

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

I 5 sensi – Miriam Mugavero

Obiettivo

Far divertire i bambini senza che sentano la pressione di alcun insegnamento; i bambini imparano in un contesto piacevole, quale il gioco.

Destinatari

11 bambini, maschi e femmine, di 7 anni, di cui 6 di lingua italiana e 5 di lingua tedesca.

Contesto

I bambini si conoscono da una settimana, avendo frequentato insieme il GREST. Le attività si svolgono in una grande sala e nel cortile adiacente. Durata del progetto: 2 ore

Pianificazione

Per ogni senso viene proposto un gioco diverso.

1. Giochi di apertura:

- a) *Il nome fantasioso*: ogni bambino scrive il proprio nome su un foglio, utilizzando per ogni lettera del nome un'immagine con la stessa iniziale
- b) *Il viso mostruoso*: a ogni coppia di bambini viene consegnato il disegno di un viso privo di particolari. L'animatrice lancia un dado e a ogni numero corrisponde una parte (1=occhio, 2=bocca, 3=naso ecc.) da disegnare nel viso.

2. VISTA:

- a) *Il gioco del mimo*. Ognuno mima la professione che vorrebbe fare da grande.
- b) *I 5 cambiamenti*. I bambini si dispongono in due fila e si osservano dalla testa ai piedi. L'animatrice fa girare una fila di spalle e modifica l'aspetto degli altri bambini aggiungendo un oggetto (bandana, cerchietto, fiocco...). I bambini voltati si girano, osservano i compagni ed elencano le 5 cose diverse rispetto a prima.

3. UDITO

- a) *I suoni delle cose*: I bambini ascoltano la canzone omonima che riproduce il rumore di vari oggetti (es. orologio – tictac, bere – glù glù ecc.)
- b) *Grande orecchio mi senti?* I bambini si allineano su una riga; dall'altra parte sta un bambino con le spalle rivolte al gruppo. Un bambino in riga dice con voce

contraffatta: “Grande orecchio mi senti?” e il grande orecchio si gira indovinando chi lo ha chiamato.

4. **OLFATTO.** *I fiori profumati:* Le femmine sono i fiori, i maschi le api. Mentre le api si voltano, l'animatrice profuma le bambine con 3 fragranze diverse e le dispone in diverse parti della sala. L'animatrice fa annusare alle api una fragranza alla volta; i bambini devono indovinare quale fragranza corrisponde a quale bambina.
5. **GUSTO.** *Gli assaggi:* A turno l'animatrice benda 1-2 bambini chiedendo di assaggiare e indovinare alcuni cibi (cioccolato, popcorn, pane ecc.)
6. **TATTO.**
 - a) *Tocca tocca.* I bambini si muovono nello spazio con un sottofondo musicale; allo stop dell'animatrice i bambini si fermano e devono toccare qualcosa: “Toccatevi il naso, il gomito” ecc.
 - b) *Il nido dell'uovo.* I bambini creano un involucro sicuro per un uovo fresco utilizzando il materiale fornito dall'animatrice (carta, ovatta, sacchetti di plastica ecc.). Completato il nido lo si lancia dal primo piano; vince la squadra il cui uovo è intatto dopo il lancio.
7. **Giochi di chiusura**
 - a) *Pierino.* I bambini si dispongono in due fila indiane. Ad ognuno viene assegnato un ruolo (Pierino, papà, mamma, nonno ...). L'animatrice racconta la storia di Pierino; ogni volta che viene nominato un membro della famiglia, il giocatore che riveste questo ruolo abbandona il posto nella fila, va avanti e mima l'azione descritta per poi tornare al posto. Quando l'animatrice nomina l'intera famiglia, tutti devono andare avanti e mimare l'azione.
 - b) *Il gomito.* Tutti si dispongono in cerchio. Ogni bambino dice cosa l'aveva particolarmente colpito e tenendo il filo lancia il gomito ad un altro bambino che a sua volta racconta ciò che gli è piaciuto. Alla fine si crea una sorta di ragnatela.

Materiale

Fogli, pennarelli, oggetti vari (es. occhiali, bandana, cappelli...), cibi, ovatta, carta ecc.

Svolgimento

1. a) *Il nome fantasioso.* I bambini chiedono subito in che lingua devono trascrivere il loro nome. L'animatrice dice ognuno nella propria lingua, per non metterli subito in difficoltà: I bambini scoprono subito che il nome nell'altra lingua non funziona.
J-O-H-A-N-N-E-S (Jacke-Obst-Hund-Apfel-Nase-Nacht-Eis-Sonne) diventa
G-F-C-M-N-N-G-S (giacca-frutta-cane-mela-naso-notte-gelato-sole).
- b) *Il viso mostruoso.* I bambini si divertono molto e i bambini tedeschi utilizzano inconsapevolmente le prime parole/frasi italiane: Es. Mi passi il giallo?
2. **VISTA:**
 - a) *Il gioco del mimo.* I bambini si sentono al loro agio, esprimendosi con l'universale linguaggio del corpo.
 - b) *I 5 cambiamenti.* Quando un bambino non sapeva il nome del cambiamento, lo poteva indicare e l'animatrice gli diceva la parola corretta.



3. UDITO:
 - a) *I suoni delle cose*: I bambini ascoltano la canzone omonima che riproduce il rumore di vari oggetti (es. orologio – tictac, bere – glù glù ecc.)
 - b) *Grande orecchio mi senti?* La domanda era inizialmente storpiata e pronunciata male, ma già a metà gioco tutti la dicevano in modo corretto. Anche chi non parlava bene l'italiano riusciva ad articolare in modo corretto la frase. Urlare insieme la domanda "Grande orecchio mi senti?" aiuta a superare blocchi emotivi, la paura di sbagliare o le inibizioni che limitano l'uso della lingua.
4. OLFATTO. I bambini tedeschi imitano quelli italiani riproducendo frasi come „È lei!”, “L’ho trovata!”.
5. GUSTO. La felicità nel sapere di avere indovinato ha fatto spesso prevalere la madrelingua. In questo caso l'animatrice ha ripetuto il nome del cibo indovinato in italiano.
6. TATTO
 - a) *Tocca tocca*. L'animatrice prima propone parti del corpo più comuni (naso, bocca ecc.), dopo quelle più difficili (ginocchio, nuca ecc.). Chi non capisce, imita gli altri e impara nuovi vocaboli.
 - b) *Il nido dell'uovo*. L'attività crea partecipazione e lavoro di gruppo; la produzione orale è spontanea e non controllata.
7. Giochi di chiusura. a) *Pierino*. Il gioco viene proposto alla fine perché i bambini dopo diverse attività svolte insieme sono più spontanei e meno vergognosi. Il gioco si presta perché non c'è un vincitore o un perdente, né un modo giusto o sbagliato a mimare.
 - b) *Il gomito*. Momento di riflessione per i bambini e per l'animatrice; i bambini imparano ad ascoltarsi e a scambiarsi idee.

Riflessione

I bambini sono tornati a casa sorridenti con qualche parolina di italiano in più nel loro bagaglio culturale. Chi inizialmente non capiva le consegne, imitava e copiava gli altri o chiedeva; nell'ultimo caso l'animatrice rispiegava le regole in italiano, scegliendo altre parole o aiutandosi con altri mezzi (es. gesti).