Sveglia!

Oltre 100 attività di conversazione e giochi per insegnanti di lingua italiana

di Jacopo Gorini

Italiano per stranieri LS/L2

Caffèscuola Books

© 2015 Jacopo Gorini. Tutti i diritti sono riservati.
Seconda edizione - Venezia, Italia
CaffèScuola Books - www.caffescuola.com
Cover images and images pag. 56, 65, 91, 92, 93 by brgfx
Revisione del testo a cura di MariaVittoria Ghirardi

Indice

Introduzione.....1

Attività con poca o nessuna preparazione necessaria.....3

Attività di conversazione generale.....5

Vero, vero, falso.....5
Riscaldamento ad inizio lezione.....5
Indizi disegnati.....6
L'oggetto invisibile.....6
Correzione degli errori a fine lezione.....6
Lista di parole.....7
Palla e numeri.....7
Ho una barchetta piena di.....7
Il coinquilino ideale.....8
Cruciverba alla lavagna.....8
Associazione libera.....9
Tocca la testa! (parti del corpo umano).....9
Mani in alto! (aggettivi per descrivere le persone).....10
Tre Aggettivi.....11
Il gatto del mio vicino dalla A alla Z (aggettivi).....11
Che belle scarpe! (vestiti e declinazione dell'aggettivo “bello”).....12
Ho scritto un libro di successo.....12
Il suono del silenzio.....13
Vi presento.....13
I miei gusti dalla A alla Zeta.....14
Problemi, problemi, problemi.....14
La scuola perfetta.....15
L'isola deserta.....16
È stata dura.....17
Ricordo il panorama.....17
La stella della memoria.....18
Cose buone e cose cattive.....19
Quando mi sento giù.....19
Tre oggetti che parlano di me.....20
La borsa dell'indovino.....21
Un luogo qualsiasi.....21
Foglietti con nomi famosi.....22
Definizioni false.....22
Un indizio alla volta.....23
Qualcosa in comune.....23
Non dirlo! Parole proibite.....24
È incredibile!.....24
Qualcuno di molto importante.....24
Taboo creato dagli studenti.....25

Attività per ripassare la grammatica.....27
Sempre, qualche volta, mai (avverbi di frequenza).....27
Chiacchiere per 1 minuto (mi piace / non mi piace).....28
A Robert piace... (verbo piacere e discorso indiretto).....28
Mi piace la torta (mi piace / non mi piace).....29
Più alto di me (comparativi).....30
5 cose più ... di me (comparativi).....30
I migliori tre (azioni abituali / superlativi).....31
Dove vai? Vado in piscina (preposizioni di luogo a/in).....31
Tiro la palla velocemente (avverbi).....32
Mario si alza presto (azioni abituali - indicativo presente).....32
Gioco dell'alfabeto con i verbi (coniugazione tempi verbali).....32
Porta lo spazzolino! (imperativo / verbi modali).....33
La scorsa domenica (passato prossimo).....34
Catena di verbi (passato prossimo).....35
Una giornata fortunata (passato prossimo / passato remoto).....35
Hai fatto colazione? (passato prossimo).....35
Alti e bassi (passato prossimo).....36
Hai mai visto un fantasma? (passato prossimo).....37
Stessa ora, posto differente (stare + gerundio).....38
Descrivo il silenzio (stare + gerundio).....38
Quando eri bambino (imperfetto).....39
Foto-diario di classe (imperfetto, stare + gerundio al passato).....39
L'alibi (passato prossimo e imperfetto).....40
Qualcosa che abbiamo fatto (passato prossimo e imperfetto).....40
5 buoni propositi (futuro semplice).....41
Jacopo era molto felice perché... (trapassato prossimo).....42
Dove vorresti essere? (condizionale presente).....42
Esprimi tre desideri (cond. presente/congiuntivo imperfetto).....43

Altre attività con un minimo di preparazione in più.....45
Battaglia navale con i verbi (coniugazione tempi verbali).....47
Imperativo e dadi (imperativo).....49
Tutti a casa! (lessico casa e stare + gerundio).....53
Mimo con i verbi (stare + gerundio).....55
La lettura della mano (futuro semplice).....57
La scatola magica (periodo ipotetico del II tipo).....59
Descrivi il disegno (espressioni di luogo).....60
Disegno alla cieca (espressioni di luogo).....63
Tris con immagini (azioni abituali / stare + gerundio).....65
Tris per un minuto.....67
Domande su carta.....69
Discussione di gruppo con carte.....70
Puzzle di parole.....73
Chi mente?.....78
Rumori di sottofondo registrati.....78
Testo a scomparsa.....79
Parole mancanti.....80

Titolo di giornale.....80
Quotidiani.....83
Spie alla dogana.....83
Destinazione sconosciuta.....85
Gioco dell'Oca fai da te.....86
Memory con aggettivi opposti.....90
Nomi cose città.....94
Bingo fatto dagli studenti.....96
Bingo con immagini.....98
Carta, forbici, sasso.....99
Riordina le parole.....101
Indovina la parola.....102
Le dieci differenze.....104
Appuntamento segreto.....104
Cosa hai fatto questo fine settimana?.....105
Memoria visiva.....105

Bibliografia.....109

Attività di conversazione generale

Vero, vero, falso

L'insegnante scrive alla lavagna tre fatti della propria vita (presente, passata o futura) e spiega agli studenti che due di questi sono veri, uno è falso.

Per esempio scrive:

- *ho avuto una fidanzata americana*
- *sono un bravo cantante*
- *il mio dolce preferito è il tiramisù*

Il docente chiede agli studenti di preparare, a coppie, alcune domande da fargli per scoprire quale sia il fatto falso. Dichiara che lui non è obbligato a dire la verità.

Gli studenti lo interrogano e, finite le domande, l'insegnante chiede agli studenti quale sia secondo loro la frase falsa, che verrà votata per alzata di mano. Alla fine il docente rivela la soluzione.

Poi ogni studente scrive su un foglio o sul proprio quaderno due fatti veri e uno falso della propria vita.

A turno ogni studente dice alla classe le proprie frasi e l'insegnante le scrive alla lavagna. Gli altri studenti gli fanno delle domande per scoprire quale sia quella falsa. Il docente incoraggia facendo lui stesso delle domande.

Se il tempo a disposizione è poco, gli studenti fanno l'attività in coppia anziché in plenum.

Riscaldamento ad inizio lezione

L'insegnante chiede agli studenti di parlare, a coppie, di uno dei seguenti argomenti:

- *chi hanno visto ieri e di cosa hanno parlato;*
- *che cosa hanno mangiato stamattina;*
- *com'è stato il tragitto da casa a scuola stamattina;*
- *con chi hanno parlato al telefono l'ultima volta e di cosa;*
- *qual è l'ultimo piatto che hanno cucinato;*
- *un luogo interessante che hanno visitato nel fine settimana;*
- *qual è l'ultima cosa che hanno comprato;*
- *dove hanno comprato i vestiti che hanno addosso;*
- *qual è stato il loro primo: lavoro / amico / giocattolo / ricordo / animale domestico / giorno di scuola / volo aereo...*
- *qual è stata la loro prima: bicicletta / casa / nuotata / bevanda alcolica / vacanza / automobile...*

Indizi disegnati

Il docente disegna alla lavagna un indizio relativo a qualcosa che ha fatto il giorno prima, come una scarpa di tango, un bicchiere di vino, un libro.

Gli studenti devono fargli delle domande per scoprire esattamente cosa abbia fatto, dove e con chi. Devono essere domande molto precise, con risposta sì o no. Per esempio: *Hai studiato a casa? Hai visto un tuo amico? Sei andato in discoteca?* Non vanno bene domande generiche a risposta aperta come *Cosa hai fatto?* o *Dove sei stato?*

Quando è stato scoperto cosa abbia fatto l'insegnante, gli studenti fanno un proprio disegno relativo al giorno precedente, e l'attività prosegue in coppia o in plenum alla lavagna.

Variante: la stessa struttura del gioco può essere utilizzata per praticare il futuro, se l'oggetto è relativo ad esempio a un sogno nel cassetto, o a un progetto non ancora realizzato.

L'oggetto invisibile

Il docente pensa ad un oggetto e lo disegna nell'aria di fronte alla classe.

Il primo studente che indovina cosa sia, guadagna un punto. Chi ha vinto (o a turno) deve disegnare un nuovo oggetto di fronte alla classe.

Varianti: dopo aver disegnato in aria l'oggetto, lo studente lo "utilizza". Per esempio, se disegna un bicchiere, subito dopo fa finta di prenderlo in mano e di bere un po' di acqua.

Si può giocare a coppie, a gruppi e limitando il campo semantico degli oggetti da disegnare (oggetti della casa, vestiti, alimenti, ...).

Correzione degli errori a fine lezione

Durante la lezione l'insegnante evita di correggere immediatamente gli errori degli studenti, a meno che non compromettano la comunicazione, ma ne prende attentamente nota sul proprio quaderno.

A fine lezione scrive alla lavagna le frasi con gli errori più significativi che ha sentito, e chiede alla classe, frase per frase, di correggerli.

Lista di parole

All'inizio della prima lezione di un livello principiante assoluto l'insegnante chiede ad ogni studente di stilare in segreto una lista di 10 parole conosciute in italiano, o meno se non ne conosce abbastanza. Come pizza, cappuccino, spaghetti, etc.

Poi in plenum si controllano le parole e si assegnano i punti:

- 3 punti per ogni parola scritta da un solo studente;
- 2 punti per ogni parola scritta da due studenti;
- 1 punto per ogni parola scritta da più di due studenti.

Chi ottiene il numero maggiore di punti vince un piccolo premio, come una caramella.

Palla e numeri

Una volta spiegati i numeri, per praticarli, l'insegnante lancia la palla a uno studente, dicendo: "Uno!". Lo studente deve rilanciarla ad un altro compagno dicendo il numero seguente ("Due!") e così via. Una volta arrivati alla fine dei numeri conosciuti, si possono dire i numeri al contrario.

Varianti: al posto dei numeri si possono utilizzare i giorni della settimana, i mesi, i colori, etc.

Ho una barchetta piena di...

L'insegnante prepara e mostra una barchetta di carta agli studenti e dice, per esempio:

- *Ho una barchetta piena di mele.*

Passa poi la barchetta a uno studente che deve dire la frase precedente aggiungendo un altro tipo di frutto, per esempio:

- *Ho una barchetta piena di mele e di pere.*

Si continua così per un numero di parole che l'insegnante ritiene opportuno. Quando uno studente si dimentica di una parola o ne confonde l'ordine viene aiutato dai compagni o dall'insegnante.

Varianti: per facilitare l'attività, l'insegnante scrive alla lavagna l'iniziale di ogni parola detta.

Anziché con la frutta il gioco può essere fatto con qualsiasi campo semantico, per ripassare ad esempio i vestiti, i negozi, i nomi di parentela, etc.

Il coinquilino ideale

L'insegnante divide la classe in gruppi di tre persone e spiega che ogni gruppo di studenti condivide un piccolo appartamento, composto di tre camere singole, un bagno e una cucina abitabile.

Ogni studente deve immaginare di avere delle difficoltà con gli altri due "coinquilini" e scrivere sul quaderno tre problemi che non riesce più a sopportare, relativi alla convivenza con gli altri due compagni.

Quando tutti hanno scritto i propri problemi la riunione ha inizio, i gruppi devono discuterne fra loro e trovare delle soluzioni che soddisfino tutti, se ciò non fosse possibile dovranno cambiare appartamento...

Cruciverba alla lavagna

L'insegnante scrive alla lavagna, in verticale, una parola che indica una categoria di oggetti, come ad esempio MOBILE o VESTITO.

Poi divide la classe in due gruppi e dà ad ognuno un pennarello di colore differente.

A turno, uno studente differente di ogni gruppo, dopo essersi consultato con i compagni, va alla lavagna e scrive una parola più specifica collegata a quella scritta dall'insegnante, come in un cruciverba. Per esempio il primo studente scrive TAVOLA. Il secondo studente, dell'altra squadra, scrive COMODINO. Le parole possono anche essere scritte al contrario.

Ogni volta che si aggiunge una parola vengono calcolati i punti:

- ogni lettera vale un punto;
- se una parola si incrocia con due parole precedentemente scritte, i punti si raddoppiano, se ne incrocia tre si triplicano, ...

Quando una squadra non riesce ad aggiungere più parole, o dopo un tempo prestabilito, il gioco finisce e vengono calcolati i punti totali.

Variante: al posto degli oggetti è possibile utilizzare temi come il tempo libero, e gli studenti possono aggiungere anche verbi o espressioni collegate, ad esempio uscire, televisione, andare a cavallo, etc. Oppure per praticare i tempi verbali, utilizzando i verbi per esempio al passato remoto (mangiai, andammo, sentirono, ...)

Associazione libera

L'insegnante dice una parola per iniziare una serie, come *Sole.*

Lo studente accanto a lui deve dire una parola che si possa associare alla prima, come *Estate*. L'attività continua con gli altri studenti finché non si arriva ad una ventina di parole.

Il docente scrive alla lavagna la prima e l'ultima parola detta, insieme al numero di parole totali, per esempio: *Sole - Fragola - 21*, e chiede agli studenti di scrivere tutte le parole dette. Correzione in coppia e poi in plenum.

L'insegnante chiede agli studenti di scrivere una storia con almeno 10 delle parole della catena.

Alla fine dell'attività può essere interessante discutere di come sia possibile ricordare un grande numero di parole, che strategie usino gli studenti, ed, eventualmente, spiegare alcune tecniche di memorizzazione (come la creazione di una storia fantastica utilizzando le parole di una sequenza).

Tocca la testa! (parti del corpo umano)

L'insegnante fa alzare tutti gli studenti e si mette di fronte alla lavagna.

Dichiara ad alta voce: "Tocca la *TESTA!*", e mette entrambe le mani sulla testa. Tutti gli studenti devono imitarlo toccandosi la testa con le mani.

Poi, velocemente, il docente passa ad un'altra parte del corpo e dichiara, per esempio: "Tocca le *GINOCCHIA!*", e si tocca le ginocchia. Gli studenti lo copiano.

A un certo punto, l'insegnante, per confondere gli studenti, dice una parte del corpo ma ne tocca un'altra, per esempio dice "Tocca la PANCIA!" e si tocca le gambe.

Chi si è toccato le gambe ha perso. L'insegnante continua con gli altri studenti finché non ne rimane uno solo, o finisce quando meglio crede.

Il gioco va svolto piuttosto velocemente, per renderlo divertente e far sbagliare gli studenti.

Dopo l'insegnante, lo studente che ha vinto il ciclo precedente può venire alla lavagna a guidare il gioco. O altrimenti il docente può scegliere un altro alunno per proseguire il gioco.

Mani in alto! (aggettivi per descrivere le persone)

L'insegnante disegna alla lavagna il contorno delle proprie mani e chiede quale sia il nome di ciascun dito.

Poi spiega che la mano sinistra rappresenta "*le persone che amo*", e la mano destra "*le persone che non amo*".

Scrive alla lavagna, sotto la mano sinistra, "*Amo le persone che sono...*" e aggiunge degli aggettivi di esempio sulle dita, come *gentili* sul pollice e *oneste* sull'indice. Sotto la mano destra scrive "*Non amo le persone che sono...*"

Gli studenti disegnano il contorno delle proprie mani su un foglio di carta e scrivono i propri 10 aggettivi, uno per ogni dito, anche con l'aiuto del dizionario. L'insegnante gira per l'aula, aiuta e supporta.

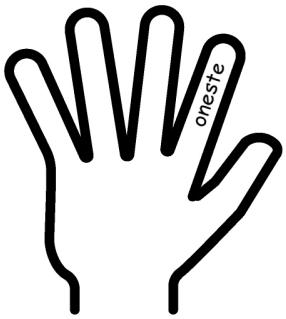
Quando hanno finito, gli studenti condividono e discutono in coppia le proprie scelte.

L'insegnante chiede a ciascuno studente quali siano gli aggettivi della mano sinistra e li scrive alla lavagna. Quando tutti gli studenti hanno parlato, passa alla mano destra.

A coppie gli studenti devono trovare i contrari degli aggettivi scritti alla lavagna. Correzione in plenum.

Ogni studente descrive se stesso, per iscritto, con tre aggettivi positivi e tre negativi. Correzione in coppia o in plenum.

Variante: in alternativa il docente chiede di appendere alle pareti i propri fogli con il nome di chi li ha scritti. Gli studenti osservano le varie *mani* e chiedono ai proprietari il significato degli aggettivi che non conoscono.



Amo le persone che sono

Non amo le persone che sono