

**prerequisiti**  
*conoscenza degli ambienti (tre esercizi di compravendita) presentata nel gioco o visita preventiva nel quartiere*

**obiettivi**  
*funzioni linguistiche*

**abilità**

**attività linguistica**

**riflessione linguistica**

**laboratorio**

*attività manuali,  
 linguaggi non verbali,  
 drammatizzazione,  
 collegamenti interdisciplinari*

- ◆ Padroneggiare gli atti linguistici necessari alla riuscita dello scambio comunicativo nell'interazione con alcuni luoghi significativi per la vita pratica quotidiana. (Funzioni comunicative da utilizzare: salutare, ringraziare, chiedere/dare informazioni, accettare/ rifiutare una proposta di acquisto, esprimere desideri, preferenze, richieste...).
- ◆ Saper comprendere istruzioni relative alla costruzione di un gioco per simulare scambi comunicativi nell'ambito "fare acquisti".

#### TESTO REGOLATIVO

- ◆ Ascoltare **tutta la classe**
  - ◆ gli alunni ascoltano l'insegnante che dà istruzioni sulla costruzione del gioco, sui materiali occorrenti e sullo scopo del gioco. L'ins. dice e scrive il nome del gioco alla lavagna. Tutto l'output è sorvegliato secondo le regole della semplificazione comunicativa. Con una griglia viene registrata la ricezione dell'input degli alunni stranieri
- SCHEDA A.

#### TESTO REGOLATIVO

- Scrivere
- Alumni italofofoni**
- ◆ compongono un testo con le fasi ordinate della costruzione.

#### Alumni stranieri

- ◆ compilano una scheda a colonne per elencare materiali, strumenti usati, chi prepara cosa, ecc.
- SCHEDA B.

#### Alumni italofofoni

- ◆ elementi di coerenza/coesione del testo
- ◆ successione logico-temporale, ecc..

#### Alumni stranieri

- ◆ lessico relativo ai materiali (carta, carta da pacchi, cartoncino ...) e agli strumenti (forbici, matite, colori, pennarelli...), parole della geometria (quadrato, rettangolo, centro...), verbi (tagliare, misurare, incollare...).

- ◆ L'insegnante appende al muro il cartellone del gioco con i tre ambienti per gli acquisti.
- ◆ Gli alunni preparano le carte del gioco con scritte plurilingui.

- ◆ Gli alunni preparano le tre scatole-ambiente (con le immagini degli oggetti e degli animali) e le pedine per giocare.

**obiettivi**  
*funzioni linguistiche*

**abilità**

**attività linguistica**

**riflessione linguistica**

**laboratorio**  
*attività manuali,  
linguaggi non verbali,  
drammatizzazione,  
collegamenti interdisciplinari*

MATERIALE LIBERAMENTE FOTOCOPIABILE

- ◆ Saper comprendere le regole di funzionamento del gioco per “fare acquisti”.

**TESTO REGOLATIVO**

- ◆ Ascoltare

**tutta la classe**

- gli alunni ascoltano

L'insegnante che spiega come funziona il gioco Parole in piazza. La comunicazione dell'ins. si svolge come indicato sopra.

**tutta la classe**

- rispetto delle regole ortografiche del lessico sulle carte del gioco, attenzione alla flessione sing/pl e alle modalità della traslitterazione per le parole delle lingue d'origine con alfabeti non latini.

**TESTO REGOLATIVO**

- ◆ Scrivere

**alumni italofoeni**

- a partire da uno schema che individua gli elementi importanti per fare un gioco (n° giocatori, regole, ecc.) gli alunni stendono il regolamento con le istruzioni.

*SCHEDA C.*

La classe prepara un cartellone con le regole del gioco.

**obiettivi**  
funzioni linguistiche

**abilità**

**attività linguistica**

**riflessione linguistica**

**laboratorio**  
attività manuali,  
linguaggi non verbali,  
drammatizzazione,  
collegamenti interdisciplinari

**ESERCIZI GRAMMATICALI,  
LESSICALI, DI COMPRENSIONE**

◆ Scrivere

**alumni stranieri**

- compilano schede sul verbo giocare, sul lessico del gioco di compravendita, sulla comprensione di un testo con la tecnica doze.

**alumni stranieri  
per livelli**

- **1** verbo giocare: tempo presente, struttura verbo-argomenti (io gioco a), aggiunta di altre espansioni, esempi di sostituzione lessicale con nomi di altri giochi - SCHEDE I, II, III.
  - **2** lessico relativo alle carte del gioco: abbinamento arti-nomi al sing. e al pl. abbinamento nomi-immagini (lessico ricettivo) SCHEDE IV - produzione di enunciati con lessico contestualizzato (lessico produttivo)
  - **3** completamento di un testo bucatò avente in calce le parole da inserire (ad es. il testo regolativo dei compagni).
  - **4** il modo imperativo dei verbi (se è stato usato nel regolamento del gioco o durante lo stesso).
- N.B. Le schede dei punti 2, 3, 4 sono da preparare in classe. Si potrebbero proporre esercizi sul verbo "comprare" come per "giocare".*

**obiettivi**  
*funzioni linguistiche*

**abilità**

- Saper collaborare e interagire con i compagni nell'organizzazione di un gioco.

**attività linguistica**

**riflessione linguistica**

**laboratorio**

*attività manuali,  
linguaggi non verbali,  
drammatizzazione,  
collegamenti interdisciplinari*

- Saper produrre testi orali congruenti alla situazione simulata, ai ruoli e agli scopi nel gioco di simulazione "fare acquisti".

- Saper dialogare nella situazione reale di fare acquisti.

**TESTI REGOLATIVI, ESPRESSIVI, ETC.**

◆ Parlare

**tutta la classe**

- gli alunni esprimono preferenze, dubbi, richieste di aiuto ecc., rivolgendosi all'insegnante e ai compagni per organizzare il gioco.

◆ Parlare

**tutta la classe**

- gli alunni giocano usando le strutture funzionali e il lessico previsto da Parole in piazza L'interazione è monitorata con una griglia
- SCHEDA D utile a rilevare anche l'apertura culturale di ogni alunno italiano e straniero.

Rispetto della coerenza e della coesione testuali (nei dialoghi), delle regole socio-culturali (modi di passare-togliere la parola), delle regole socio-linguistiche (registri, ecc.), delle scelte paralinguistiche (intonazione, tono di voce ...).

Drammatizzazione (role-play), con l'esecuzione dei dialoghi per "fare acquisti"

◆ Verifica

Uscita nel quartiere per esercitare dal vivo nei negozi le funzioni comunicative usate nel gioco (lessico e strutture).

◆ Valutazione

Scheda per valutare la riuscita comunicativa nella situazione reale.

SCHEDA E



**scheda sulla costruzione del gioco PAROLE IN PIAZZA**

**B**

nome del gioco	materiali necessari	strumenti usati	pezzi del gioco	chi li prepara
			1. 2. 3. 4. etc. ....	1. .... 2. .... 3. .... 4. .... etc. ....



# Traccia per scrivere le regole del gioco "Parole in piazza"

## PARTECIPANTI

- ◆ GIOCATORI DIVISI IN SQUADRE CON  
NON MENO/NON PIÙ DI ..... GIOCATORI

## PEZZI DEL GIOCO E ATTREZZATURE OCCORRENTI

- ◆ TABELLONE PREPARATO DA .....
- ◆ CARTE PREPARATE DA.....
- ◆ DADO
- ◆ PEDINE
- ECC..

## FUNZIONAMENTO E FASI DEL GIOCO

- ◆ CHI GIOCA
- ◆ COME GIOCA E CON COSA
- ◆ COME SI AVANZA NEL GIOCO

## COME SI ASSEGNA LA VITTORIA

- ◆ A CHI HA PIÙ PUNTI
- ◆ A CHI FINISCE PRIMA

.....

N.B. Prima di scrivere le istruzioni occorre decidere:

- ◆ quale modo/tempo/forma dei verbi (infinito/imperativo/presente indicativo/ impersonale) usare per indicare le azioni da compiere nel corso del gioco.



# Giocare a "Parole in piazza"

lo gioc**o**  Parole in piazza

Tu gioc**hi**  Parole in piazza

Pedro (lui) gioc**a**  Parole in piazza

Anna (lei)

Noi gioc**hiamo**  Parole in piazza

Voi gioc**ate**  Parole in piazza

Pedro e Anna (loro) gioc**ano**  Parole in piazza

## COMPLETA

lo ..... a Parole in piazza

Tu ..... a Parole in piazza

Pedro ..... a Parole in piazza

Noi ..... a Parole in piazza

Voi ..... a Parole in piazza

Pedro e Anna ..... a Parole in piazza



## Con chi giochi?

COMPLETA

- ◆ lo ..... a " Parole in piazza"  
con i miei compagni.
- ◆ lo gioco a " Parole in Piazza" ..... i  
miei .....

## Dove giochi?

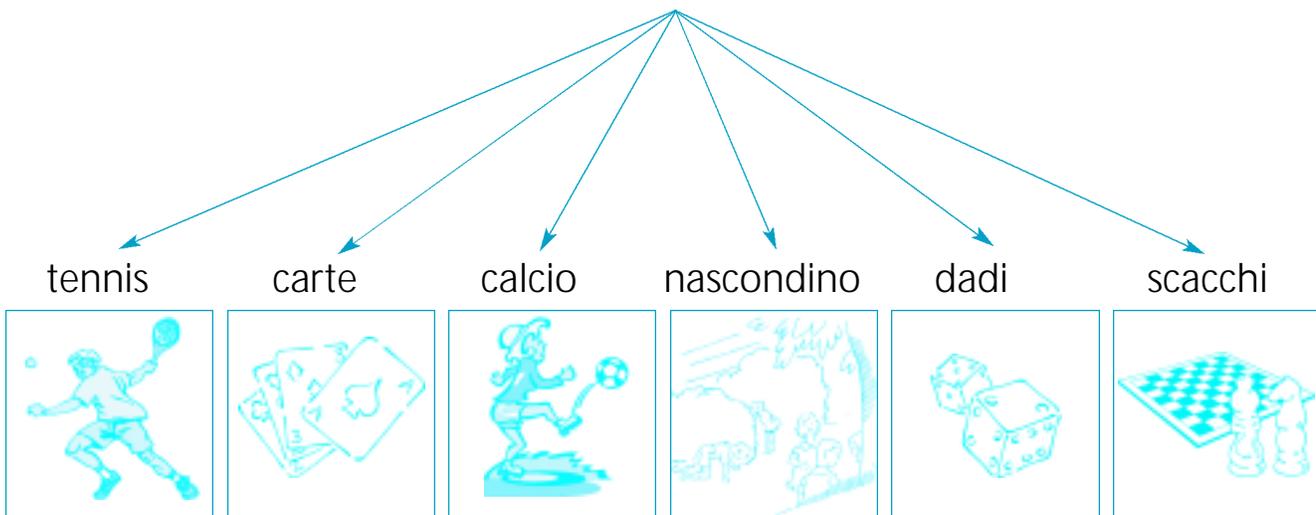
COMPLETA

- ◆ lo ..... a " Parole in piazza"  
con i miei ..... a scuola.
- ◆ lo gioco a " Parole in piazza" con i  
miei compagni .....



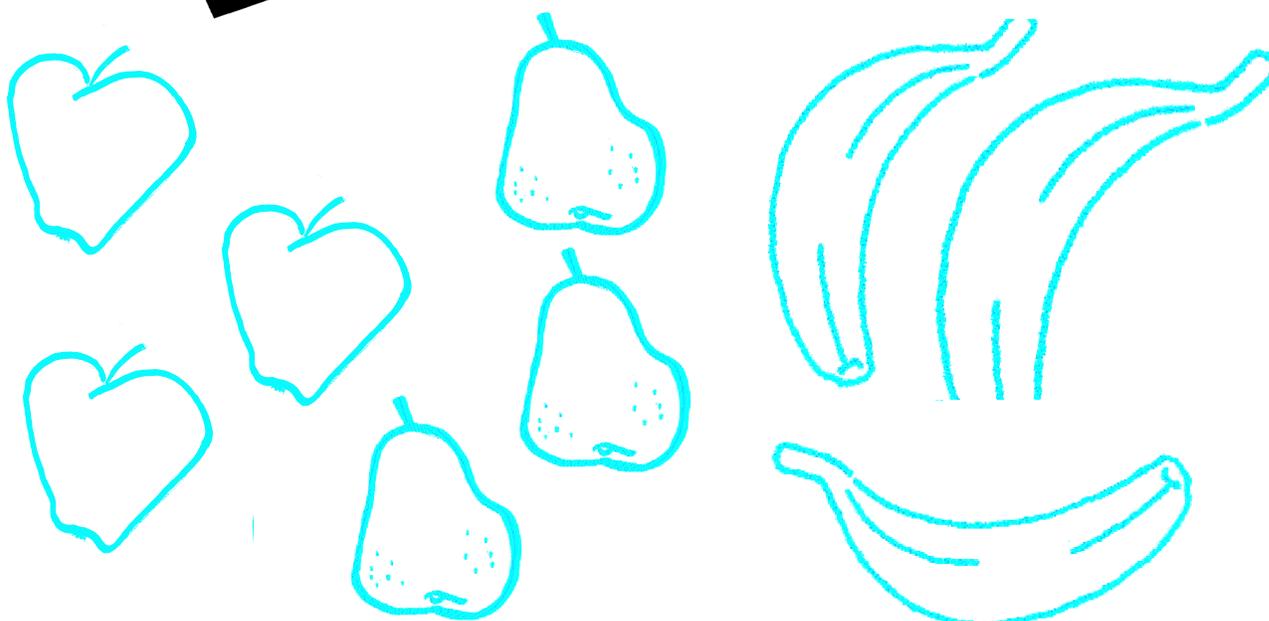
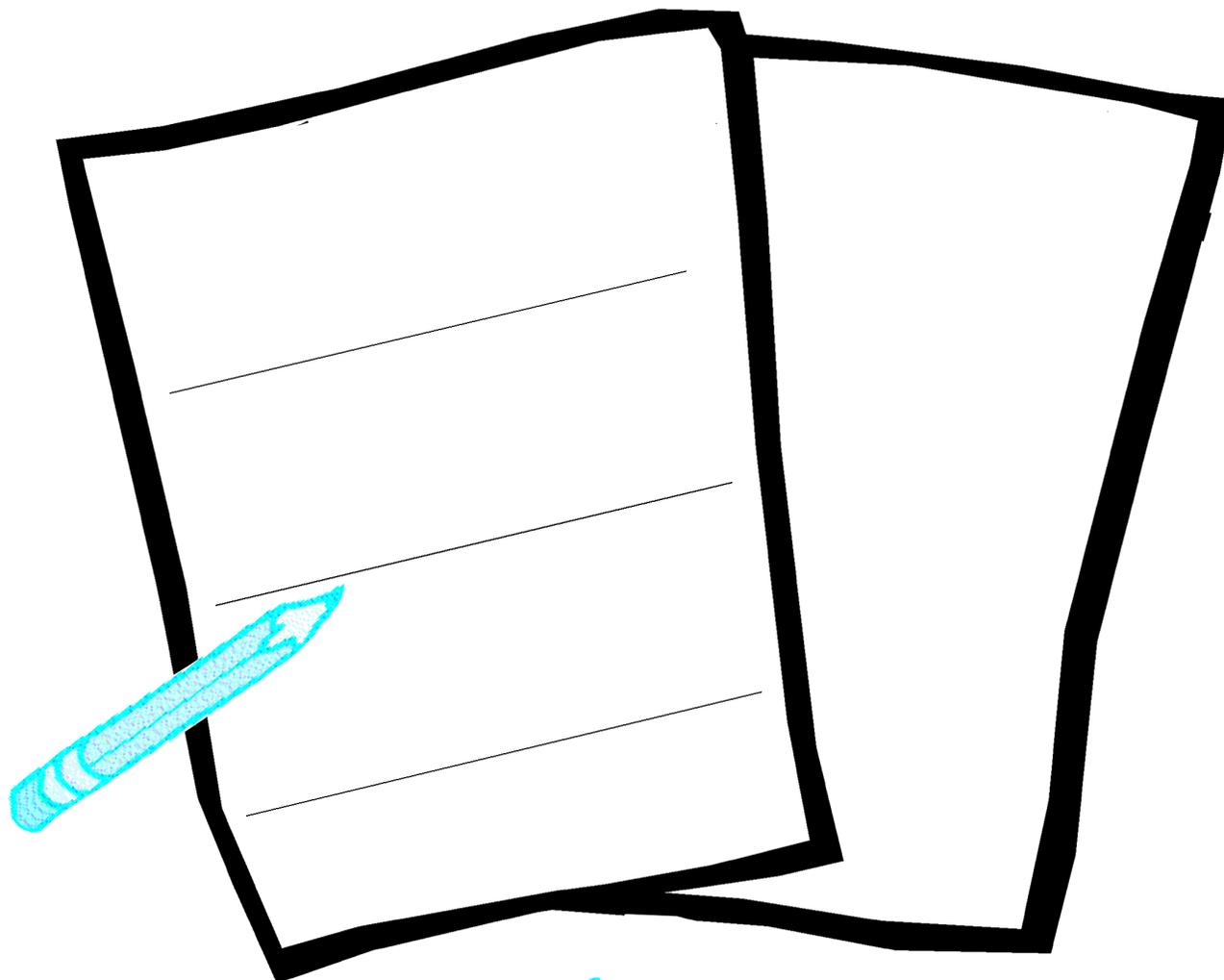
# Cambiamo gioco!

SOSTITUISCI " PAROLE IN PIAZZA " CON



- Io gioco a .....
- Tu giochi a .....
- Mario gioca a .....
- Noi giochiamo a .....
- Voi giocate a .....
- Pedro e Anna giocano a .....

Cosa abbiamo comprato al mercato?  
Osserva i disegni e scrivi





**scheda di valutazione**

**E**

nome	sa aprire la conversazione con le formule di routine	sa chiedere l'oggetto/animale da acquistare usando il nome italiano e/o i deittici	sa chiedere il prezzo e comprendere la risposta	comprende le domande di chiarimento del venditore	sa specificare caratteristiche dell'oggetto/animale	sa chiudere la conversazione con le formule di routine