

materiali da preparare

cosa prepara l'insegnante

Un tabellone - VEDI MODELLO A P. 15 - su carta da pacco che riproduce lo schema dei tre ambienti con fotografie o immagini, ritagliate da riviste o da disegni - PP. 20-34 -, rappresentanti il lessico che viene visivamente proposto anche una etichetta in lingua italiana. È bene ricordare che le etichette esprimono i vocaboli al plurale, quindi occorrono immagini adeguate.

Tre cartelloni che riproducono le strutture da utilizzare nel role-play - PP. 35-37 -.

Le carte del lessico cartonate (in tre colori differenti per i tre ambienti) con il vocabolo al singolare in italiano, in inglese e con lo spazio per tutte le altre lingue presenti nella classe - ES. PP. 17-19 -.

Tre scatole per contenere le carte dei tre ambienti e i bonus relativi.

I cartoncini su cui applicare i bonus che produrranno gli alunni.

Per la fase preparatoria, qualora non fosse possibile prevedere un'uscita nel quartiere per suscitare l'interesse sui topic proposti, potrebbe essere d'aiuto portare in classe della frutta vera, mentre per i vestiti si può suscitare l'attenzione con qualche gioco che implichi la descrizione dell'abbigliamento di alcuni compagni della classe...

Eventuali schede a livelli differenti per i bambini stranieri (per esempio, se necessario, una scheda con il disegno di forbici, colla, colori, e relative istruzioni illustrate...)

cosa preparano i bambini

I bambini stranieri completano, con l'aiuto dell'insegnante, le carte di lessico con la traduzione nella propria lingua.

Sarà opportuno ricercare preventivamente i vocaboli in tutte le lingue presenti in classe, se possibile con l'appoggio di mediatori, colleghi, dizionari e materiali bilingui. Per le lingue non alfabetiche, o il cui alfabeto sia sconosciuto ai più, si utilizzerà anche una trascrizione di tipo fonetico.

Le pedine o segnalini di ogni squadra.

I BONUS, rappresentati da frutti, animali e capi d'abbigliamento (l'insegnante indica le dimensioni del cartoncino su cui verranno applicati i bonus).

Le decorazioni delle tre scatole (tre colori differenti).

Eventualmente i dadi, se non si usano quelli pronti in commercio.

Lo scopo del gioco è di arrivare per primi alla fine del percorso. Verrà considerata seconda la squadra che riuscirà ad acquisire il maggior numero di bonus.