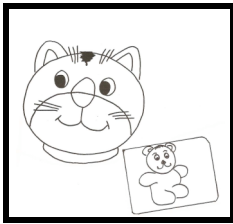


**GIOCO N°1**

**GIOCA CON  
LE CARTE**

Indovina e tira le palline

**GIOCO DEL " BERSAGLIO "**

**Preparazione:** Il gioco può essere svolto in palestra, in un corridoio, in salone, in cortile, vicino ad un muro; può essere svolto a piccoli e grandi gruppi. Il materiale occorrente è: carte lessicali della unità che l'ins. sta sviluppando, blutack, un muro dove attaccare le carte lessicali o anche una lavagna, tre palline fatte con carta appallottolata.

**Obiettivi:** memorizzare nuovo lessico attraverso attività di percezione visiva, uditiva. Uso di: "uno, due, tre,... tira a..." "giusto/sbagliato", "prova di nuovo"... e tutte le funzioni comunicative che l'ins. vuole presentare.

**Attività:** i bambini vengono divisi in due squadre.  
L'insegnante appende (ad altezza di bambino ) una alla volta le carte lessicali ripetendo e facendo ripetere il nome dell'immagine agli alunni, e visualizzando oltre che l'immagine, la parola corrispondente (che va incollata sul retro dell'immagine). A turno un bambino della classe prende posizione in una postazione segnata a terra con po' di gesso. L' ins. a questo punto dice ad alta voce il nome di una delle immagini appese al muro: il bambino in posizione tira, una dietro l'altra, le palline di carta cercando di colpire l'immagine corretta; gli altri bambini lo incitano ripetendo il nome detto dall'insegnante. Ogni "centro" vale 1 punto per la quadra del bambino che tira. A turno tirano diversi alunni di ogni squadra.  
Vince la squadra che per prima raggiunge dieci punti.

**Nota:** quando i bambini dimostrano sicurezza nel riconoscimento delle carte lessicali, **ripetere lo stesso gioco con le carte dalla parte delle parole.**

**GIOCO N°2**

**GIOCA CON  
LE CARTE**

Ripetere il lessico e le funzioni  
presentate

**GIOCO DEL " COSA MANCA ? "**

**Preparazione:** il gioco non richiede grandi spazi e può essere svolto anche in classe; può essere svolto a piccoli e grandi gruppi. Il materiale occorrente è: carte lessicali della unità che l'ins. sta sviluppando, blutack, un muro o la lavagna dove attaccare le carte lessicali.

**Obiettivi:** memorizzare nuovo lessico attraverso attività di percezione visiva, uditiva. Uso di: "che cos'è/sono? di che colore è/sono? quanti sono? dov'è/sono? giusto/sbagliato e tutte le funzioni comunicative che l'ins. vuole presentare.

**Attività:** l'insegnante appende una alla volta le carte lessicali ripetendo e facendo ripetere il nome dell'immagine agli alunni, e visualizzando oltre che l'immagine, la parola corrispondente (che va incollata sul retro dell'immagine). Ogni quattro o cinque immagini appese, fa ripetere (meglio se in modo ritmato) i nomi delle immagini, poi chiede ad un bambino di uscire. Stacca un'immagine e la nasconde, ripetendone agli altri alunni il nome solo con le labbra. Richiama in classe il bambino e tutti gli altri insieme ripetono: "cosa manca?"; il bambino dovrà indovinare cosa c'era nello spazio mancante. Se indovina, ha diritto a ricevere una stellina o qualsiasi semplice altro premio. A questo punto l'ins. presenta altre quattro o cinque carte e ripete il gioco con un altro bambino.

**Nota:** l'insegnante incoraggia la ripetizione per tutti. Se i bambini dimostrano sicurezza nel riconoscimento delle carte lessicali, **ripetere lo stesso gioco con le carte dalla parte delle parole.**

**GIOCO N°3****A SCUOLA**

**GIOCA CON  
LE CARTE**

Ripetere il lessico e le funzioni  
presentate.

**GIOCO DEL " tocca ... "**

**Preparazione:** Il gioco può essere svolto in palestra, in un corridoio, in salone, in cortile, vicino ad un muro; può essere svolto a piccoli e grandi gruppi.

Il materiale occorrente è: carte lessicali della unità che l'ins. sta sviluppando, blutack, un muro dove attaccare le carte lessicali.

**Obiettivi:** memorizzare nuovo lessico attraverso attività di percezione visiva, uditiva. Uso di tocca il/lo/la i/gli/le - giusto/sbagliato e tutte le funzioni comunicative che l'ins. vuole presentare.

**Attività:** l'ins. divide i bambini in due squadre che si allineano seduti a terra sulla stessa linea, ma su fronti diversi, di fronte ad un muro a circa 4-5m. di distanza.

L'insegnante appende (ad altezza di bambino) una alla volta le carte lessicali ripetendo e facendo ripetere il nome dell'immagine agli alunni, e visualizzando oltre che l'immagine, la parola corrispondente (che va incollata sul retro dell'immagine). A turno i primi bambini della squadra si mettono in posizione di partenza e da seduti; l'ins. chiama ad alta voce il nome di una delle immagini appese al muro: i bambini di turno dovranno alzarsi e correre a toccare l'immagine giusta. Il bambino che tocca per primo l'immagine vince un gruppo per la sua squadra. In seguito un altro bambino si mette in postazione e l'ins. ripete il nome di un'altra immagine e così via. Vince la squadra che conquista per prima 10 punti.

**Nota :** se i bambini dimostrano sicurezza nel riconoscimento delle carte lessicali, **ripetere lo stesso gioco con le carte dalla parte delle parole.**

**GIOCO N°4****A SCUOLA**

**GIOCA CON  
LE CARTE**

Ripetere il lessico e le funzioni  
presentate.

**GIOCO DEL "E'... o è..." ?**

**Preparazione:** Il gioco può essere svolto in classe; può essere svolto a piccoli e grandi gruppi o può essere anche individuale. Il materiale occorrente è: carte lessicali della unità che l'ins. sta sviluppando, blutack, un muro dove attaccare le carte lessicali o anche una lavagna, cartoncino A3.

**Obiettivi:** ripetere il lessico presentato, ripetere funzioni e strutture, inserire nuove funzioni comunicative e strutture col lessico già acquisito, fare domande riguardanti le **caratteristiche degli oggetti**.

**Attività:** I bambini vengono divisi in due squadre; l'ins. chiede delle domande riguardanti un'immagine e quando gli alunni rispondono la scrive alla lavagna, (possono essere domande conosciute, ma anche nuove); dopo che sono state scritte almeno 5-6 domande, l'ins. inizia il gioco: L'insegnante ha in mano una carta lessicale che copre con il cartoncino. Ogni squadra ha diritto ad usare una domanda alla volta, fino a che l'insegnante dice stop e chiede: "che cos'è ?". La squadra che per prima risponde correttamente vince un punto. Ogni carta va visualizzata e poi attaccata con immagine e parola dalla stessa parte. Se nessuno indovina si possono inserire nuove domande.. Vince la squadra che per prima raggiunge dieci punti.

**Nota: esempio:** l'immagine nascosta è una matita: è grande o piccola? È lunga o corta ? E' pesante o leggera? Di che colore è? (E' bene che l'ins. mimi con dei movimenti grande/piccolo, lungo/corto...), in un secondo momento verranno introdotte domande un po' più complesse, come: Si mangia? Si beve? A che cosa serve? Chi la usa ? Dove si trova? Il gioco può essere condotto anche con un oggetto reale. Il conduttore può cambiare ad ogni nuova carta nascosta.