

MODULI SCUOLA ELEMENTARE

1^ SETTIMANA (<i>Io e gli altri</i>)	p. 1
2^ SETTIMANA (<i>In viaggio</i>)	p. 18
3^ SETTIMANA (<i>Insieme</i>)	p. 30
Indicazioni per l'insegnante	p. 37

1^ SETTIMANA

. . . Io e gli altri . . .

1° GIORNO – 11 settembre 2006

ATTIVITA'
1. 'La catena dei nomi'
2. 'La canzone della felicità'
3. 'Eco dei nomi'
4. Laboratorio manuale: autoritratto
5. Presentazione di sé a partire dal proprio autoritratto
6. 'Jumbo'
7. 'Il computer impazzito'
8. 'Atomi'
9. 'Ruba bandiera'
10. Rituale di chiusura

1. LA CATENA DEI NOMI

Obiettivi generali: capacità mnemonica, attenzione e ascolto reciproco.

Tipologia: gioco di presentazione.

Svolgimento: il gruppo si dispone in cerchio. Chi inizia dice il suo nome accompagnando ogni sillaba con un battito ritmato e tutto il gruppo lo ripete successivamente. La persona alla sua destra si presenta allo stesso modo e tutto il gruppo risponde. Si prosegue così finché si è concluso il giro.

2. LA CANZONE DELLA FELICITA'

Obiettivi generali: espressività vocale, capacità mnemonica, interazione fra i partecipanti.

Tipologia: canzone con gesti in cerchio.

Testo: Se sei triste e ti manca l'allegria
scacciare vuoi la malinconia
vieni con me, ti insegnerò
la canzone della felicità, bom bom bom
(uno di fronte all'altro)
Muovi le antenne
sbatti le ali
dammi le tue zampine
un volo di qua e un volo di là
con la canzone della felicità, bom bom bom.
(si ripete ad libitum)

3. *ECO DEI NOMI*

Obiettivi generali: capacità mnemonica, attenzione e ascolto reciproco, espressività corporea.

Tipologia: gioco di presentazione.

Svolgimento: il gruppo si dispone in cerchio e l'animatore si presenta col proprio nome, accompagnandolo con un movimento. Il gruppo ripete il nome e il movimento dell'animatore come un'eco. Il giro continua finché ognuno si è presentato. E' possibile ripetere il giro più volte fino a quando si ritiene che i partecipanti abbiano memorizzato un buon numero di nomi e movimenti. A questo punto si passa alla fase successiva del gioco: un partecipante pronuncia il proprio nome accompagnato dal movimento e, subito dopo, chiama un compagno con il suo nome e il suo movimento. Quest'ultimo ripete il proprio nome e movimento e, come prima, chiama un altro compagno. Si prosegue a discrezione.

4. *AUTORITRATTO: COME MI VEDO? - 1^ fase del cartellone di gruppo*

Obiettivi generali: espressione e percezione di sé, creatività.

Tipologia: laboratorio manuale.

Materiale: cartoncini bianchi (metà di un foglio A4), matite, pennarelli e colori a cera.

Svolgimento: i partecipanti si dispongono seduti uno di fronte all'altro. Ognuno disegna e colora il proprio autoritratto scrivendo il proprio nome nella parte superiore del foglio.

5. *PRESENTAZIONE DI SE' A PARTIRE DAL PROPRIO AUTORITRATTO*

Obiettivi generali: ascolto dell'altro, conoscenza reciproca.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* presentarsi, parlare di sé, esprimere gusti e preferenze personali.

- *morfo-sintattici*: uso delle strutture 'Mi chiamo...'; 'Sono...'; 'ho...anni'; 'mi piace/non mi piace + c. ogg/verbo'.

Tipologia: esercizio di descrizione orale.

Svolgimento: i partecipanti si dispongono seduti uno di fronte all'altro. Chi riceve una pallina dall'animatore, comincia la presentazione di sé dicendo il proprio nome, l'età, ed esprimendo i propri gusti personali. Quando finisce la presentazione, passa la pallina ad un compagno e si prosegue finché tutti si sono presentati.

6. JUMBO

Obiettivi generali: interazione reciproca, attività motoria.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi*: presentarsi, parlare di sé, esprimere gusti e preferenze personali.
- *morfo-sintattici*: consolidare le strutture utilizzate nell'attività precedente: 'Ciao, mi chiamo...'; 'ho...anni'; 'il mio colore preferito è...'.
- *lessicali*: numeri, colori.

Tipologia: gioco di movimento.

Svolgimento: il gruppo si dispone seduto in cerchio. Un partecipante si alza e corre intorno al cerchio, tocca sulla spalla un compagno che, lasciando libero il proprio posto, si alza a sua volta. I due cominciano a correre uno nella direzione opposta all'altro e, quando si incrociano, devono stringersi la mano e pronunciare le strutture morfo-sintattiche suggerite dall'animatore. Successivamente, continuano a correre e vince chi raggiunge per primo il posto lasciato libero.

7. IL COMPUTER IMPAZZITO

Obiettivi generali: interazione, conoscenza reciproca, cooperazione.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi*: chiedere e dare informazioni personali.
- *morfo-sintattiche*: uso delle strutture: 'Quanti anni hai?', 'Quando sei nato? In che mese? In che anno?'.
- *lessicali*: numeri, mesi e date di nascita.

Tipologia: gioco di interazione.

Svolgimento: i partecipanti sono disposti casualmente in fila indiana. Al 'via' dell'animatore, il gruppo deve ordinarsi in fila indiana e in ordine crescente, secondo l'età dei partecipanti.

8. ATOMI

Obiettivi generali: interazione, cooperazione, percezione dello spazio, prontezza di riflessi.

Tipologia: gioco di movimento e di divisione in squadre.

Svolgimento: i giocatori girano liberamente in una sala o in uno spazio libero all'aperto fino a quando l'animatore dice: 'Atomi 5' (o 7 o 3, ecc.), allora si radunano in gruppi da 5 (o da 7 o da 3 ecc.). Poi si sciolgono e girano di nuovo liberamente. Questo si ripete per tre o quattro volte finché l'animatore dice il numero del tipo di gruppo che occorre per il gioco da svolgere successivamente. Es.: se vuole gruppi da quattro, dirà 'Atomi 4'.

9. *RUBA BANDIERA*

Obiettivi generali: sana competizione, interazione, spirito di gruppo.

Tipologia: gioco a squadre.

Svolgimento: i partecipanti sono divisi in due squadre disposte su due linee contrapposte; un giocatore è disposto al centro del terzo lato. Ciascun partecipante delle due squadre assume un numero, in modo da corrispondere al compagno della squadra avversaria. Un fazzoletto sarà la 'bandiera'. Il giocatore al centro allunga il braccio in avanti tenendo per il capo un fazzoletto e chiama un numero: i due giocatori che occupano la posizione chiamata corrono verso il centro e cercano di sfilare il fazzoletto e rientrare oltre la propria linea senza farsi toccare dal compagno. Il punto è assegnato a chi riporta il fazzoletto (o a chi tocca il compagno che ha preso il fazzoletto). Vince la squadra che totalizza, per prima, dieci punti.

10. *RITUALE DI CHIUSURA*

Obiettivi generali: saluto finale, unità di gruppo.

Svolgimento: il gruppo si dispone in cerchio. L'animatore o un bambino porta le braccia in avanti urlando 'OH' in modo continuato. L'urlo e il gesto si trasmettono agli altri compagni in senso antiorario (come una 'ola') finché si arriva alla fine del giro e, tutti insieme, alzano le braccia in alto e urlano OLE'.

2° GIORNO – 12 settembre 2006

ATTIVITA'
1. 'La scossa di energia'
2. 'Eco dei nomi'
3. 'La canzone della felicità'
4. 'Se sei felice e tu lo sai'
5. 'Si alzano e cambiano di posto tutti quelli che...'
6. Da dove vieni? La bandierina
7. Laboratorio manuale: il fumetto
8. Rituale di chiusura

1. *LA SCOSSA DI ENERGIA*

Obiettivi generali : incontro con il gruppo, concentrazione, percezione tattile.

Tipologia: attività di apertura.

Svolgimento: il gruppo si dispone in cerchio prendendosi per mano. L'animatore ('conduttore elettrico') trasmette, con un movimento del braccio, una 'scossa' alla persona alla sua sinistra che, a sua volta, la trasmette alla sua sinistra e così via, finché la 'scossa' ha fatto il giro del cerchio. Il movimento o 'scossa' può essere accompagnato da un suono ('OH') con tonalità crescente fino all'esplosione dell'energia del gruppo.

2. *ECO DEI NOMI*

vedi il giorno 11 settembre 2006

3. *LA CANZONE DELLA FELICITA'*

vedi il giorno 11 settembre 2006

4. *SE SEI FELICE E TU LO SAI*

Obiettivi generali: espressività vocale e mimica, capacità mnemonica.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi*: esprimere gusti e preferenze personali, proporre attività di svago.
- *morfo-sintattici*: imperativi.

Tipologia: canzone con gesti.

Svolgimento: Il gruppo si dispone in cerchio mimando via via le azioni proposte dai singoli partecipanti.

Testo: Se sei felice e tu lo sai batti le mani (seguono due battiti di mani)

Se sei felice e tu lo sai batti le mani (seguono due battiti di mani)

Se sei felice e tu lo sai e mostramelo vorrai

Se sei felice e tu lo sai batti le mani (seguono due battiti di mani)

La canzone procede seguendo lo stesso schema e ogni bambino propone un'azione (es: Se sei felice e tu lo sai... batti i piedi...fai ciao ciao...fai un salto...fai un altro salto...). Alla fine di ogni strofa si ripetono tutte le azioni dall'ultima proposta fino alla prima.

5. *SI ALZANO E CAMBIANO DI POSTO TUTTI QUELLI CHE...*

Obiettivi generali: conoscenza reciproca, interazione, scambio di informazioni.

Obiettivi linguistici:

- *morfo-sintattici*: uso del si impersonale e della struttura 'tutti quelli che...'

Tipologia: gioco di movimento e interazione.

Svolgimento: Tutti sono seduti in cerchio ad una discreta distanza l'uno dall'altro e le sedie sono una in meno rispetto al numero di partecipanti. L'animatore inizia il gioco dicendo: 'Si alzano e cambiano di posto tutti quelli che ...(es: hanno la maglia bianca ... hanno due fratelli ... abitano a Galeata ecc.). I partecipanti 'chiamati' si alzano e si cambiano di posto, chi rimane senza sedia continua a guidare il gioco.

6. *DA DOVE VIENI? LA BANDIERINA*

Obiettivi generali: conoscenza reciproca e ascolto dell'altro, individuazione della posizione del proprio Paese in un planetario.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* chiedere e dare informazioni personali; esprimere il principio di un'azione e la sua durata nel tempo.
- *morfo-sintattici:* uso della preposizione di luogo e tempo 'DA'; uso delle strutture: 'Da dove vieni? Vengo da ...', 'Da quanto tempo sei in Italia? Da ... anni'.

Tipologia: attività di conoscenza.

Materiale: carta geografica del mondo, bandierine o contrassegni, scotch, una piccola palla o un gomitolino di lana.

Svolgimento: in aula, il gruppo si dispone a ferro di cavallo di fronte ad una carta del mondo. Ciascun partecipante pesca ad occhi chiusi una bandierina o un contrassegno colorato. Chi riceve dall'animatore una pallina ('la pallina magica') chiede al proprio vicino: 'Da dove vieni?', quest'ultimo prende la pallina e risponde (es: 'Dal Marocco'). La pallina torna al primo bambino che domanda: 'Da quanto tempo sei in Italia?'; il secondo bambino riprende la pallina e risponde (es: 'Sono in Italia da sette anni'). Al termine delle risposte, il secondo bambino si reca davanti alla carta geografica e individua il proprio Paese di provenienza dove attacca con lo scotch il contrassegno.

7. *IL FUMETTO: MI RACCONTO. 2^ fase del cartellone di gruppo*

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* presentazione di sé in forma scritta.
- *morfo-sintattici:* consolidamento in forma scritta delle strutture apprese nei giochi precedenti ('La bandierina', 'L'autoritratto').

Tipologia: laboratorio manuale e di scrittura collettiva.

Materiale: fogli piegati in due e tagliati a forma di fumetto, matite e colori.

Svolgimento: Il gruppo elabora le frasi da scrivere sul fumetto insieme all'animatore che le scrive alla lavagna. Esempio: 'Ciao, sono..., ho...anni, vengo da.... sono in Italia da ... anni'. Ogni bambino scrive o ricopia le frasi sul fumetto completandole con i propri dati, in seguito disegna e colora a piacimento.

8. *RITUALE DI CHIUSURA*

3° GIORNO – 13 settembre 2006

ATTIVITA'
1. 'Palla, palo, egiziano'
2. 'Drin, pronto, chi parla?'
3. 'Atomi – numeri'
4. 'Atomi – corpi '
5. 'Prendi le due estremità'
6. 'L'angelo e il cieco'
7. Scopri chi tocchi
8. 'Che tipo sei?'
9. 'Strega sotto ponte'
10. 'La canzone della felicità'
11. Rituale di chiusura

1 *PALLA, PALO, EGIZIANO*

Obiettivi: incontro con il gruppo, saluto tra i partecipanti, coordinazione dei movimenti, comunicazione non verbale.

Tipologia: attività di apertura.

Svolgimento: il gioco può partire raccontando le modalità un po' "pazze" con cui si salutano persone di paesi diversi. I giocatori girano liberamente in una sala o in uno spazio libero all'aperto e quando si incontrano devono fermarsi e salutare il compagno che hanno di fronte decidendo se utilizzare la modalità "palla" (braccia piegate in avanti come per sollevare un grosso masso), "palo" (braccia alzate in alto e congiunte) o "egiziano" (braccia piegate lateralmente in maniera scultorea). Non è necessario che i partecipanti si salutino con la medesima modalità. È importante mantenere il silenzio.

2. *DRIN, PRONTO, CHI PARLA?*

Obiettivi: coordinazione dei movimenti, attenzione, concentrazione.

Tipologia: gioco di presentazione.

Svolgimento: il gruppo si dispone in cerchio. L'animatore si alza in piedi dicendo "Drin" e si rimette a sedere immediatamente. A questo punto si alza il partecipante alla sua destra dicendo "pronto" e si rimette a sedere; poi si alza il terzo dicendo "chi parla?" e si abbassa. Infine, si alza il quarto della fila che dovrà dire il nome di un altro bambino del cerchio, il quale, a sua volta, alzandosi in piedi dirà 'Drin' e farà ripartire la catena. Il gioco prevede l'aumento della velocità delle chiamate e, di conseguenza, un'attenzione via via crescente, Termina quando tutti i partecipanti sono stati chiamati e quando si sono imparati i nomi di

tutti. Il gioco si può fare sia seduti a terra, sia sulla sedia: si consiglia sulle sedie perché risulta più ordinato e più veloce.

3. *ATOMI*

vedi il giorno 11 settembre 2006

4. *ATOMI - CORPI*

Obiettivi generali: interazione, cooperazione, percezione dello spazio, prontezza di riflessi.

Obiettivi linguistici:

- *lessicali:* parti del corpo.

Tipologia: gioco di movimento.

Svolgimento: lo schema dell'attività è quello di 'Atomi', ma con una modifica: i giocatori girano liberamente in una sala o in uno spazio libero all'aperto fino a quando l'animatore dice: 'Atomi....' e aggiunge una parte del corpo (es: 'atomi 10 dita', 'atomi 3 teste', ecc.). I giocatori si dovranno disporre in gruppi che rispecchino le caratteristiche chiamate.

5. *PRENDI LE DUE ESTREMITA'*

Obiettivi generali: divisione dei partecipanti in coppie.

Tipologia: divisione a coppie.

Materiale: tanti pezzi di spago quante sono le coppie che si vogliono formare.

Svolgimento: l'animatore tiene in mano, dal centro, una serie di pezzetti di spago lasciando libere le due estremità. I partecipanti si dovranno avvicinare con calma all'animatore, prendere ciascuno un'estremità dello spago e tenerla stretta tra le dita. Quando tutti i partecipanti hanno afferrato un'estremità, l'animatore lascia gli spaghi liberi e ogni partecipante costituisce una coppia con chi ha preso l'altra estremità dello stesso pezzetto di spago.

6. *L'ANGELO E IL CIECO*

Obiettivi generali: percezione sensoriale, empatia, fiducia, collaborazione.

Tipologia: gioco di fiducia; gioco di Kim.

Materiale: bende, 'ostacoli' da inserire nello spazio di gioco.

Svolgimento: i partecipanti sono divisi in coppie: uno è il Cieco, l'altro l'Angelo. Il Cieco si benda, mentre l'Angelo ha il compito di 'prendersi cura' del compagno e di guidarlo, per alcuni minuti, all'interno di uno spazio delimitato, cercando di evitare gli ostacoli presenti (es: sedie, cartelloni, ecc.). Poi si invertono i ruoli: il Cieco diventa Angelo e viceversa.

Per la buona riuscita dell'attività occorre mantenere il silenzio e verificare che i partecipanti bendati non vedano nulla.

7. SCOPRI CHI TOCCHI

Obiettivi generali: conoscenza reciproca, percezione sensoriale.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* descrizione fisica di un compagno.
- *lessicali:* parti del corpo e relativi aggettivi.
- *morfo-sintattici:* uso delle strutture 'Per me è...(nome) perché ha...(caratteristiche)'.

Tipologia: gioco di Kim.

Materiale: una benda per coprire gli occhi, un cartellone segnapunti.

Svolgimento: I partecipanti si dividono in due gruppi disposti in fila, uno di fronte all'altro. L'animatore benda un partecipante della prima squadra e chiama, solo con i gesti, un partecipante della seconda squadra invitandolo a sedersi di fronte alla persona bendata. A questo punto la persona bendata tocca la persona che ha di fronte e cerca di indovinare, solo tramite il tatto, di chi si tratta. Allo scadere del tempo (es. 10 secondi), il partecipante bendato si toglie la benda e pronuncia il nome del bambino che crede di aver riconosciuto, motivando la risposta (prova a descriverne le caratteristiche fisiche). Per stimolare la motivazione e il mantenimento del silenzio, si può istituire il punteggio, assegnando o togliendo un punto a seconda del riconoscimento o meno della persona.

8. CHE TIPO DI BAMBINO SEI? 3^a fase del cartellone di gruppo

Obiettivi generali: conoscenza reciproca.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* descrizione caratteriale di un compagno.
- *lessicale:* aggettivi qualificativi.
- *morfo-sintattici:* uso della struttura: "secondo me lui/lei è + aggettivo/i".

Tipologia: attività di conoscenza reciproca.

Materiale: schede con aggettivi e immagini esplicative, matite.

Svolgimento: a ciascun partecipante viene distribuita una scheda con aggettivi abbinati a illustrazioni esplicative. Segue un'attività di brainstorming condotta dall'insegnante per verificare se ciascun bambino è a conoscenza del significato di ogni aggettivo.

Ogni partecipante scrive il proprio nome sopra all'aggettivo e all'immagine da cui si sente rappresentato. Come secondo passaggio, ad ogni partecipante viene chiesto di assegnare ad ogni bambino del gruppo un aggettivo e di completare la scheda con i nomi di tutti i partecipanti. Quando tutte le schede sono state completate, ogni bambino a turno si alza in piedi e, tenendo coperta la propria scheda, chiede ai bambini seduti: 'Secondo voi che tipo sono?'. Gli altri rispondono leggendo gli aggettivi che hanno attribuito a quel bambino. Alla fine del giro, il bambino scopre la propria scheda e rivela agli altri l'aggettivo che lo rappresenta maggiormente. Chi ha indovinato l'aggettivo prende un punto. Il giro prosegue fino a che tutti i partecipanti hanno posto al gruppo la domanda: 'Secondo voi che tipo sono?'.

Osservazione: questa attività è molto utile ai fini della conoscenza reciproca perché permette di esprimere come ognuno percepisce se stesso e come viene visto dagli altri, evidenziando la frequente non coincidenza fra i due piani di percezione. All'interno di un gruppo, questo tipo di attività aiuta la decostruzione di possibili pregiudizi, la consapevolezza dei propri e degli altrui pregi e la costruzione di relazioni positive.

9. **STREGA SOTTO PONTE**

Obiettivi generali: socializzazione, attività motoria.

Obiettivi linguistici: il gioco non possiede un proprio repertorio verbale esplicito di formule, ma tende piuttosto a far ricorso a discorsi interattivi più liberi e più legati alla situazione. Rimane il valore basilare delle spiegazioni del gioco e delle sue regole, che permette di comprendere strutture linguistiche del tipo *bisogna, non bisogna, si può, non si può, si deve, non si deve*. All'interno del gioco prevale un linguaggio di tipo conativo (inviti e sollecitazioni a fare o a non fare qualcosa) e illocutivo (richiami, grida di segnalazione), con un grande ricorso a parole ed espressioni che fanno riferimento a questo contesto di gioco (*attento, libero, preso, passa sotto, liberami, ecc.*).

Tipologia: gioco di movimento.

Svolgimento: L'animatore decide chi, tra i partecipanti, 'sta sotto' e svolge il ruolo di 'strega'. La 'strega' deve rincorrere i compagni e toccarli, urlando 'Preso!'. I compagni toccati devono fermarsi e divaricare le gambe aspettando che qualcuno li 'liberi' passando sotto le loro gambe e urlando 'Libero!'. Si possono nominare più 'streghe' contemporaneamente per rendere il gioco più avvincente e movimentato. L'animatore decide quando terminare il gioco.

10. **LA CANZONE DELLA FELICITA'**

vedi il giorno 11 settembre 2006

11. **RITUALE DI CHIUSURA.**

vedi il giorno 11 settembre 2006

4° GIORNO – 14 settembre 2006

ATTIVITA'
1. 'Buongiorno' a catena
2. 'I leoni addormentati'
3. 'Gioca Jouer'
4. 'L'isola movimentata'
5. 'Che tipo di bambino/a sei?'
6. 'Palla avvelenata'

- | |
|--|
| 7. 'Il burattino' – 3 ^a fase del cartellone di gruppo
8. Rituale di chiusura |
|--|

1. 'BUONGIORNO' A CATENA

Obiettivi generali: incontro con il gruppo, coordinazione dei movimenti, espressività mimica.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* salutare il proprio vicino.
- *lessicali:* saluti (buongiorno, buon pomeriggio, ciao, ecc.).

Tipologia: attività di apertura.

Svolgimento: il gruppo si dispone in cerchio. L'animatore si volta verso il vicino di destra e lo saluta secondo le modalità del gioco *PALLA, PALO, EGIZIANO* (vedi giorno 13 settembre). Il giocatore di destra ricambia il saluto e si gira, a sua volta, verso il compagno alla sua destra continuando la catena dei saluti. Il gesto del saluto va accompagnato da un'espressione verbale (buongiorno, ciao, buon pomeriggio, ecc).

2. I LEONI ADDORMENTATI

Obiettivi generali: socializzazione, fantasia, mimo, divertimento.

Tipologia: gioco di interazione.

Svolgimento: in un ambiente aperto o al chiuso, i partecipanti si dispongono sdraiati o accoccolati per terra con gli occhi chiusi, come dei 'leoni addormentati'. Un volontario in piedi fa il 'cacciatore' e gira tra quelli a terra. Al via dell'animatore, 'i leoni' riaprono gli occhi e rimangono fermi sul posto aspettando il 'cacciatore'. Questi cercherà con tutta la sua abilità clownesca di far ridere i 'leoni addormentati'. Chi comincia a ridere diventa 'cacciatore' a sua volta. Il gioco finisce quando l'ultimo che è riuscito a rimanere serio scoppia finalmente a ridere davanti a tutti i 'cacciatori' che fanno i clown per lui.

Per la buona riuscita del gioco occorre che 'i leoni' siano stesi di schiena o di fianco, in modo che non possano coprirsi il viso in nessun modo.

3. GIOCA JOUER

Obiettivi generali: capacità di ascolto, coordinazione dei movimenti, espressività mimica.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* comprensione dei comandi.
- *lessicali:* comprensione dei sostantivi suggeriti dalla canzone.
- *morfo-sintattici:* comprensione delle azioni suggerite dalla canzone (verbi all'infinito)

Tipologia: canzone con movimenti.

Materiale: stereo, canzone 'Gioca Jouer' di C. Cecchetto.

Svolgimento: il gruppo si dispone in cerchio. L'animatore introduce la canzone 'Gioca Jouer' dicendo che ogni azione pronunciata nella canzone va mimata seguendo la velocità via via crescente.

4. *L'ISOLA MOVIMENTATA*

Obiettivi generali: cooperazione, divertimento, contatto fisico.

Obiettivi linguistici: si tratta degli stessi obiettivi perseguiti durante l'attività precedente (la canzone con gesti 'Gioca Jouer'). A questi si aggiungono obiettivi linguistici indiretti e dettati dal contesto di gioco, ad esempio 'vieni qua', 'siediti', 'vai in braccio a lui/lei', ecc.

Tipologia: gioco di cooperazione + canzone con gesti.

Materiale: un numero di sedie corrispondente al numero dei partecipanti.

Svolgimento: Il gruppo si dispone in cerchio attorno alle sedie poste "schiena contro schiena". L'animatore inizialmente predispone tante sedie quanti sono i partecipanti. Le sedie rappresentano delle isole e i partecipanti le navi che devono attraccare. Il gruppo deve camminare attorno alle isole, muovendosi al ritmo della canzone 'Gioca Jouer' e mimando le azioni proposte. Quando si ferma la musica, ogni partecipante deve attraccare sulle isole sedendosi su una sedia libera. Prima di far ripartire la musica, l'animatore toglie una sedia. Il gioco riprende come prima, ma al termine della musica, il partecipante che rimane in piedi deve trovare ospitalità sulle ginocchia di un compagno. Dopo aver verificato che 'nessuna nave è affondata' (tutti sono seduti), l'animatore toglie un'altra sedia e si riprende. Il gioco continua così fino a che il gruppo riesce a resistere sulle poche sedie rimaste.

5. *IL FUMETTO: CHE TIPO DI BAMBINO SEI? (completamento del fumetto)*

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* descrizione del proprio carattere in forma scritta.

- *morfo-sintattici:* consolidamento in forma scritta della struttura: 'Io sono un/a bambino/a + aggettivo/i'.

- *lessicali:* aggettivi qualificativi.

Tipologia: attività di completamento del laboratorio svolto il giorno 12 settembre (IL FUMETTO), collegata all'attività del giorno 13 settembre (CHE TIPO DI BAMBINO SEI?).

Materiale: matite e colori.

Svolgimento: L'animatore ridistribuisce a ciascun bambino il proprio Fumetto, collegato all'autoritratto (vedi giorno 12 settembre) e le fotocopie con gli aggettivi e i disegni corrispondenti (vedi giorno 13 settembre)

Ciascun bambino deve aggiungere alla presentazione personale, elaborata in precedenza e scritta sul proprio fumetto (es. 'Ciao, sono..., ho...anni, vengo da.... Sono in Italia da...'), la frase 'io sono un/a bambino/a...' e inserire uno o più aggettivi che, secondo lui/lei, lo/la caratterizzano.

6. PALLA AVVELENATA

Obiettivi generali: socializzazione, attività motoria, sana competizione.

Obiettivi linguistici: il gioco non possiede un proprio repertorio verbale esplicito di formule, ma tende piuttosto a far ricorso a discorsi interattivi più liberi e più legati alla situazione. Rimane il valore basilare delle spiegazioni del gioco e delle sue regole, che permette di comprendere strutture linguistiche del tipo *bisogna, non bisogna, si può, non si può, si deve, non si deve*. All'interno del gioco prevale un linguaggio di tipo conativo (inviti e sollecitazioni a fare o a non fare qualcosa) e illocutivo (richiami, grida di segnalazione), con un grande ricorso a parole ed espressioni che fanno riferimento a questo contesto di gioco (*attento, toccato, preso, vai là, torna qui, tira, prendi la palla, corri, è dentro/fuori, passa, ecc.*).

Tipologia: gioco di movimento.

Materiale: nastro segnaletico per delimitare il campo di gioco, palla morbida.

Svolgimento: il gruppo si divide in due squadre che si fronteggiano e si dispone nel campo di gioco. L'animatore lancia la palla lungo la linea che divide il campo. Chi prende la palla deve tirarla dall'altra parte cercando di colpire un giocatore della squadra avversaria. Chi viene colpito è fatto 'prigioniero' e va a porsi alle spalle della squadra avversaria. Se la palla rimbalza a terra prima di colpire il giocatore o se il giocatore riesce ad afferrare la palla al volo, non diventa 'prigioniero'. I giocatori 'prigionieri' continuano a giocare se ricevono la palla dai propri compagni rimasti dentro il campo e possono colpire i giocatori della squadra avversaria. Se ne colpiscono uno, tornano 'liberi'.

7. IL BURATTINO (3^a fase del cartellone di gruppo)

Obiettivi generali: creatività, manualità, autorappresentazione.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* descrizione dei propri gusti personali e del proprio abbigliamento.
- *lessicali:* parti del corpo, vestiti, accessori.

Tipologia: laboratorio manuale.

Materiale: sagome di cartone (busto, braccia, gambe), cartoncini bristol bianchi, carta crespata colorata, colla, forbici, fermacampione.

Svolgimento: ogni bambino ha a disposizione un cartoncino bristol dove traccia i contorni delle sagome precedentemente ritagliate dell'animatore (sagome del busto, delle gambe e delle braccia). Il bambino ritaglia le parti del corpo, poi unisce le braccia e le gambe al busto tramite i fermacampione. Allo stesso modo, applica il proprio autoritratto (realizzato il giorno 11 settembre) al resto del corpo: si ottiene così un simpatico 'burattino' di carta. A questo punto ciascun bambino veste 'il burattino' con la carta crespata, scegliendo i colori e gli abbinamenti che più preferisce e con cui desidera rappresentarsi.

8. *RITUALE DI CHIUSURA*
vedi 11 settembre 2006

5° GIORNO – 15 settembre 2006

ATTIVITA'
1. 'Se sei felice e tu lo sai'
2. 'Il burattino' – 3 ^a fase del cartellone di gruppo
3. 'Il lupo e le pecore'
4. Grande gioco della settimana: 'Mettiti alla prova!!!'
5. Rituale di chiusura

1. *SE SEI FELICE E TU LO SAI*

Vedi 12 settembre

2. *IL BURATTINO* - 3^a fase del cartellone di gruppo

Completamento del laboratorio manuale iniziato il giorno precedente (*vedi 14 settembre*)

3. *IL LUPO E LE PECORE*

Obiettivi generali: attività motoria, socializzazione, divertimento.

Obiettivi linguistici:

- *morfo-sintattici:* uso della struttura 'Chi ha paura del lupo? Nessuno!'

Tipologia: gioco di movimento.

Svolgimento: in un luogo ampio o all'aperto si fissano un punto di partenza e uno di arrivo. L'animatore decide fra i partecipanti chi è il 'lupo', tutti gli altri sono le 'pecore'. Il 'lupo' si posiziona, da solo, lungo la linea di arrivo, mentre tutti gli altri si dispongono in fila dalla parte opposta del campo da gioco (linea di partenza). Al via dell'animatore, il 'lupo' chiede: 'Chi ha paura del lupo???' e gli altri rispondono: 'Nessuno!!!' A questo punto, il 'lupo' corre verso le 'pecore' e cerca di toccarle, mentre le 'pecore' devono raggiungere il punto di arrivo senza farsi toccare dal 'lupo'. Quando una 'pecora' viene toccata dal 'lupo', diventa anch'essa 'lupo' e il gioco ricomincia. Vince il bambino che viene preso per ultimo.

4. *GRANDE GIOCO DELLA SETTIMANA: METTITI ALLA PROVA!!!*

Obiettivi generali: attività motoria, spirito di gruppo, cooperazione.

Tipologia: gioco a prove in squadre.

Svolgimento: l'animatore divide il gruppo in squadre equilibrate e le sottopone ad una serie di prove elaborate in precedenza. Le prove consistono in consegne scritte e contenute in

diverse buste che vengono consegnate a ciascuna squadra. Solo dopo aver superato una prova, la squadra può accedere alla prova successiva, fino ad arrivare alla prova finale che consiste in un messaggio da trovare e decifrare.

Prima di iniziare il gioco, ciascuna squadra deve definire una propria 'base' dove ritrovarsi, di volta in volta, per leggere il contenuto delle buste ed elaborare le risposte alle prove. Quando la squadra si ritiene pronta, si presenta di fronte all'animatore che valuta la prova con un punteggio (es: 1 = sufficiente; 2 = buona; 3 = perfetta). Vince la squadra che totalizza più punti.

1^ PROVA: Ricostruzione di due frasi.

Busta n° 1: *Ricomponete le due frasi, una di colore rosso e una di colore blu.*

Obiettivi linguistici: lettura e comprensione di vari elementi grammaticali (articoli, sostantivi, verbi, preposizioni, ecc.) e utilizzo degli stessi nella costruzione di una frase di senso compiuto.

Fraasi scelte: 'Quando - alziamo - il - dito - bisogna - fare - silenzio.'

'Quando - qualcuno - parla - gli - altri - ascoltano.'

2^ PROVA: Statua di gruppo

Busta n° 2: *Dovete diventare una grande ed unica statua che ha per titolo 'insieme'.*

Obiettivi generali: espressività corporea, contatto fisico, creatività, cooperazione.

3^ PROVA: Mimo

Busta n° 3: *Ognuno di voi deve mimare un'azione diversa.*

Obiettivi generali: espressività corporea, mimica, cooperazione, creatività.

Obiettivi linguistici: descrizione di azioni quotidiane.

4^ PROVA: Canto

Busta n° 4: *Cantate una canzone tutti insieme per almeno due minuti.*

Obiettivi generali: cooperazione, espressività vocale, sintonia ritmica e tonale.

Obiettivi linguistici: proporre una canzone conosciuta da tutti i membri della squadra.

5^ PROVA: Ricerca di vari oggetti.

Busta n° 5: *Cercate questi oggetti: una scarpa, 15 fili d'erba, due fiori, 9 foglie verdi, 3 pietre piccole, un maglione, un orologio, un aereo di carta, un bastoncino di legno, tre formiche vive.*

Obiettivi generali: attività motoria, osservazione dell'ambiente circostante.

Obiettivi linguistici: riconoscere, contare e nominare vari elementi presenti nell'ambiente circostante o di uso quotidiano; ampliamento del lessico.

6^ PROVA: Cruciverba

Busta n° 6: *Risolvete il cruciverba e scoprite la parola nascosta (le parole sono scritte tutte in orizzontale).*

-----	-----	-----	1					-----
-----	-----	-----	-----	2				
3							-----	-----
-----	-----	-----	-----	4				-----
-----	-----	-----	5					-----
-----	6					-----	-----	-----

1. Serve per attaccare tra loro due materiali
2. Le biblioteche ne hanno tanti
3. Il "vestito" per dormire
4. Splende in cielo di giorno
5. La indossano le donne al posto dei pantaloni
6. Il colore delle foglie

Obiettivi generali: cooperazione.

Obiettivi linguistici: comprensione e risoluzione scritta di semplici quesiti.

7^ PROVA: Rappresentazione di una scenetta.

Busta n° 7: *Leggete questa storia, trovate un finale e recitatela tutta (tutti devono fare o dire qualcosa).*

'Siete in viaggio per mare da tanti giorni e sbarcate su un'isola deserta. Avete fame e cercate disperatamente qualcosa da mangiare. Siete molto avventurosi e decidete di andare nel bosco. All'improvviso arrivano gli abitanti dell'isola che vi sembrano un po' strani. Voi vi avvicinate e ...'

Adesso continuate voi a recitare la storia. Come fate a parlare con queste persone e a fare amicizia con loro?

Obiettivi generali: espressività mimica e corporea, immedesimazione, cooperazione, creatività.

Obiettivi linguistici: comprensione del testo proposto, trasformazione del discorso indiretto in discorso diretto, elaborazione e memorizzazione delle battute di ogni personaggio.

8^ PROVA: Disegno e scrittura.

Busta n° 8: *Fai un disegno e scrivi una frase oppure alcune parole per descrivere la settimana che abbiamo passato insieme.*

Obiettivi generali: cooperazione, creatività, capacità di analisi e rielaborazione.

Obiettivi linguistici: traduzione di un'esperienza in parole.

9^ PROVA: Semplice indovinello per trovare l'ultima prova.

Busta n° 9: *Complimenti! Siete quasi arrivati! Dovete solo trovare un messaggio da decifrare. Se volete trovarlo, 'dovete andare dove andate a riposarvi'. Cercate bene!*

Obiettivi generali: attività motoria, cooperazione, logica.

Obiettivi linguistici: lettura e comprensione della consegna, risoluzione dell'indovinello.

10 ^ e ULTIMA PROVA: Decifrare un messaggio.

Busta n° 10: *La frase da decodificare è 'L'unione fa la forza'. Ogni lettera della frase è rappresentata da un disegno (es. disegno di un albero = lettera A; disegno di un osso = lettera O). Scrivendo le lettere iniziali di tutti i disegni, si ottiene la frase criptata.*

Obiettivi generali: immaginazione, fantasia, capacità di analisi.

Obiettivi linguistici: capacità lessicali e ortografiche.

5. *RITUALE DI CHIUSURA*
vedi il giorno 11 settembre 2006

2^ SETTIMANA

. . . *In viaggio* . . .

1° GIORNO – 18 settembre 2006

ATTIVITA'
1. 'Singhenne'
2. 'Passaporto di viaggio'
3. 'Prepariamo la valigia!'
4. Rituale di chiusura

11. *SINGHENNE*

Obiettivi generali: ascolto, memorizzazione e riproduzione di una canzone in una lingua non conosciuta.

Obiettivi linguistici: ascolto, memorizzazione e riproduzione di fonemi riconoscibili anche nella lingua italiana.

Tipologia: canzone con movimenti ritmici.

Testo: Singhe nghe nghe

Neghemme tanda so

Singhe nghe nghe

Neghemme tanda so

Neghemme tanda so (4 v.)

U u mama babe mama babe

Tande sa

U u mama babe mama babe

Tande sa

Babe tande sa (4 v.)

12. *IL PASSAPORTO DI VIAGGIO: 1° momento di preparazione del viaggio collettivo*

Obiettivi generali: autorappresentazione, creatività, introduzione del tema del viaggio.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi*: descrizione fisica di sé (orale e scritta), scrittura dei propri dati personali, espressione dei propri gusti e preferenze.
- *morfo-sintattici*: uso degli aggettivi qualificativi, uso della struttura 'Vivo a...in via...'.
- *lessicali*: parti del corpo, età, indirizzo, gusti personali (colori, giochi, cibi preferiti).

Tipologia: laboratorio di disegno e scrittura.

Materiale: cartoncini colorati piegati in due parti (già predisposti dall'insegnante), matite, pennarelli e colori; fotocopie di immagini rappresentative del viaggio.

Svolgimento: ad ogni partecipante viene dato un cartoncino colorato che rappresenta il suo 'passaporto'. Nella prima pagina (copertina) del cartoncino ogni bambino scrive il proprio nome (es. passaporto di nome + cognome) e attacca un'immagine rappresentativa del viaggio. All'interno del cartoncino, la prima pagina viene completata con alcuni dati personali che il bambino deve inserire (occhi, capelli, età, indirizzo, colore preferito, gioco preferito, cibo preferito) e con il disegno del proprio autoritratto al posto della foto; la seconda pagina rimane libera per potervi stampare dei 'timbrini', ognuno dei quali rappresenta una tappa del 'viaggio' che verrà proposto ai bambini successivamente ('viaggio nella natura': v. 21 settembre e 'viaggio nel paese di Galeata': v. 27 settembre).

13. *PREPARIAMO LA VALIGIA!* - 2^a momento di preparazione del viaggio collettivo

Obiettivi generali: conoscenza reciproca, comunicazione in gruppo, capacità di ascolto, immedesimazione.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi*: espressione di ciò che si considera importante, ascolto e comprensione di ciò che è importante per gli altri.
- *lessicali*: oggetti di uso quotidiano, vestiti, giochi.

Tipologia: attività di brainstorming individuale e collettivo.

Materiale: cartoncini colorati, una sagoma di cartone a forma di valigia.

Svolgimento: l'animatore suddivide i partecipanti in due o tre gruppi di circa 5 o 6 bambini (è necessario che ci sia almeno un animatore per ciascun gruppo). Si chiede ai partecipanti di pensare a 3 'cose', per loro importanti, che porterebbero con sé se dovessero partire per un lungo viaggio. Ciascun bambino, su un cartoncino, deve scrivere il nome di ciò che ha pensato, oppure farne il disegno. Quando tutti i cartoncini sono pronti, si chiede a ciascun bambino di raccontare ai compagni ciò che porterebbe con sé; in seguito, l'animatore stimola il gruppo ad eliminare gli oggetti che si ripetono. L'obiettivo è quello di fare una 'valigia di gruppo' per il viaggio collettivo, contenente oggetti che potranno servire a tutti.

A questo punto, i due gruppi si riuniscono e ciascun bambino informa gli altri delle sue scelte. Dopo aver eliminato ancora una volta i 'doppioni' (per evitare che la valigia diventi troppo pesante) si riempie la 'valigia di gruppo', attaccando i cartoncini sulla valigia di cartone. Al termine dell'attività si guarda la valigia tutti insieme e si riflette sul suo contenuto, cercando di capire se contiene tutto ciò che può servire o se, invece, mancano alcune cose fondamentali per affrontare un lungo viaggio.

4. *RITUALE DI CHIUSURA*
Vedi 11 settembre

2° GIORNO – 19 settembre 2006

ATTIVITA'
<ol style="list-style-type: none">1. 'Singhenne'2. 'Caccia al biglietto'3. Divisione del gruppo in 2 sottogruppi in base al livello linguistico:<ul style="list-style-type: none">• livello 2: 'Inventiamo un racconto'• livello 1: 'Mi presento!' 'Il fumetto: mi racconto!' 'La mia classe' 'Strega comanda colore'

1. *SINGHENNE*

vedi 18 settembre 2006

2. *CACCIA AL BIGLIETTO - 3^a momento di preparazione del viaggio collettivo*

Obiettivi generali: cooperazione, sana competizione, attività motoria, osservazione dell'ambiente circostante.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* ascolto, comprensione e comunicazione di singole parole.

- *morfo-sintattici:* ricomposizione di frasi a partire da singole parole.

- *lessicali:* oggetti e ambienti legati al contesto scolastico.

Tipologia: gioco di movimento e a squadre.

Materiale: 3 fogli bianchi, 3 penne, il 'biglietto' di viaggio diviso in tre pezzi.

Svolgimento: si tratta di un gioco a staffetta. L'obiettivo è quello di ricostruire alcune frasi che svelano dove sono nascosti i pezzi del biglietto di viaggio.

Si divide il gruppo in tre squadre che si dispongono su file parallele lungo il lato più esteso del campo di gioco. I partecipanti di ciascuna squadra si posizionano ad una discreta distanza gli uni dagli altri. Al via, il primo bambino di ciascuna squadra corre verso l'animatore che gli comunica una parola. Il bambino corre verso il secondo membro della propria squadra e riferisce la parola. Il gioco procede in questo modo finché la parola non giunge all'ultimo membro della squadra che deve correre verso l'animatore e scrivere la

parola su un foglio. Dopo la scrittura di ogni parola, i membri della squadra slittano di posto: il primo della fila diventa secondo e così via, in modo che tutti scrivano almeno una parola. Il gioco procede con le stesse modalità finché le squadre non hanno scritto tutte le parole che compongono la frase. A questo punto, ogni squadra si riunisce per ricomporre la frase e scoprire, così, dove è nascosto un pezzo del biglietto di viaggio. Una volta trovati i tre pezzi, si ricostruisce il biglietto e lo si appende alla 'valigia di gruppo' (v. 18 settembre 2006).

Le tre frasi sono:

1. Il biglietto è nella nostra aula sotto un banco;
2. Il biglietto è nel bagno sotto il lavandino bianco;
3. Il biglietto è davanti al cancello della nostra scuola.

3. *Da questo momento il gruppo viene diviso secondo il livello di competenza linguistica: un gruppo di secondo livello e uno di primo livello.*

Attività per il gruppo di secondo livello:

• **INVENTIAMO UN RACCONTO**

Obiettivi generali: comunicazione in gruppo, ascolto degli altri, immedesimazione, creatività.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* descrizione e racconto di ciò che si immagina; ascolto e comprensione di ciò che immaginano gli altri; invenzione e narrazione di una storia a partire da singole parole relative al tema proposto.

- *morfo-sintattici:* costruzione orale di frasi di senso compiuto; riconoscimento degli elementi costitutivi della frase (soggetto, predicato, complementi, preposizioni, ecc.).

- *lessicali:* termini relativi ad un ipotetico viaggio in nave.

Tipologia: attività di brainstorming, narrazione e scrittura collettiva.

Materiale: cartellone e pennarelli

Svolgimento: il gruppo si dispone a sedere intorno ai banchi. L'animatore contestualizza una situazione che coinvolge i bambini presenti (es: un viaggio in nave) e invita i partecipanti a chiudere gli occhi ed a immedesimarsi nella situazione proposta. Poi si conduce un'attività di brainstorming chiedendo ai bambini di dire che cosa 'vedono', mentre l'animatore scrive su un cartellone le parole che emergono via via. Occorre stimolare i bambini con domande specifiche, in modo che emergano sempre più parole (ad es.: Di che colore è la nave? Quanto è alta? Chi viaggia in nave? Che cosa si vede dall'oblò? ecc.). Dopo che ogni bambino ha detto una o più parole, l'animatore incomincia a delineare una situazione con alcune domande (ad es: Che ore sono? Che cosa facciamo in nave? Dove siamo? ecc.) e la scrive, insieme ai bambini, sul cartellone. L'obiettivo finale dell'attività è quello di scrivere una storia a partire dalle parole emerse durante il brainstorming.

Attività per il gruppo di primo livello:

• *MI PRESENTO!*

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* presentazione di sé.

- *morfo-sintattici:* uso delle strutture 'Io sono + nome', 'Ho... anni', 'Vengo da...', 'Faccio la + classe'.

- *lessicali:* nome, cognome, età, provenienza, classe di frequenza.

Tipologia: gioco di presentazione.

Svolgimento: l'attività di presentazione tra i partecipanti avviene tramite i 'burattini' costruiti durante i laboratori manuali che si sono svolti nell'arco della prima settimana.

Ciascun bambino è rappresentato dal proprio 'burattino' che parla ed interagisce con gli altri 'burattini' presentandosi e ponendo domande relative al nome, all'età, alla provenienza, alla classe frequentata. Il risultato è una sorta di teatrino di marionette che crea empatia fra i partecipanti e fornisce un primo approccio alla socializzazione.

Osservazioni: Lo strumento del 'burattino' permette di superare eventuali imbarazzi e blocchi emotivi che sono frequenti quando ci si trova ad interagire in gruppo nella prima fase di apprendimento di una lingua straniera.

• *IL FUMETTO: MI RACCONTO*

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* presentazione di sé in forma scritta.

- *morfo-sintattici:* consolidamento in forma scritta delle strutture apprese nell'attività precedente ('Ciao, io sono...', 'Ho ...anni').

Tipologia: attività di scrittura.

Materiale: fogli piegati in due e tagliati a forma di fumetto, matite e colori.

Svolgimento: Il gruppo elabora le frasi da scrivere sul fumetto insieme all'animatore che le scrive alla lavagna. Ogni bambino scrive o ricopia le frasi sul fumetto completandole con i propri dati, in seguito disegna e colora a piacimento.

• *LA MIA CLASSE*

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* localizzazione della propria classe all'interno della scuola, individuazione del proprio banco e di quello dei compagni.

- *morfo-sintattici:* riconoscimento e uso delle strutture 'Dove sei tu?', 'Dov'è lui/lei?', 'Io sono...', 'Lui/lei è...'.
-

- *lessicali:* termini spaziali (qui, lì), oggetti presenti nell'aula.

Tipologia: visita della propria classe.

• *STREGA COMANDA COLORE*

Obiettivi linguistici:

- *lessicali:* colori.

Tipologia: gioco di movimento.

Svolgimento: un bambino è la 'strega' e comanda un colore presente sul posto, tutti gli altri devono correre a toccare una cosa del colore comandato, mentre la 'strega' li insegue. Chi viene raggiunto prima di aver toccato il colore diventa la 'strega'.

4. *RITUALE DI CHIUSURA*
Vedi 11 settembre

3° GIORNO – 20 settembre 2006

ATTIVITA'
1. 'Singhenne'
2. 'Arriva una nave carica di...'
3. Divisione del gruppo in 2 sottogruppi in base al livello linguistico:
• livello 2: 'Storia a staffetta'
• livello 1: 'Gioco dell'oca' 'Jumbo'
4. Rituale di chiusura

1. *SINGHENNE*
vedi 18 settembre 2006

2. *ARRIVA UNA NAVE CARICA DI...*

Obiettivi generali: cooperazione, ascolto reciproco.

Obiettivi linguistici:

- *lessicali:* consolidamento e ampliamento del lessico relativo ai seguenti ambiti *lessicali:* animali, cibi, vestiti.

Tipologia: gioco a squadre.

Svolgimento: l'animatore divide il gruppo in due squadre che si posizionano in due punti diversi del campo di gioco, ad una discreta distanza l'una dall'altra. Quando l'animatore esclama: "Arriva una nave carica di ...", un rappresentante di ciascuna squadra corre verso di lui, prende un foglio e una penna e si fa riferire qual è il 'carico della nave' (es. cibo, vestiti, animali ecc.), poi torna di corsa verso la sua squadra. I due gruppi hanno due minuti di tempo per scrivere il maggior numero di parole relative al 'carico della nave'. Vince la squadra che scrive più parole.

3. *Da questo momento il gruppo viene diviso secondo il livello di competenza linguistica: un gruppo di secondo livello e uno di primo livello.*

Attività per il gruppo di secondo livello:

• **STORIA A STAFFETTA**

Obiettivi generali: cooperazione, ascolto reciproco.

Obiettivi linguistici

- *comunicativi:* ascoltare e riferire proposizioni.

- *morfo-sintattici:* comprensione, riproduzione e scrittura di frasi, ricomposizione di una piccola storia a partire dalle frasi.

Tipologia: gioco a squadre, a staffetta.

Materiale: cartoncini, matite, cartellone bristol.

Svolgimento: si tratta di un gioco a staffetta. L'obiettivo è quello di ricostruire una storia a partire dalle frasi in cui è stata frammentata.

Si divide il gruppo in due squadre che si dispongono su due file parallele lungo il lato più esteso del campo di gioco. I partecipanti di ciascuna squadra si posizionano ad una discreta distanza gli uni dagli altri. Al via, il primo bambino di ciascuna squadra corre verso l'animatore che gli comunica una frase. Il bambino corre verso il secondo membro della propria squadra e riferisce la frase. Il gioco procede in questo modo finché la frase non giunge all'ultimo membro della squadra che deve correre verso l'animatore e scrivere la frase su un cartoncino. Dopo la scrittura di ogni frase, i membri della squadra slittano di posto: il primo della fila diventa secondo e così via, in modo che tutti scrivano almeno una frase. Il gioco procede con le stesse modalità finché le squadre non hanno scritto tutte le frasi che compongono la storia. A questo punto, ogni squadra si riunisce per ricomporre la storia e rileggerla tutti insieme.

Le storie sono:

IL NANO VINCENZO

Vincenzo è un nano piccolo e avventuroso che vive da solo nel bosco. Una notte di luna piena trova una bacchetta magica. Allora decide di trasformare tutti gli alberi del bosco in simpatici bambini perché vuole giocare con loro e non stare più da solo.

L'ALBERO OLMO

Olmo è un albero grande e bello che vive con altri alberi nel bosco. Una notte di luna piena sente un rumore di passi. Poi vede il nano Vincenzo che trasforma tutti gli alberi del bosco in simpatici bambini perché vuole giocare con loro e non stare più da solo.

Attività per il gruppo di primo livello:

• GIOCO DELL'OCA

Obiettivi generali: conoscenza reciproca, creazione del gruppo, divertimento.

Obiettivi linguistici: dal momento che questo tipo di attività prevede il riconoscimento e l'uso di differenti strutture morfo-sintattiche, nonché il ricorso ad un lessico relativo a vari campi semantici, si allega una fotocopia della tavola di gioco.

Osservazione: questo tipo di gioco è molto utile per verificare le conoscenze pregresse degli alunni e per valutare la loro capacità di lettura, comprensione ed esecuzione delle consegne.

• JUMBO

Obiettivi generali: interazione e attività motoria.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* presentarsi, riferire la propria età.

- *morfo-sintattici:* riconoscimento e uso delle strutture: 'Ciao, mi chiamo...'; ho...anni'.

- *lessicali:* numeri.

Tipologia: gioco di movimento.

Svolgimento: il gruppo si dispone seduto in cerchio. Un partecipante si alza e corre intorno al cerchio, tocca sulla spalla un compagno che, lasciando libero il proprio posto, si alza a sua volta. I due cominciano a correre uno nella direzione opposta all'altro e, quando si incrociano, devono stringersi la mano e presentarsi, chiedersi reciprocamente l'età ecc. Successivamente, continuano a correre. Vince chi raggiunge per primo il posto lasciato libero.

4. RITUALE DI CHIUSURA

Vedi 11 settembre

4° GIORNO – 21 settembre 2006

ATTIVITA'
1. 'Singhenne'
2. Maglietta con lo stencil
3. 'La zattera'
4. 1^ tappa del viaggio: la natura
5. Rituale di chiusura

1. SINGHENNE

vedi 18 settembre 2006

11. MAGLIETTA CON LO STENCIL - 4^a momento di preparazione del viaggio collettivo

Obiettivi generali: creatività, manualità, fantasia, creazione di una maglietta 'del campo' che rimane come ricordo a tutti i partecipanti.

Tipologia: laboratorio manuale.

Materiale: magliette di cotone bianche, colori per stoffa, stencil, puntine, spugnette.

Svolgimento: l'animatore consegna una maglietta ad ogni partecipante che vi inserisce un pezzo di cartone. Poi vengono distribuiti gli stencil (già pronti per essere usati) e vengono fissati sulle magliette con le puntine. Ogni bambino decide quali colori usare e l'animatore li distribuisce insieme alle spugnette. A questo punto, si intingono le spugnette nel colore e si passano sullo stencil finché il disegno non è completamente dipinto sulla maglietta. Il disegno e le scritte presenti sugli stencil sono uguali per tutti, ma ogni bambino può personalizzare la maglietta a proprio piacimento.

Osservazioni: questo laboratorio si inserisce nel percorso di viaggio intrapreso nei giorni scorsi. Dopo aver prodotto il 'passaporto', preparato la 'valigia di gruppo' e trovato il 'biglietto di viaggio', si passa ad una nuova fase della preparazione, ovvero la creazione di una 'divisa di viaggio': la maglietta.

12. LA ZATTERA

Obiettivi generali: rilassamento, immedesimazione, percezione dello spazio, percezione di sé e degli altri nello spazio, cooperazione.

Tipologia: esercizio teatrale.

Svolgimento: L'animatore delimita uno spazio di azione che rappresenta una zattera. I partecipanti salgono, uno alla volta, sulla zattera e si distribuiscono equamente nello spazio per non farla pendere ai lati e non farla 'affondare'. Ad esempio, se i partecipanti sono 10 e 7 di loro si trovano sul lato sinistro della zattera, questa penderà a sinistra e affonderà.

I partecipanti si muovono liberamente nello spazio con due possibili variazioni di ritmo che decide l'animatore: un battito di mani (lentamente) o due battiti di mani (più veloce). Allo 'stop', tutto il gruppo si blocca e deve capire se la zattera è in equilibrio. Se non lo è, qualcuno deve riposizionarsi per ritrovare l'equilibrio.

13. 1^a TAPPA DEL VIAGGIO: LA NATURA.

Obiettivi generali: ascolto, immedesimazione, capacità di tradurre le immagini in disegni e colori, creatività.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* descrizione di ambienti, racconto di ciò che si ascolta e si immagina.

- *lessicali:* ambienti ed elementi della natura, animali, fenomeni atmosferici.

Tipologia: attività di ascolto di suoni, disegno e scrittura.

Materiale: cd con suoni della natura e versi degli animali, fogli, matite e colori.

Svolgimento: il gruppo si sistema intorno ai banchi disposti a ferro di cavallo. Dopo aver distribuito a tutti i bambini un foglio, una matita e dei colori, l'animatore conduce il gruppo verso la 1^a tappa del

viaggio e invita tutti a chiudere gli occhi e ad ascoltare il cd per capire quale sarà la meta. Quindi, invita i bambini a disegnare ciò che sentono e immaginano.

Dopo aver ascoltato i suoni della natura (vento, pioggia, mare, ruscello, ecc.), si ascoltano i versi degli animali e ogni bambino scrive i nomi degli animali che pensa di riconoscere.

5. *RITUALE DI CHIUSURA*

Vedi 11 settembre

5° GIORNO – 22 settembre 2006

ATTIVITA'
<ol style="list-style-type: none">1. 'Singhenne'2. 'Storiella sonora'3. Divisione del gruppo in 2 sottogruppi in base al livello linguistico:<ul style="list-style-type: none">• livello 2: Drammatizzazione delle storie 'Il Nano Vincenzo' e 'L'albero Olmo' - 1^ parte.• livello 1: 'La scatola del tesoro'4. Rituale di chiusura.

1. *SINGHENNE*

vedi 18 settembre 2006

2. *STORIELLA SONORA*

Obiettivi generali: ascolto di una storia, immedesimazione, cooperazione, riproduzione di suoni della natura e versi di animali.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* ascolto e comprensione di una storia.

- *lessicali:* ascolto e riconoscimento di termini relativi alla natura (ambienti, elementi, animali, agenti atmosferici).

Tipologia: laboratorio di narrazione e sonorizzazione di una storia.

Svolgimento: l'animatore legge una storia (riportata qui di seguito) e invita tutto il gruppo a realizzarne la 'colonna sonora', riproducendo i suoni della natura e i versi degli animali che di volta in volta compaiono durante la narrazione.

C'era una volta

una **mucca** molto simpatica e canterina che abitava nel suo boschetto. Un giorno la mucca tornando a casa trova un messaggio che le avevano mandato le **scimmie**, era l'invito alla festa danzante nel Grande Prato verde, quello in fondo al bosco dopo il **ruscello**. Tutta contenta prepara il gonnellino per la festa e va a dormire. Intanto lo stesso invito della festa delle scimmie era stato spedito al grande gruppo di amici: le **pecore** e gli **uccellini**. Appena ricevuto l'invito presi dall'ansia su come

vestirsi per la festa, prendono la loro spider rossa e vanno a comprarsi due bellissimi completi blu **mare** con il cappotto lungo giù fino alle zampe, prendono anche una torta quattro strati e tornano alla loro tana. Il grande evento non era sfuggito all'**elefante** e ai **cani** che avevano letto della festa delle **scimmie** sui grandi cartelli appesi su tutti gli alberi. L'**elefante** famoso per essere il più bravo ballerino del boschetto, non perde tempo, va a casa a lucidare le sue scarpe nere numero 87 e mezzo, e ripassa le sue coreografie. I **cani** decidono di cucire un nuovo paio di jeans dalmata per l'occasione.

Ma la notte prima della festa in cielo non c'è neanche una stella, solo **vento pioggia** e fulmini.

Il giorno dopo il **vento** aveva spazzato via le nuvole e al posto della fitta **pioggia** e dei fulmini brillava in cielo il sole. "Sarebbe una giornata perfetta per andare al **mare!**" dice la **pecora** alla **mucca**. "Ma non ti ricordi?! Oggi è il grande giorno della festa! Se vuoi andremo domani al **mare!**", le risponde stupita la **mucca**. Gli animali contenti della bella giornata, si incamminano verso il prato della festa. La **mucca** prende la sua bicicletta rosa, le **pecore** e gli **uccellini** salgono sulla loro spider rossa, l'**elefante** con i suoi pattini a rotelle e uno zainetto con il vestito della festa parte cantando e i **cani** lo seguono con il loro velocissimo monopattino.

Ma arrivati al **ruscello** si accorgono che la **pioggia e il vento** hanno sommerso il ponticello. Cosa fare? Intanto dall'altra parte del ruscello si vedono le **scimmie** con i tavoli pieni di patatine, banane fritte, pizzette all'ananas, gelato all'eucalipto che stanno aspettando i loro amici.

Dopo un primo momento di sconforto e di tentativi falliti decidono di trovare una soluzione tutti insieme e si mettono a riparare il ponte. L'**elefante** va a prendere della nuova legna, la **mucca** lega tutto insieme, le **pecore** e gli **uccellini** finiscono il lavoro e si mettono addirittura a dipingere il ponte tutto a puntini verdi rossi gialli e blu. Finalmente possono attraversare il ponte sopra il **ruscello** e raggiungere le loro amiche **scimmie**. Che felicità! Che gioia! Inizia la festa! E ballano tutti: le **scimmie, l'elefante, le pecore, gli uccellini e la mucca!** Una festa indimenticabile!

3. *Da questo momento il gruppo viene diviso secondo il livello di competenza linguistica: un gruppo di secondo livello e uno di primo livello.*

Attività per il gruppo di secondo livello

• DRAMMATIZZAZIONE DELLE STORIE 'IL NANO VINCENZO' E 'L'ALBERO OLMO'

1^ parte

Obiettivi generali: cooperazione, immedesimazione, ascolto reciproco.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* invenzione e scrittura di dialoghi a partire dalle due brevi storie.

- *morfo-sintattici:* trasformazione del discorso indiretto in discorso diretto.

Tipologia: laboratorio teatrale e di scrittura collettiva.

Materiale: le due storie ricostruite il giorno 20 settembre 2006.

Svolgimento: Il gruppo si divide in due piccoli sottogruppi, ognuno dei quali rilegge una delle storie ricostruite il giorno 20 settembre. I gruppi individuano i personaggi presenti nelle storie e ogni

partecipante ne sceglie uno da interpretare. In seguito, si elaborano insieme le battute di ciascun personaggio e la loro sequenza durante la drammatizzazione. Ciascun personaggio scrive la/le propria/e battuta/e su un cartoncino.

Osservazione: le due storie rappresentano un'unica storia raccontata da due punti di vista diversi: quello del *Nano Vincenzo* e quello dell'*Albero Olmo*.

Attività per il gruppo di primo livello

• LA SCATOLA DEL TESORO

Obiettivi generali: percezione tattile, capacità cognitive.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* riconoscere e nominare oggetti della scuola e di uso quotidiano.
- *morfo-sintattici:* uso delle strutture 'c'è/ci sono', 'che cos'è?', 'è...'
- *lessicali:* oggetti della scuola e di uso quotidiano, numeri.

Tipologia: gioco di Kim.

Svolgimento: una scatola di cartone abbastanza grande contiene vari oggetti di uso quotidiano e legati all'ambito scolastico. Dopo aver presentato gli oggetti, l'animatore benda un bambino per volta e lo invita a infilare una mano nella scatola per riconoscere al tatto e nominare tutti gli oggetti che tocca. Alla fine si contano tutti gli oggetti riconosciuti da ciascun bambino e vince il bambino che indovina il maggior numero di oggetti.

3. **RITUALE DI CHIUSURA**

Vedi 11 settembre

3^ SETTIMANA

. . . *Insieme* . . .

1° GIORNO – 18 settembre 2006

ATTIVITA'
1. 'Singhenne'
2. Divisione del gruppo in 2 sottogruppi in base al livello linguistico: <ul style="list-style-type: none">• livello 2: Drammatizzazione delle storie 'Il Nano Vincenzo' e 'L'albero Olmo' - 2^ parte.• livello 1: Fumetto: 'Il nano Vincenzo e l'albero Olmo'
3. 'La fila indiana vestita'
4. Rituale di chiusura

3. SINGHENNE

vedi 18 settembre 2006

2. Da questo momento il gruppo viene diviso secondo il livello di competenza linguistica: un gruppo di secondo livello e uno di primo livello.

Attività per il gruppo di secondo livello:

• DRAMMATIZZAZIONE DELLE STORIE 'IL NANO VINCENZO' E 'L'ALBERO OLMO'

(2^ parte)

Obiettivi generali: cooperazione, immedesimazione, ascolto reciproco, espressività mimica, memorizzazione.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* ascolto e recitazione delle battute di ogni personaggio delle storie.

- *morfo-sintattici:* uso di strutture utilizzate nelle interazioni quotidiane.

Tipologia: laboratorio teatrale.

Materiale: le due storie ricostruite il giorno 20 settembre 2006 e le battute elaborate il giorno 22 settembre.

Svolgimento: Il gruppo si divide in due piccoli sottogruppi, ognuno dei quali rilegge una delle storie ricostruite il giorno 20 settembre. I membri dei gruppi ripassano le battute dei propri personaggi.

Attività per il gruppo di primo livello:

• *FUMETTO: 'IL NANO VINCENZO E L'ALBERO OLMO'*

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* comprensione della storia da drammatizzare; invenzione, scrittura e memorizzazione di brevi battute da recitare.

- *morfo-sintattici:* riconoscimento e uso di strutture utilizzate nella prima fase di conoscenza e interazione (ad es. 'Ciao, io sono...', 'Tu chi sei?', 'Come stai?', 'Che cosa fai?').

- *lessicali:* lessico relativo al contesto della storia (bosco, alberi, luna, stelle, bacchetta magica, nani, ecc.).

Tipologia: attività di preparazione alla drammatizzazione.

Materiale: vignette che illustrano i momenti salienti della storia.

Svolgimento: L'animatore propone al gruppo le quattro vignette che illustrano la storia senza seguire l'ordine cronologico. I partecipanti devono ricostruire la sequenza numerando le vignette. In un secondo momento, si osservano le singole vignette e si nominano gli elementi presenti. Poi, si scrivono i nomi degli elementi su cartoncini e si incollano alle vignette. Infine, ciascun partecipante si identifica con un personaggio della storia ed elabora una semplice battuta.

Alla fine di queste attività di preparazione, i gruppi di primo e di secondo livello si riuniscono e cominciano a drammatizzare la storia per intero (le due storie rappresentano un'unica storia raccontata da due punti di vista diversi: quello del Nano Vincenzo e quello dell'Albero Olmo).

Innanzitutto, tutti i partecipanti si immedesimano nel proprio personaggio e si posizionano nello spazio di 'scena'. Al 'ciak' dell'animatore, i personaggi cominciano a recitare le proprie battute secondo i tempi della storia concordati precedentemente. Si prova finché tutti hanno imparato per bene la propria parte e la drammatizzazione è riuscita.

3. LA FILA INDIANA VESTITA

Obiettivi generali: cooperazione, divertimento.

Obiettivi linguistici:

- *morfo-sintattici:* uso della struttura 'Mi metto...i pantaloncini o la maglietta, ecc.'

- *lessicali:* termini legati all'abbigliamento.

Materiale: due scatole di cartone; vestiti vecchi (pantaloni, camicie, cappelli, sciarpe, berretti, guanti, giacche), borse o accessori.

Svolgimento: il gruppo si divide in due squadre e si dispone su due file indiane davanti alle quali si trovano, a qualche metro di distanza, due scatole contenenti i vestiti vecchi. Al via, il primo della fila corre verso la scatola e prende un indumento, lo indossa e dice: 'Mi metto...(ad es. la maglietta)' e si dirige rapidamente verso la fine della fila, dopo aver toccato il secondo giocatore. Quest'ultimo corre verso la scatola e ripete ciò che ha fatto il primo giocatore. Il gioco prosegue così finché tutti i giocatori della squadra hanno

indossato almeno un indumento e la scatola è rimasta vuota. A questo punto, i giocatori della squadra si mettono in posa e vengono fotografati dall'animatore.

Quando entrambe le squadre sono state fotografate, si mettono di nuovo in fila indiana, una di fronte all'altra e i partecipanti, a due a due, si scambiano i vestiti. Allora, l'animatore fotografa l'intero gruppo.

4. *RITUALE DI CHIUSURA*

Vedi 11 settembre

2° GIORNO – 26 settembre 2005

ATTIVITA'
1. Singhenne
2. 'Disegna il tuo albero'
3. 'Che nano sei?'
4. Rituale di chiusura

1. *SINGHENNE*

vedi 18 settembre 2006

2. *DISEGNA IL TUO ALBERO*

Obiettivi generali: creatività, manualità; creare parte della scenografia per la scenetta di venerdì 29 settembre.

Tipologia: laboratorio manuale.

Materiale: cartoncini bristol colorati, carta crespata colorata, forbici, colori, colla, matite, gomme.

Svolgimento: il gruppo si dispone attorno ai banchi e l'animatore consegna a ciascun bambino un cartoncino bristol in formato A3 e una matita. Tutti disegnano la sagoma del proprio albero che deve essere grande quanto il foglio, poi la tagliano e vi attaccano la carta crespata colorata secondo il proprio gusto.

3. *CHE NANO SEI?*

Obiettivi generali: assegnazione dei ruoli per la scenetta, espressività mimica e teatrale, immedesimazione, fantasia.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* assumere i tratti caratteriali del proprio personaggio e interagire con gli altri personaggi della storia.

- *lessicali:* aggettivi qualificativi.

Tipologia: gioco teatrale.

Svolgimento: Il gruppo si dispone in fila indiana e l'animatore chiama un bambino alla volta consegnandogli una busta dove è scritto il personaggio che deve interpretare (ad es. Nano

avventuroso). Ogni personaggio è rappresentato da un simbolo contenuto nella busta (ad es. una stella o un cuore, ecc.). Man mano che i bambini ricevono la busta, si siedono in cerchio, leggono qual è il proprio personaggio e lo non rivelano a nessuno.

Quando tutti sono seduti, l'animatore invita ciascun partecipante a fare un giro dentro il cerchio e a muoversi, parlare e camminare come farebbe il proprio personaggio, per presentarlo al gruppo.

4. RITUALE DI CHIUSURA

Vedi 11 settembre

3° GIORNO – 27 settembre 2006

ATTIVITA'
1. Singhenne
2. 'Cosa ti piace di Galeata e perché?'
3. 2^ tappa del viaggio: Galeata.
4. Racconto della storia.
5. Rituale di chiusura.

1. SINGHENNE

Vedi 18 settembre 2006

2. COSA TI PIACE DI GALEATA E PERCHÈ?

Obiettivi generali: preparazione alla 2^ tappa del viaggio, conoscenza consapevole del proprio paese.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* espressione di gusti e preferenze personali, motivazione delle proprie preferenze in forma orale e scritta.
- *morfo-sintattici:* uso orale e scritto della struttura 'Mi piace / A me piace....perché...'
- *lessicali:* luoghi pubblici del paese ed elementi caratteristici del contesto urbano.

Tipologia: attività di brainstorming e di scrittura.

Materiale: cartoncini colorati, matite.

Svolgimento: I partecipanti si dividono in tre gruppi che lavorano separatamente. All'interno di ciascun gruppo, l'animatore distribuisce i cartoncini e le matite e chiede ad ogni bambino qual è il luogo del paese che preferisce e per quale motivo. Dopo essere state espresse oralmente, le risposte vengono scritte sui cartoncini.

3. 2^ TAPPA DEL VIAGGIO: GALEATA.

Obiettivi generali: conoscenza del proprio paese e condivisione di elementi significativi per ciascuno dei partecipanti; capacità di cogliere e fissare in foto immagini e dettagli; creatività; orientamento.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* indicazione di percorsi e itinerari all'interno del paese.
- *lessicali:* luoghi pubblici del paese ed elementi caratteristici del contesto urbano, termini spaziali.

Tipologia: laboratorio di fotografia itinerante.

Materiale: tre macchine fotografiche usa e getta.

Svolgimento: gli stessi gruppi dell'attività 2 ('Cosa mi piace di Galeata e perché?'), ognuno dei quali accompagnato da un animatore, escono dalla scuola, si recano nei luoghi 'preferiti' del paese e li fotografano. In seguito, continuando a passeggiare, ciascun partecipante indica agli altri ulteriori luoghi o elementi che lo colpiscono e li fotografa.

Osservazioni: L'attività 2 e l'attività 3 confluiranno nella creazione di un cartellone dal titolo 'Che cosa mi piace di Galeata' nel quale verranno apposte le foto scattate dai bambini e i cartoncini scritti da ciascuno di loro.

4. **RACCONTO DELLA STORIA**

Obiettivi generali: conoscenza del continuo della storia di 'Nano Vincenzo e Albero Olmo' in vista della scenetta finale.

Obiettivi linguistici: ascolto e comprensione della storia narrata.

Tipologia: laboratorio di narrazione.

Svolgimento: mantenendo gli stessi gruppi delle attività precedenti, ogni animatore riprende la storia già conosciuta e rappresentata ('Il Nano Vincenzo e l'Albero Olmo') e ne racconta la continuazione e la fine.

5. **RITUALE DI CHIUSURA**

Vedi 11 settembre

4° GIORNO – 28 settembre 2006

ATTIVITA'
1. Singhenne
2. Divisione del gruppo in 2 sottogruppi in base all'età: <ul style="list-style-type: none">• Elaborazione e memorizzazione delle battute per la scenetta• Lettura della pergamena
3. Drammatizzazione
4. 'I cappelli dei nani e la frutta'

1. **SINGHENNE**

vedi 18 settembre 2006

2. Da questo momento il gruppo viene diviso secondo l'età: un gruppo con i bambini di 4^a e 5^a e uno con quelli di 1^a, 2^a e 3^a.

Attività con il gruppo di 4^a e 5^a

• ELABORAZIONE E MEMORIZZAZIONE DELLE BATTUTE PER LA SCENETTA

Obiettivi generali: *immedesimazione nei personaggi della storia, cooperazione.*

Obiettivi linguistici: *elaborazione, memorizzazione e recitazione delle battute dei personaggi della storia.*

Tipologia: *laboratorio di scrittura e recitazione.*

Materiale: *cartoncini colorati, matite.*

Svolgimento: *A partire dall'attività del giorno precedente (laboratorio di narrazione), il gruppo elabora le battute dei personaggi della storia e le scrive sui cartoncini. In seguito, ogni partecipante le memorizza.*

Attività con il gruppo di 1^a, 2^a e 3^a

• LETTURA DELLA PERGAMENA

Obiettivi generali: *cooperazione.*

Obiettivi linguistici: *lettura e comprensione di un breve testo che verrà inserito nel momento finale della scenetta.*

Tipologia: *laboratorio di lettura.*

Materiale: *cartoncini bristol, pennarelli.*

Svolgimento: *il gruppo legge insieme il testo, ne comprende il significato e lo riscrive sui cartoncini. Ognuno dei partecipanti sceglie una frase da leggere e si esercita. In seguito, il gruppo legge il testo dall'inizio alla fine finché la lettura non risulta scorrevole.*

3. DRAMMATIZZAZIONE

Obiettivi generali: cooperazione, immedesimazione, ascolto reciproco, espressività mimica.

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* ascolto, memorizzazione e recitazione delle battute di ogni personaggio della storia da rappresentare.

Tipologia: laboratorio teatrale.

Svolgimento: il gruppo si dispone nello spazio scenico e, al “ciak” dell’animatore, comincia a recitare la scenetta. Si prova finché tutti hanno imparato per bene la propria parte e la drammatizzazione è riuscita.

4. I CAPPELLI DEI NANI E LA FRUTTA

Obiettivi generali: creatività, manualità, fantasia; realizzazione di parte della scenografia e dei costumi dei personaggi della scenetta.

Tipologia: laboratorio manuale.

Materiale: cartoncini bristol colorati, forbici, puntatrice, nastri di carta, colori.

Svolgimento: l’animatore distribuisce i cartoncini bristol colorati. Ogni partecipante arrotola il cartoncino fino ad ottenere un cono, lo fissa alle estremità con la puntatrice e vi attacca due strisce di nastro che servirà a legare il cappello.

5° GIORNO – 29 settembre 2006

L’ultimo giorno è stato dedicato all’allestimento dello spazio scenico e alle “prove generali” della scenetta. In seguito, la storia è stata rappresentata in presenza degli invitati (maestre, genitori, compagni). Il pomeriggio si è concluso con un piacevole momento conviviale.

Indicazioni per l'insegnante

Le attività seguono un percorso cronologico, articolato su tre settimane. Sono attività rivolte a una scuola elementare e possono essere riproposte di nuovo sotto forma di percorso, anche distribuito diversamente nel tempo (ad esempio una volta la settimana), oppure singolarmente. A discrezione delle insegnanti, le attività possono essere rivolte a tutta la classe o al gruppo di ragazzini stranieri.

La scansione temporale in giornate consentirà all'insegnante di rendersi conto più rapidamente del tempo necessario allo svolgimento di un'attività. L'alternanza di diverse tipologie è legata anche a considerazioni didattiche: attività più legate alla scrittura e alla lettura sono seguite da attività ludiche e motorie.

Ogni attività è descritta in modo particolareggiato e contiene tutte le indicazioni utili per l'insegnante.

Qui di seguito, forniamo una sintesi del lavoro svolto sul campo presso la scuola elementare di Galeata nel settembre 2006.

Giorni e orari:

1^a settimana: dal lunedì al venerdì ore 09,00-13,00 (tot: 20 ore)

2^a settimana: dal lunedì al venerdì ore 14,00-17,00 (tot: 15 ore)

3^a settimana: dal lunedì al venerdì ore 14,00-17,00 (tot: 15 ore)

Totale ore: 50

Inizio intervento: 11/09/06

Fine intervento: 29/09/06

Tipo di intervento

L'intervento ha coinvolto un gruppo di *diciotto bambini* composto da dodici studenti marocchini, due cinesi, due macedoni, una studentessa albanese e una senegalese. Gli allievi erano tutti iscritti alla Scuola Primaria di Galeata, nei cui locali si è svolto l'intervento di alfabetizzazione per un periodo complessivo di tre settimane.

Il gruppo si presentava fin dall'inizio alquanto eterogeneo sia per le età diverse degli allievi (dai sei ai dodici anni), sia per le loro *diverse competenze linguistiche*: vi era infatti chi, giunto in Italia da brevissimo tempo, risultava carente di qualsiasi capacità comunicativa di base e chi, avendo già in parte o del tutto acquisito tali capacità, necessitava di un semplice supporto linguistico finalizzato al potenziamento delle proprie competenze.

Al di là dei bisogni prettamente linguistici, le operatrici hanno individuato, come prioritario, anche un forte *bisogno di socializzazione*, emerso fin dai primi incontri a seguito delle difficoltà comportamentali e relazionali mostrate dalla maggior parte dei bambini coinvolti, sia a livello interpersonale sia a livello di dinamiche di gruppo.

Nonostante la presenza numerica sia stata inferiore alle aspettative, il gruppo che si è creato ha mantenuto una presenza piuttosto costante. Questa continuità ha permesso che si creasse un *gruppo coeso*.

Nel corso dell'intervento si è progressivamente instaurato un *clima di fiducia* che ha consentito ai bambini di aprirsi gradualmente e di mostrare lati del proprio carattere, abilità e competenze che spesso a scuola rimangono latenti.

Si può affermare che, in generale, i bambini hanno risposto positivamente al lavoro svolto insieme e hanno mostrato partecipazione e coinvolgimento nelle attività proposte.

Obiettivi

L'intervento ha perseguito un duplice obiettivo:

1. **Obiettivo linguistico:** rafforzare le competenze linguistico-comunicative degli studenti (sia nella comprensione sia nella produzione orale e scritta)

Micro-obiettivi:

- potenziare le competenze nella produzione orale e nell'interazione reciproca;
- arricchire le conoscenze lessicali relative a vari campi semantici;
- rafforzare la conoscenza delle strutture morfo-sintattiche;
- potenziare le competenze nella produzione scritta (strutturazione della frase, composizione del testo).

2. **Obiettivo relazionale:** stimolare la socializzazione tra gli studenti e la costruzione di relazioni positive.

Micro-obiettivi:

- favorire un clima di ascolto, di empatia e di fiducia reciproca, quale presupposto necessario per la creazione di un gruppo coeso;
- stimolare l'interazione interpersonale e la conoscenza reciproca;
- incoraggiare un lavoro di tipo cooperativo in grado di superare divisioni e separazioni interne al gruppo;
- valorizzare il vissuto personale dei singoli bambini, nonché le loro differenti culture di appartenenza;
- stimolare ogni bambino a offrire il proprio contributo (in termini di competenze e abilità) per la realizzazione di un evento finale.

Contenuti dell'intervento e metodologia di lavoro

I suddetti obiettivi sono stati perseguiti attraverso l'elaborazione e la realizzazione di una serie di attività ludico-didattiche, sviluppate sulla scia di un tema di fondo che ci ha accompagnati nell'arco delle tre settimane: "Io e gli altri ...", "In viaggio ..." e "Insieme".

Il lavoro è stato organizzato in modo tale che le attività proposte potessero confluire nell'ideazione e nell'allestimento di un evento finale che si configurasse come frutto di un lavoro comune e condiviso da tutti i membri del gruppo, nonché come ideale momento di confronto con le insegnanti e con i genitori dei bambini.

La metodologia didattica scelta è stata di tipo prettamente esperienziale: lo scopo era quello di affrontare il tema scelto con metodologie interattive che permettessero di coinvolgere i bambini e di far passare contenuti e buone prassi in maniera non normativa. E' stato inoltre deciso che nella preparazione delle attività avremmo cercato volta per volta di intessere un canovaccio in grado di coniugare gli obiettivi didattici predefiniti con le peculiarità dei singoli e delle situazioni concrete.