

Fiera Didacta- 9/11 Ottobre 2019

Giochi cinestetici

The islands -Numbers (age 6/8)

Il gioco serve per sviluppare e/o migliorare le listening skills. I bambini giocano in quanto GRUPPO CLASSE.

Si mette una canzone in lingua che i bambini conoscono e si lascia che camminino a giro per l'aula. Si spiega ai bambini che possono cantare ma che non possono parlare tra loro. Dopo un po' L'insegnante blocca momentaneamente la canzone ed esclama "I want an island of..." E inserisce un numero nella frase. I bambini si devono raggruppare a seconda del numero scelto. Chi rimane fuori può essere scelto per il turno dopo come assistente dell'insegnante.

Il gioco può essere reso più difficile chiedendo ai bambini di saltare, correre o fare la giravolta durante la canzone con la seguente frase "now I want you to jump during the song".

Sticky teacher – colours/numbers/weather... (age 6/8)

Gioco per consolidare i vocaboli: l'insegnante diventa magicamente appiccicoso quindi mette a disposizione il suo corpo e tutti i bambini decidono autonomamente a che parte appiccicarsi (dito/braccio/piede/ginocchio...) L'insegnante comunica la MAGIC WORD come nell'esempio : "the magic word is green". I bambini hanno il compito di fare all'insegnante la domanda coralmmente (l'insegnante deve incentivare il coro): "WHAT IS IT?" e tutto ciò che dice l'insegnante viene negato dai bambini. Esempio:

Coro: "what is it?"

Insegnante: "It's blue/black/yellow"

Bambini "noooooo"

Quando l'insegnante pronuncia la MAGIC WORD tutti i bambini si staccano e se il gioco è stato fatto sui colori corrono verso un oggetto del colore magico, se il gioco è stato fatto sui numeri fanno tante giravolte quanto era il numero magico. Se è stato fatto sugli animali si imita l'animale e se è sul tempo tutti corrono alle finestre.

I'm a star- name/age /my favourite color/animal/subjects/sport.... (age 6/8)

Il gioco serve per ricordarsi delle strutture grammaticali e consolidarle tramite le ripetizioni. Inoltre, il gioco stimola la creatività e l'interpretazione spontanea degli studenti. Ci si dispone in cerchio, L'insegnante dà il via e a ogni parola associa un movimento ad esempio: MY (SALTO) NAME (GIRAVOLTA) IS (SALTO) GIULIA (SCHIOCCA DITA). Poi insegnante e bambini lo fanno insieme, dopodiché ogni bambino fa il suo prima da solo e poi con i compagni.

My sticky body- body parts (6/8)

I bambini vengono divisi in coppie e devono incollare le parti che pronuncia l'insegnante " there is glue on your hands" → i bambini si danno le mani

"there is glue on your head" → I bambini avvicinano le loro teste

Quando i bimbi sono tutti aggrovigliati, dopo aver chiesto di non cambiare posizione l'insegnante pronuncia un "action verb" → "now go quickly and touch the color blue"

Classroom objects- there is/there are (age 7/9)

In classe vengono messi 4 cartelli

"there is"/ "there are" / "there isn't"/ "there aren't". I bambini seduti ai banchi ascoltano l'insegnante che pronuncia frasi del tipo:

"Is there a window in this classroom?" I bambini corrono o saltellano verso il cartello "there is" o "there isn't" a seconda delle disponibilità

"are there many children in this classroom?" → I bambini corrono verso "there are" o "there aren't".

Position game- present simple/present continuous/can (age 9/11)

Il gioco è utilissimo per consolidare le strutture affermative/negative ed interrogative e viene fatto a gruppi. L'insegnante, a seconda dell'argomento che sta trattando, divide la frase affermativa negativa e interrogativa in parole che va a scrivere in fogli colorati A4. Se in classe i bambini sono distratti è utile anche non prestabilire i gruppi ma chiamare un bambino dopo l'altro. Il suo scopo sarà quello di scegliere un cartello e posizionarsi in fila. Si parte sempre dalla frase affermativa e i bambini si devono posizionare più velocemente possibile al posto giusto:

bambino 1 (I)

bambino 2 (am)

bambino 3 (swimming)

quando si passa dalla frase affermativa alla negativa si assegna a un bambino della classe il NOT e si chiede di andare in posizione. Per l'interrogativa si aggiunge un punto interrogativo e si osserva come i bambini riescono a cambiarsi di posizione. Quando l'insegnante vede che i bambini hanno capito, per farli cambiare velocemente può esclamare semplicemente "affermativa!", "Negativa", "Interrogativa" e i bambini hanno il compito di spostarsi più velocemente a quel punto possono lavorare anche più gruppi con frasi diverse contemporaneamente.

The detective- can/present simple/present continuous (age 9/11)

Gioco molto efficace per il ripasso, soprattutto delle strutture affermative e negative. Si dispongono i bambini in cerchio, si fanno sedere e si sceglie un bambino detective che verrà accuratamente mandato fuori dall'aula. L'insegnante sceglie silenziosamente un "boss" ovvero colui che deve essere imitato da tutti gli altri bambini, il quale con voce ritmata pronuncerà frasi del tipo "I can run" o "i can't jump" mentre farà dei movimenti come battere le mani, schiacciare le dita o battere i piedi. Il boss dovrà essere anche abile a cambiare frase abbinando nuovi movimenti. Dopo che il boss si è coordinato con gli altri bambini, l'insegnante fa entrare in classe il detective che deve riuscire a capire chi è il baby boss.

The colourful papers- can/present simple/present continuous (age 9/11)

Gioco di consolidamento strutture grammaticali. L'insegnante si procura dei cartoncini A4 colorati sui quali scrive in ognuno una parola che serve a costruire una frase (affermativa negativa o interrogativa). In classe viene messa una canzone che i bambini conoscono e si avvisano del fatto che, a causa di un malvagio incantesimo hanno le labbra incollate e non possono né parlare né cantare. Mentre c'è la musica in segreto l'insegnante consegna tutte le parole che costruiscono la frase, che non saranno quindi più di 4 a 4 bambini esempio:

bambino 1 I

bambino 2 am

bambino 3 not

bambino 4 drinking

Quando la musica viene interrotta i bambini che hanno il cartoncino devono farsi trovare dagli altri a sedere o distesi, fanno finta di essere tremendamente stanchi. Gli altri bambini della classe, sempre senza comunicare tra loro, devono cercare di trascinare i protagonisti tra loro e metterli in fila a seconda della struttura.

Fly swat- can/present simple/present continuous (grammar age 9/11 o vocabulary 7/8)

Gioco divertente per il ripasso a tutte le età, stimola il cooperative learning. L'insegnante porta a scuola 2 palette per zanzare possibilmente di colore diverso e divide la classe in quattro gruppi di bambini. Viene divisa la lavagna in due il gruppo 1 e il gruppo 2 pensano 5 frasi ad esempio con CAN da far fare rispettivamente al gruppo 3 e 4. Quando i bambini hanno finito le frasi le scrivono nella loro parte di lavagna in maniera confusa e caotica ed il gioco parte quando tutte le parole sono scritte sulla lavagna. A quel punto il gruppo 3 e 4 saranno in fila davanti alla propria metà alla lavagna e quando l'insegnante darà il via ogni bambino si presenterà a turno correndo davanti alla lavagna e schiaccerà con la paletta le parole giuste. Chi sbaglia torna al punto di partenza, la squadra che finisce per prima le frasi vince.

Escape Room- gioco di Ripasso su tutte le strutture spiegate (grammar 9/13)

Gioco di ripasso. Dividere la classe in gruppi di 4 bambini o a coppie. L'insegnante dà a disposizione 15 minuti affinché i bambini creino esercizi in lingua (dialoghi da riempire, domande, esercizi vari da completare). L'insegnante di nascosto sceglie uno studente da mandare fuori dalla classe. In classe viene scelto un coordinatore del gioco, ogni bambino deve avere un'attività che il gruppo ha strutturato, quindi si presuppone che ogni gruppo realizzi 4 o più attività. Quando il bambino che era stato precedentemente mandato fuori rientra in classe il coordinatore dirà delle frasi come:

"look, in this strange classroom there is a boy or a girl with a yellow t-shirt /glasses who has something for you"

Il bambino che si deve salvare, dopo aver individuato il bambino o la bambina in questione, chiederà "do you have something for me?", aprirà il biglietto e tenterà di risolvere il gioco o l'esercizio. Si dà un tempo di 5 min per risolvere 10 attività.

E' un gioco che può essere fatto anche a gruppi.

Esempi di sketch teatrali

MUM "LET'S BUY SOME FRUIT!"

CHILD 1 "CAN WE TAKE APPLES?"

MUM "YES WE CAN"

CHILD 2 "CAN WE TAKE BANANAS?"

MUM "YES WE CAN "

CHILD 3: "MUM CAN WE TAKE BISCUITS?"

MUM "YES WE CAN!"

CHILD "MUM WHAT ARE YOU DOING?"

MUM " I AM TAKING MEAT!"

DAD "DEAR CAN WE TAKE SOME CHOCOLATE?"

MUM "NO DAD YOU ARE ON DIET!"

DAD "BUT IT'S MY BIRTHDAY!"

MUM "OK LET'S TAKE A FRUIT CAKE!"

TEACHER: GOOD MORNING!

CHILDREN 1/2/3/4: GOOD MORNING!

TEACHER: OPEN YOUR BOOK AT PAGE 24, TODAY WE STUDY FRACTIONS! MARK WHAT ARE YOU DOING?

CHILD 1 : I AM CHATTING WITH PAUL

TEACHER: STOP IT PLEASE....

TEACHER: SO FOR EXAMPLE LET'S TAKE $\frac{1}{3}$.."

CHILD 2: EXCUSE-ME CAN I GO TO THE BATHROOM?

TEACHER: YES YOU CAN... LOOK THIS IS $\frac{1}{3}$ELSA WHAT ARE YOU DOING?

CHILD 3: I AM SLEEPING, FRACTIONS ARE BORING!

TEACHER: ELSA PLEASE WAKE UP!

CHILD 4 "EXCUSE-ME CAN I GO TO THE BATHROOM?"

TEACHER: "NO, YOU CAN'T I'M SORRY THAT YOU DON'T LIKE FRACTIONS!"