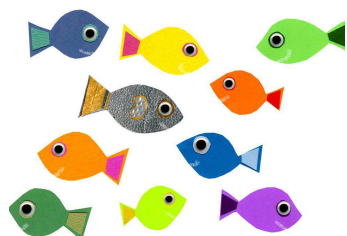


Spiele und Sprachen er-leben

kreative Sprachförderung in der Freizeit

Giocare e sperimentare... con le lingue

incontri creativi tra giochi e lingue nel tempo libero



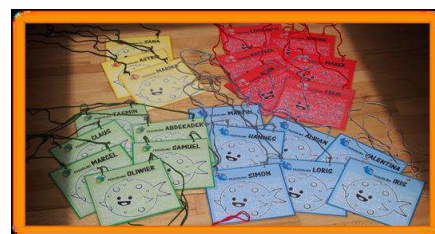
ein Lehrgang für KinderanimateurInnen
corso di formazione per animatori ed animatrici

Pesciolino Dance.
Dall'animazione alla lingua
senza perdere il sorriso

Astrid Sibilla

Obiettivo

L'obiettivo principale non è puramente linguistico, ma piuttosto quella di trasmettere ai bambini la consapevolezza che è possibile stare bene, emozionarsi e magari imparare qualche utile e divertente parola anche in una lingua diversa dalla propria.



Destinatari

17 bambini tra i 6 e i 10 anni, di cui 7 di lingua tedesca; tutti frequentati la scuola elementare di lingua tedesca

Contesto

Campo da gioco all'aperto; fine dell'anno scolastico; il progetto si presta a dare nuovi spunti in grado di rapire l'entusiasmo dei bambini, stanchi da un anno di lavoro, e di rafforzare e promuovere nuove competenze comunicative. Durata = 2,5 h.

Pianificazione

Reperire una canzone con un ritmo intrigante e contenuti linguistici capaci di favorire una mimica espressiva, sia facciale che corporea, simpatica e coinvolgente. Questa canzone (*Pesciolino Dance*) è il rituale capace di accompagnare i bambini attraverso i giochi e di scandire i tempi dell'attività, prevedendo possibili cali di partecipazione e richiamando sempre al sorriso.

Contatti con docente e preside della scuola elementare nonché con un aiuto animatrice con background migratorio

1. Entrata in gioco quale simbolo del passaggio dal mondo reale a quello immaginario (telo rotondo): i bambini si trasformano in pesciolini, ricevono cartellini nominativi con

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

raffigurato un pesce che possono “colorare” con i bollini adesivi che ricevono al termine di ogni gioco. Ballo della *Pesciolino Dance* in cerchio: dopo ogni ballo segue la spiegazione del gioco.

2. L'obiettivo di ogni gioco è quello di illustrare il lessico della canzone, potenziarlo e di esercitare le funzioni comunicative ad esso sottese. Gioco 1 - memorizzare il nome di alcuni animali del mare, gioco 2 - esercitare gli indicatori di luogo, gioco 3 - sperimentare il significato di parole relative ad emozioni, gioco 4 - imparare una locuzione tipica della lingua italiana, gioco 5 - memorizzare parole nuove e relative immagini, gioco 6 - giocare all'interno di una staffetta in cui si chiede di fare ciò che hanno ascoltato e ballato
3. Uscita dal gioco: telo rotondo + regalo per tutti

Materiale

Telone rotondo, cartellini identificativi plastificati, bollini colorati adesivi, etichette di facile lettura sul premio finale (lattina di aranciata), tessere del memory, sedie, cannuce, bacinella, cartelloni

Svolgimento

1. Entrata: Sotto il telone rotondo sono stati disposti i cartellini dispositivi. I bambini si dispongono intorno al telo. Così come recita la canzone *Pesciolino Dance* “nuoto nuoto nuoto nel mare blu – ora sono un pesciolino! Dai, vieni anche tu” uno alla volta i bambini si infilano sotto il telo, cercano il proprio cartellino e chiamano il prossimo compagno ripetendo la filastrocca.
2. Segue la canzone *Pesciolino Dance* ballata insieme con movimenti e gesti proposti dall'animatrice.
3. Gli animali del mare: l'animatrice fa vedere l'immagine di 5 animali citati nella canzone e mostra come si mimano in tre (es. pescecane – bambino in mezzo mima la pinna con la mano sulla testa e i bambini su entrambi i suoi lati urlano di terrore come nella canzone). I bambini si dispongono in cerchio; l'animatrice al centro indica un bambino dicendo il nome di uno dei 5 animali e quel bambino nonché i due compagni ai suoi lati devono mimare l'animale con i movimenti prestabiliti.
4. Avanti o indietro: i bambini si predispongono in linea, uno accanto all'altro; su comando dell'animatrice (su, giù, avanti, indietro...) i bambini alzano le braccia in su, si accovacciano in giù o fanno un salto in avanti o indietro.
5. Le famiglie. I bambini si sparpagliano e camminano al suono della *Pesciolino Dance*. Ognuno ha un biglietto chiuso che scambia con i compagni incontrati. Sui biglietti c'è il nome della componente di una delle 4 famiglie nominate nella canzone (terrore, paura, fantasia, magia). Allo stop della canzone, i bambini leggono il loro biglietto e devono trovare i bambini con i biglietti appartenenti alla stessa famiglia. Vince la famiglia che prima riesce a formarsi.
6. Sotto a chi tocca. Rivisitazione di un gioco noto a tutti. Chi ha paura del pescecane? Nessuno. Bene, sotto a chi tocca!
7. Staffetta a squadre – memory: ogni squadra ha davanti a se una fila di carte coperte; il primo giocatore pesca una carta e deve trovare la corrispondente disposta al centro del campo (girandone due a caso).

8. Staffetta a squadre – Dimmi!
Al via dell'animatrice i bambini: a) mettono le mani sui fianchi (e corrono fino alla sedia), b) prendono il bicchiere con la cannuccia, soffiano forte e fanno glu glu, c) corrono fino alla bacinella in fondo al campo e fanno le bolle con la bocca, d) nuotano come un pesciolino fino alla partenza e e) si fermano davanti al compagno facendo "ciao" (per farlo partire).
9. Uscita: ultimo ballo e canto della *Pesciolino Dance*, poi disposizione intorno al telo; ognuno si infila sotto il telo e prende l'aranciata regalata dall'animatrice

Riflessione

Il movimento, attraverso il gioco e la musica, ha messo i bambini in una condizione di apprendimento privilegiata. Le attività hanno facilitato l'espressione soprattutto dei bambini scolasticamente più deboli, per motivi caratteriali o didattici. Durante il gioco tutti sono diventati immediatamente protagonisti, le preconoscenze linguistiche azzerate ed ognuno ha potuto mettersi in gioco senza la pressione dell'aula, di una valutazione o anche solo del confronto con gli altri.

Dopo una settimana è stato chiesto ai bambini di dare un feedback (disegno per i piccoli, testo scritto per i più grandi) che ha dimostrato come l'esperienza e la lingua da essa prodotta fossero rimaste impresse nella maggior parte di loro.