



# L'ITALIANO È UN "GIOCO DA RAGAZZI"

**SPRACHENFORUM INTERNATIONAL  
KOMMUNIKATION. EMOTION. REFLEXION. DEVELOPING  
LIFE SKILLS IN THE LANGUAGE CLASSROOM**

**25/10/23 (10:30 - 12:00)**

**MARCO BENINI**



Scuola Mondavio

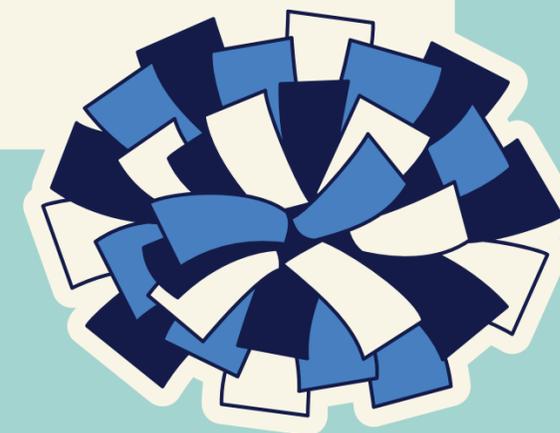
Lingua e cultura italiana





**DURANTE IL WORKSHOP, VERRANNO CONDIVISI ESEMPI PRATICI PER FAVORIRE L'APPRENDIMENTO DELL'ITALIANO CON ATTIVITÀ MOTIVANTI E DIVERTENTI.**

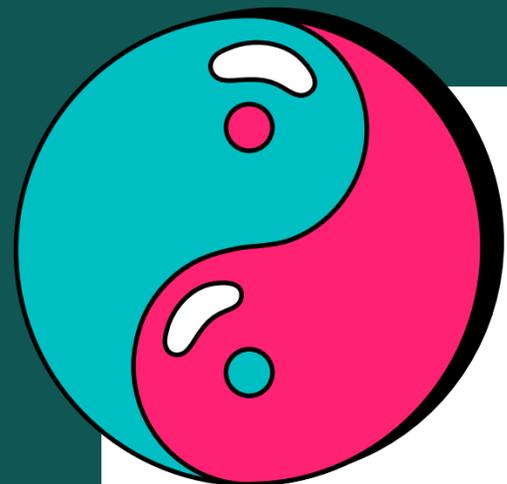
**LE ATTIVITÀ PROPOSTE VERRANNO SPERIMENTATE DIRETTAMENTE DAGLI INSEGNANTI PER RIFLETTERE SULL'IMPORTANZA DEL GIOCO NELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI PRODUZIONE ORALE.**





# GIOCHIAMO!





GIOCHIAMO!

**BINGO!**

ATTIVITA' ROMPI-GHIACCIO



# INDOVINA CHI!



- Scrivi il nome di un personaggio famoso in un foglietto.
- Attacca il foglietto sulla fronte del tuo compagno.
- Fa' domande per indovinare il personaggio.
- I tuoi compagni possono rispondere solo «sì» o «no».



**NICE  
GAME**



# **DISCUSSIONE**

**OBIETTIVI COMUNICATIVI**

**OBIETTIVI LINGUISTICI**

**LIVELLO**

**FASE DELL'UNITA' DIDATTICA**



# CHI È IL LADRO?

Ieri alle 22.00 c'è stata una rapina alla Banca d'Italia.

La polizia è arrivata subito sul posto e ha iniziato a investigare.  
Sono state trovate delle prove.

Fai domande ai compagni e scopri chi ha rapinato la banca.

Scrivi su un foglio il nome del ladro.

Non dire a nessuno chi è il ladro.

Se sei il ladro, fa' domande ai compagni per non farti scoprire.

# INDIZI

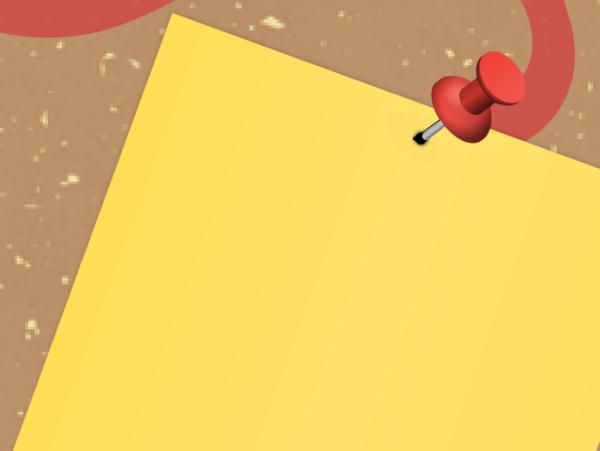
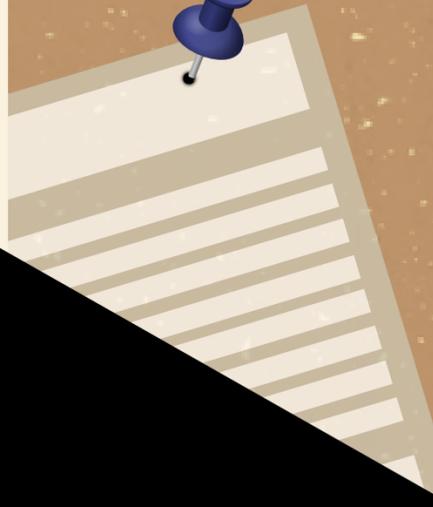
**IL GIORNO PRIMA DELLA RAPINA HA  
NEVICATO QUINDÌ CI SONO DELLE IMPRONTE  
SUGLI SCALINI DELLA BANCA.**

**IL NUMERO DI SCARPE È IL 38.**

**UN BIGLIETTO DI COMPLEANNO PER I 22 ANNI.**

**IL ROMANZO «LE OTTO MONTAGNE»**

**UN BIGLIETTO SOLO ANDATA DA FIRENZE  
A MILANO.**



# MATERIALE

 <p>Nome: Maria Età: 22 Mestiere: cuoca Residenza: Firenze Hobby: lettura romanzi Famiglia: fidanzata, no figli Animali domestici: no Numero scarpe: 38</p> <p>(1)</p>	 <p>Nome: Giacomo Età: 30 Mestiere: manager Residenza: Napoli Hobby: sci Famiglia: sposato, 1 figlio Animali domestici: gatto Numero scarpe: 45</p> <p>(2)</p>
 <p>Nome: Giovanna Età: 36 Mestiere: dottoressa Residenza: Bologna Hobby: musica Famiglia: sposata, 2 figlie Animali domestici: 1 cane Numero scarpe: 40</p> <p>(3)</p>	 <p>Nome: Enrico Età: 41 Mestiere: giudice Residenza: Roma Hobby: golf Famiglia: divorziato, no figli Animali domestici: no Numero scarpe: 45</p> <p>(4)</p>
 <p>Nome: Linda Età: 30 Mestiere: scienziata Residenza: Milano Hobby: danza Famiglia: sposata, no figli Animali domestici: no Numero scarpe: 40</p> <p>(5)</p>	 <p>Nome: Elisabetta Età: 19 Mestiere: studentessa Residenza: Bologna Hobby: lettura Famiglia: single, no figli Animali domestici: no Numero scarpe: 37</p> <p>(6)</p>



# **DISCUSSIONE**

**OBIETTIVI COMUNICATIVI**

**OBIETTIVI LINGUISTICI**

**LIVELLO**

**FASE DELL'UNITA' DIDATTICA**



# LA CODA DEL MAIALINO

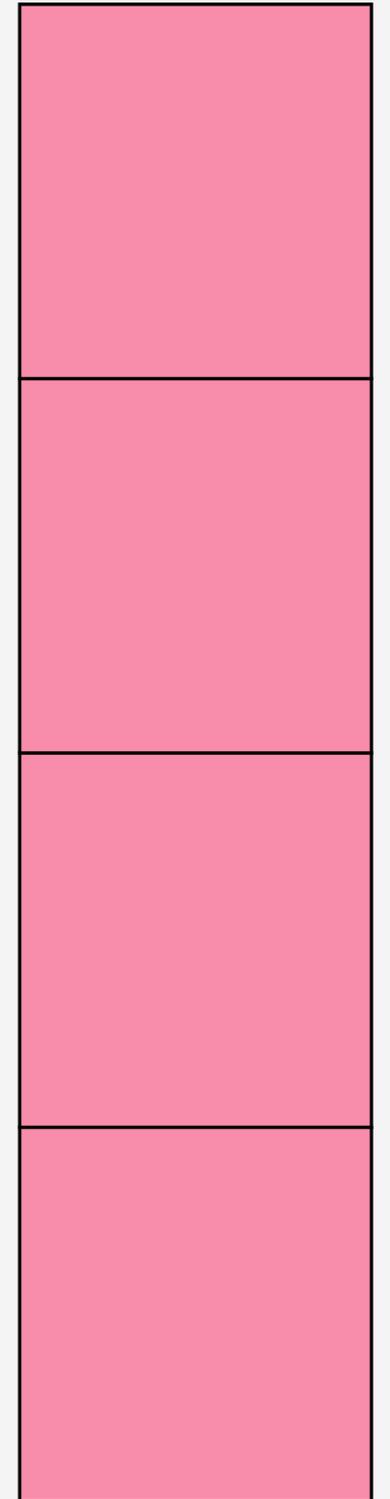
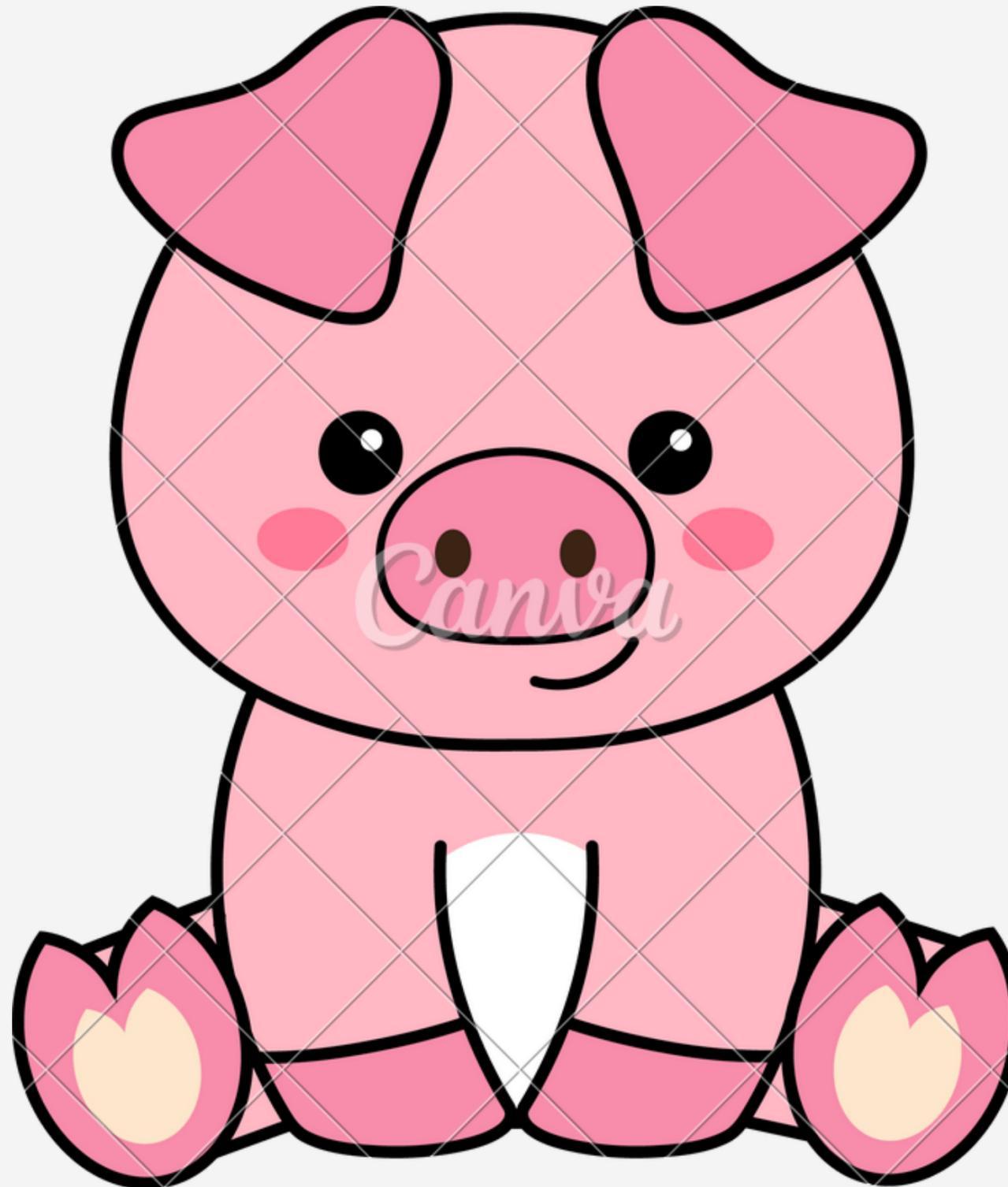
**Uno studente deve disegnare la coda del maialino nel poster.**

**Lo studente che disegna ha gli occhi coperti.**

**I compagni devono dare indicazioni per disegnare la coda nel posto giusto.**

**Almeno uno studente per squadra disegna la coda.**

**Vince chi ha disegnato meglio la coda del maialino.**





# **DISCUSSIONE**

**OBIETTIVI COMUNICATIVI**

**OBIETTIVI LINGUISTICI**

**LIVELLO**

**FASE DELL'UNITA' DIDATTICA**



# Il gioco della NASA

**Siete i membri dell'equipaggio di una spedizione sulla luna.**

**La vostra navicella spaziale si è schiantata sul suolo lunare, ma non è tutto perduto: state tutti bene e a circa 300km c'è una base lunare con una astronave per tornare sulla terra.**

**Ti trovi sul lato illuminato della Luna.**

**Ci sono 15 oggetti.**

**Classificate in ordine di importanza tutti gli oggetti a vostra disposizione.**





# **DISCUSSIONE**

**OBIETTIVI COMUNICATIVI**

**OBIETTIVI LINGUISTICI**

**LIVELLO**

**FASE DELL'UNITA' DIDATTICA**



# SAGRE E SAPORI

L'insegnante appende in diversi punti della classe le sei locandine che pubblicizzano sei diverse sagre che si svolgono nella regione italiana delle Marche.

Quindi presenta l'attività, dà ad ogni studente un foglietto su cui è scritto il ruolo che dovrà svolgere e legge insieme agli studenti la breve introduzione che precede ogni ruolo.

L'insegnante invita gli studenti a muoversi nella classe e a parlare, stando in piedi, con il maggior numero possibile di studenti.

L'attività termina quando tutte le coppie o gruppi si sono formati ed hanno identificato la sagra maggiormente rispondente ai loro interessi.

# SAGRE E SAPORI

Hai vinto una vacanza premio per questa estate da trascorrere nelle Marche, regione ricca di tradizioni e sagre paesane.

Ora sei nel bar dell'albergo presso il quale sei alloggiato insieme a tutti gli altri vincitori della vacanza.

Parla di te con il maggior numero di persone possibile e trova la persona con cui hai più affinità, cioè interessi e passioni in comune; quindi in coppia scegliete la sagra che risponde maggiormente ai vostri gusti ed interessi ed alla quale desiderate andare domani pomeriggio.

# SAGRE E SAPORI

Paola e Marco: La sagra del tartufo (Acqualagna)

Tommaso e Elena: Sagra delle pesche (Montelabbate)

Giuliano e Marilena: La festa del vino (Pergola)

Matteo e Patrizia: La sagra della polenta (San Costanzo)

Gabriele, Lolita e Giulio: Sagra del pesce (Senigallia)

Clara e Lucio: Sagra dei vincisgrassi (Cartoceto)



# **DISCUSSIONE**

**OBIETTIVI COMUNICATIVI**

**OBIETTIVI LINGUISTICI**

**LIVELLO**

**FASE DELL'UNITA' DIDATTICA**

# ALTRI GIOCHI



Scuola Mondavio  
Lingua e cultura italiana

**NICE  
GAME**