

3

“Vedo qualcosa che tu non vedi”

Obiettivi

Gli A rafforzano il loro lessico orale in modo ludico ed esercitano le competenze di ascolto e di espressione orale.

SI-6a cl.

5-20 min.



Materiale:
ev. libro illustrato.

Indicazione:

Il gioco può essere svolto con la classe intera, in piccoli gruppi o a coppie.

Svolgimento:

- Un allievo visualizza un oggetto in classe che sia anche ben visibile per tutti (p. es. la lavagna, la maniglia della porta, una lampada ...) e dice: «Vedo qualcosa che tu non vedi».
- Gli altri A fanno delle domande per indovinare di quale oggetto si tratta. Sono consentite solo domande che richiedono la risposta «Sì» o «No» (p. es. «È un mobile?», «È rosso?»). Ponendo delle abili domande (p. es. «Si trova nella parte destra dell'aula?», «È grande?», «È verde?») si può restringere sempre di più il campo degli oggetti possibili. Chi riceve una risposta positiva può continuare a porre altre domande, altrimenti passa la parola a un altro bambino.
- Chi ha indovinato l'oggetto («È la lavagna», «Sì!») può, a sua volta, pensare a un altro oggetto da far indovinare ai suoi compagni.

Varianti:

- Invece di un oggetto reale il gioco si può fare, organizzando dei piccoli gruppi, anche con delle immagini su cui vi sono tantissimi oggetti, come i cosiddetti “Giochi degli oggetti nascosti”.
- Invece di un oggetto gli A pensano a una persona famosa, un compagno di classe, un mestiere ecc.
- L'1 nasconde in una scatola un oggetto che ha a che fare con il tema della lezione. Gli alunni cercano di indovinare di quale oggetto si tratta. Questa variante si adatta bene per cominciare la lezione e introdurre un tema, p. es. gli occhiali da sole, nascosti nella scatola, possono costituire un avviamento al tema “vacanza”.
- Invece di indovinare gli oggetti gli A ascoltano a occhi chiusi voci e rumori e devono indovinare di cosa si tratta. Questa variante è molto utile per sviluppare le abilità uditive-percettive e stimolare la concentrazione.