

# Spiele und Sprachen er-leben

kreative Sprachförderung in der Freizeit

## Giocare e sperimentare... con le lingue

incontri creativi tra giochi e lingue nel tempo libero

ein Lehrgang für KinderanimateurInnen  
corso di formazione per animatori ed animatrici

### La giocosa favola fotografica – Patrizia De Santis

#### Obiettivo

Inventare insieme una piccola storia attraverso la L2, la fotografia e il gioco.

#### Destinatari

7 bambini di età 8-9 anni (solo 1 bambino parla anche l'italiano in famiglia)  
che si conoscono

#### Contesto

Scuola elementare tedesca, in classe; 1 giornata di agosto

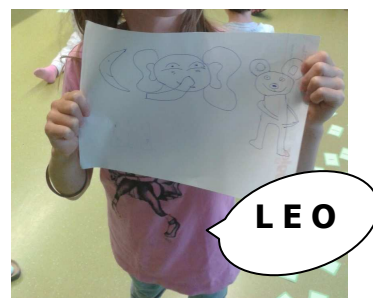
#### Materiale

Polaroid, cartoncini colorati, colla, forbici

#### Svolgimento

Dopo ogni attività si scrive il risultato sulla lavagna in modo che alla fine la storia è composta dalle frasi man mano inventate.

1. Insieme si sceglie il protagonista della storia tra i pupazzi presenti in classe e gli si scatta la prima foto.
2. Gioco per individuare il nome del pupazzo: ognuno pensa ad un nome e per ogni lettera del nome fanno un disegno; vanno in giro per la classe e provano a decifrare il nome pensato dagli altri compagni. Per alzata di mano ci si decide per il nome: Otto  
Frase: Io mi chiamo otto.
3. Gioco per stabilire l'età del personaggio: i bambini si mettono in cerchio e si guardano negli occhi. Devono riuscire a contare fino a 10 senza che due o più bambini dicano contemporaneamente lo stesso numero.  
Frase: Io ho otto anni.
4. Gioco per vestire il personaggio:
  - a) I bambini girano per la classe con una musica di sottofondo e si osservano attentamente; allo stop della musica chiudono gli occhi e l'animatrice pone domande



EUROPÄISCHER SOZIALFONDS - FONDO SOCIALE EUROPEO

AUTONOME PROVINZ  
BOZEN - SÜDTIROL  
Abteilung 39  
Europa-Angelegenheiten  
ESF-Amt



PROVINCIA AUTONOMA  
DI BOLZANO - ALTO ADIGE  
Ripartizione 39  
Affari comunitari  
Ufficio FSE



MINISTERO DEL LAVORO  
E DELLE POLITICHE SOCIALI  
Direzione Generale per le Politiche  
per l'Orientamento e la Formazione

come "Dov'è la maglia rossa?". I bambini indicano dove, secondo loro, si trova il compagno con la maglia rossa e aprono gli occhi per verificare se hanno ragione.

b) Si decide come vestire il pupazzo e si preparano i vestiti con cartoncini colorati, forbici e colla. Lo si veste e gli si scatta un'altra foto istantanea.

Fraasi: Io ho una maglie verde e blu, un cappello giallo ecc.

5. Gioco per scoprire cosa fa tutto il giorno il pupazzo. A ogni bambino viene dato un biglietto chiuso nel quale compare una parola riconducibile ad una famiglia di appartenenza (es. pizza, pomodoro, mozzarella). I bambini camminano per l'aula, allo stop della musica, devono leggere il proprio biglietto, trovare gli altri componenti della propria famiglia e sedersi uno sopra l'altro su una sedia. Vince la famiglia che si ricompone per prima. Infine si cerca di capire insieme cosa potrebbe fare il pupazzo: fare la pizza = è un pizzaiolo ecc.

Frase: Io faccio la pizza.

6. Chi sono gli amici del pupazzo? Sulla schiena di ogni bambino viene attaccato un disegno di un animale; i bambini girano per l'aula e devono indovinare quale animale hanno ponendo domande ai compagni. Alla fine si decide quali animali sono gli amici del pupazzo.

Frase: I miei amici sono...

7. Insieme si ripete la storia che ha fatto trascorrere piacevoli momenti insieme.

## Riflessione

Le attività si possono svolgere anche all'aperto (il risultato scritto su un cartone anziché sulla lavagna). La vecchia polaroid suscita subito interesse coinvolgendo i bambini nelle attività legate alla fotografia istantanea. I bambini apprezzano molto l'intervallare i giochi con attività manuali.