

5

“La sedia che brucia”

Obiettivi

Tramite questo gioco, in cui devono circoscrivere e indovinare le parole, gli A attivano il loro vocabolario orale ricettivo e produttivo. Contemporaneamente esercitano e ampliano il loro repertorio di frasi aiutandosi con dei modelli di frase tipici della prima lingua.

3a-6a cl.

10-20 min.



Svolgimento:

- L'I divide la classe in due gruppi omogenei (A e B) e sceglie due A che dovranno sedere per primi sulla “sedia che brucia”. Per questo motivo ci sono due sedie davanti alla lavagna, dirette verso la classe. Un A rappresenta il gruppo A e l'altro rappresenta il gruppo B.
- L'I scrive una parola alla lavagna (p.es. “torta” o “la nostra capitale” o “intrufolarsi”). Deve essere comunque un'espressione che tutti gli A conoscono. Gli A seduti sulla sedia guardano verso i compagni e quindi non possono e non devono vedere la parola.
- Non appena l'I dà il via gli alunni dei due gruppi cominciano a circoscrivere la parola per il loro rappresentante che la deve indovinare. Non possono però pronunciare la parola né la radice della parola (se ciò dovesse capitare il gruppo perde) ma possono dargli degli indizi.
- Non appena uno dei due A indovina la parola per primo il suo gruppo vince.
- Il gioco ricomincia con altri due A sulla “sedia che brucia”.

Varianti:

- Si possono scegliere, di proposito, espressioni con riferimento al corso LCO o a temi trattati durante la lezione o di attualità (es: I corsi d'acqua nel paese d'origine; personalità della storia). Il gioco può servire anche da introduzione a un tema che si vuole trattare. Se però per gli A più giovani fosse troppo difficile si giocherà questa variante solo con i più grandi e si dovrà pensare a un'altra variante per i più piccoli.
- Gli A scelgono i vocaboli liberamente o da un tema proposto dall'I. Sarà poi l'I a scegliere le parole da indovinare tra le varie proposte degli alunni.