



# UN REPERTORIO LUDICO

di Rita Baldoni

Innocentinforma n.91

# CONTRIBUTO

di Rita Baldoni

## UN REPERTORIO LUDICO

A supporto del mio articolo "Per una glottodidattica ludica" apparso nel numero precedente e nel tentativo di rispondere alle tante esigenze del quotidiano lavoro in classe, ho pensato di dedicare questo spazio, anziché a giochi che comunque vi proporrò prossimamente, ma che necessitano di materiale vario, una raccolta di attività, per così dire estemporanee, da applicare a piacere in diverse fasi dell'apprendimento. La si può intendere come una sorta di inventario di semplici idee aperte a varianti, modifiche o integrazioni, di stimolo per altri vostri personali contributi, semplice base su cui creare e ricreare attimi di libertà dai consueti binari oppure modello oltre il quale far agire i nostri alunni per un'applicazione il più possibile spontanea dell'atto linguistico.

## OGGI CHI SEI ?

Alla lavagna l'insegnante scrive :

Susanne, Uta, Inge, Heike,

Ilse, Peter, Julian, Helga,

Udo, Franziska, Andrea,

Brigitte, Christine, Eva,

Hannelore, Ruth,.....

"Heute heiße ich Christa und du ?"

Ogni alunno si sceglie un nome tedesco e lo mantiene per tutta l'ora.

L'insegnante dice: "Heute heiße ich Christa und du?" e lancia ad un alunno/a un fazzoletto annodato due o tre volte. L'alunno/a risponde con il nome scelto e a sua volta lancia il fazzoletto ad un compagno. Si può procedere poi ,creandosi via via una nuova identità, in cui comprendere l'origine ,ovviamente tedesca ,austriaca o svizzera ,aggiungendo in seguito anche la professione, gli interessi, ecc. ecc.

Abilità attivate : ricezione scritta, interazione orale

## MI PRESENTO

L'insegnante invita gli alunni a descrivere se stessi , partendo dalle lettere che compongono il loro nome e cognome, per esempio il mio :

**R**eisen (mi piace molto)

**I**nternet (navigo volentieri)

**T**olerant (cerco di esserlo)

**A**ufmerksam (lo sono davvero).

Se dovesse essere troppo complicato, ci si può presentare anche utilizzando le lettere del proprio nome non solo come iniziali ,per es. il mio cognome :

**L**eBendig (mi piace esserlo)

**R**Auchen (non fa per me !)

**A**pte**L**strudel ( È una delizia )

**D**i**D**aktik (la mia passione)

**r**Ot ( il mio colore)

**H**a**N**dy ( lo tengo sempre spento)

**neug** **I**erig (ognuno ha i suoi difetti )

Il gioco può essere utilizzato anche per esercitare la memoria e cioè ogni alunno deve ricordare all'inizio della lezione di tedesco successiva, le caratteristiche dei propri compagni di classe.

Abilità attivate: produzione scritta e interazione orale.

## CHE COSA VEDI INTORNO A TE ?

Con la domanda: "Was siehst du um dich ?", l'insegnante lancia un fazzoletto annodato ad un alunno che può rispondere per esempio : "Ich sehe ein Fenster". Il compagno di banco può proseguire con: "Ich sehe ein Fenster und eine Tafel", il successivo può aggiungere: "Ich sehe ein Fenster, eine Tafel und eine Tür" e via di seguito.

Chi dimentica una parola o non ne conosce altre esce dal gioco.

Abilità attivata: interazione orale



# CONTRIBUTO

di Rita Baldoni

## NUMERI

Con i numeri si può giocare in vari modi, il più consueto e preferito dai ragazzi è la tombola. In assenza però di cartelline e tabellone, si può procedere nel modo seguente.

L'insegnante dice: "Schreibt 6 Zahlen auf ein Blatt" (z.B. zwischen 0 bis 30 oder zwischen 0 bis 90).

4	12	6
27	25	19

Gli alunni crocettano via via i numeri che l'insegnante detta a caso e annota contemporaneamente. Chi vince riceve un premio, prima però deve rileggere la sua scheda per intero a voce alta.

Abilità attivata: ricezione orale (ascolto intensivo, detto anche dettagliato o totale)

**Un altro modo per giocare con i numeri è il seguente:**

L'insegnante individua, in un numero a sua scelta, quello "Verflixt".

Per esempio "die Acht". Otto e tutti i suoi multipli (16, 24, 32, ...) e simili (18, 28, 38, ...) vengono saltati nell'elencazione.

Gli alunni cioè contano uno per uno progressivamente i numeri da 1 a cento a voce alta, sostituendo con "Verflixt" i multipli e derivati del numero scelto.

Il gioco deve avvenire molto velocemente.

Abilità attivata: interazione orale

## ARRIVA UNA NAVE CARICA DI.....

L'insegnante scrive alla lavagna:

"Es kommt ein Schiff mit L..... beladen"

Poi invita il gruppo a trovare parole che iniziano per L. Il primo che individua un termine per L, propone un nuovo carico.

Abilità attivata: ricezione scritta, interazione orale

## ARTI E MESTIERI

L'insegnante scrive alla lavagna due gruppi di parole: uno con verbi all'infinito, l'altro con vocaboli che indicano le professioni corrispondenti.

Esempio:

unterrichten, bauen,  
lernen, studieren, singen,  
kochen, backen, fahren  
verkaufen.....

der Lehrer, die Verkäuferin,  
die Hausfrau, der Maurer,  
die Schülerin, der Student,  
die Sängerin, der Taxifahrer...

La classe viene divisa in due gruppi che si interrogano l'uno con l'altro, lanciandosi un fazzoletto annodato.

Le domande possono essere: "Was macht der Lehrer?" oppure "Wer unterrichtet?".

Abilità attivate: interazione orale e ricezione scritta

## INDOVINA CHE COSA VEDO

Un giocatore pensa ad un oggetto noto a tutti e dice: "Ihr seht nicht, was ich sehe!"

I suoi compagni cercano di indovinare l'oggetto con domande tipo:

"Ist es hier?" "Ist es klein?" "Ist es leicht?" ecc.....

Il giocatore può rispondere solo con "Ja", "Nein", "Ich weiß nicht" e non si possono formulare più di venti domande.

Variante: al posto di un oggetto si può pensare anche ad una persona nota a tutti. In questo caso le domande possono essere le seguenti:

"Ist es ein Mann?", "Ist es ein Lehrer?", "Trägt er/sie Brille?" ecc.....

Abilità attivata: interazione orale



# CONTRIBUTO

di Rita Baldoni

## EMOZIONI

La classe propone all'insegnante aggettivi relativi a diversi stati d'animo che vengono via via raccolti alla lavagna. Esempio: *traurig, müde, lustig, böse, wütend.....*

I ragazzi devono poi pensare ad una frase molto semplice, tipo: *"Bist du da, Peter?"* oppure *"Gute Nacht, ich gehe schlafen!"* oppure *"Hallo, da bist du schon wieder!".....* La classe, divisa in due squadre, si lancia l'un verso l'altro un fazzoletto annodato, formulando contemporaneamente lo stato d'animo da interpretare. Colui che risponde deve recitare la frase con l'intonazione corrispondente all'emozione richiesta.

Abilità attivate : ricezione scritta, interazione orale.

## IL MIMO

Un alunno/a mima un'azione qualsiasi: leggere un libro, guidare, partire, vestirsi, radersi, aprire la porta, chiudere la finestra oppure può mimare una professione o uno sport.

La classe, divisa in gruppi, deve indovinare l'azione (es.: *sie liest ein Buch; er macht die Tür auf; sie schwimmt; er unterrichtet ecc.ecc.*). Chi risponde per primo fa guadagnare punti alla propria squadra e mima un'azione a sua volta.

Abilità attivate: produzione orale

## CHE BELLA STORIA!

Dopo aver scelto un oggetto personale significativo, ogni alunno lo mette sul proprio banco. Segue una breve pausa di riflessione (5 minuti) e poi sei giocatori a caso raccontano quando, dove e in quali circostanze sono entrati in possesso di quell'oggetto. La classe decide quale è stata la storia migliore ed essa viene premiata.

Abilità attivate : produzione orale, ricezione orale (ascolto estensivo di tipo globale).

## IL GIOCO DELL'IMPICCATO

Un alunno pensa una parola più o meno lunga e ne scrive alla lavagna solo la lettera iniziale e quella finale, mentre tutte le altre vengono sostituite con dei trattini, come nell'esempio :

K \_ \_ \_ \_ \_ E



Contemporaneamente l'alunno disegna lo strumento con cui impiccare l'avversario, in questo caso il gruppo classe, che dovrà formulare ipotesi circa le lettere mancanti.

Esse sostituiscono il trattino, se esatte, ma aggiungono un elemento all'impiccato tutte le volte che risultano errate. Così, per ogni risposta sbagliata, l'alunno alla lavagna disegnerà la testa, il corpo, i piedi, le mani, i capelli (per parole complicate aggiungerà anche le dita delle mani e dei piedi) dell'impiccato, fino a completarne l'intera figura e con ciò l'esecuzione dell'avversario.

Questo gioco, in sé molto semplice, risulta un valido strumento per fare dei nostri alunni dei lettori veloci. Nel saltare le lettere per comporre una parola, nell'ipotizzare significati probabili, acquisiscono la capacità di velocizzare il processo di lettura. Nello scegliere le parole è meglio proporre termini che contengano combinazioni di lettere caratteristiche della lingua tedesca, per esempio: *ch, str, rk, lsch, ieh, äu, istisch, ig, ngs, tsel*, ciò aiuta gli alunni a sensibilizzarsi rispetto ad alcuni aspetti caratterizzanti del lessico tedesco.

Abilità attivate: ricezione scritta (lettura), interazione scritta e orale

## DISEGNA UN DETTATO!

Gli alunni con carta e matite disegnano una situazione dettata dall'insegnante. Si può trattare di un'immagine presa da un giornale oppure della descrizione di un ambiente, per rinforzare per esempio il lessico o le preposizioni.

Es.: l'insegnante detta: *"In der Ecke eines Cafes sitzen zwei Freundinnen. Eine trägt einen langen grünen Rock, die andere ist in Schwarz angezogen. Sie hat einen langen schwarzen Pulli, eine schwarze Hose und Sonnenbrille an. Auf dem Tisch liegt ein Foto. Daneben stehen zwei Gläser und drei Flaschen. Die Frau in Schwarz weint..... ecc.ecc."*

Gli alunni possono poi completare il disegno, trasformandolo in un fumetto, inventando cioè un dialogo e quindi una storia.

Abilità attivate : ricezione orale (ascolto intensivo), produzione scritta.



# CONTRIBUTO

di Rita Baldoni

## PROBABILE O IMPROBABILE ?

L'insegnante crea gruppi di quattro giocatori, poi dice loro di scrivere su un foglio un nome di persona conosciuta da tutti, di coprire il nome, piegando il foglio e di consegnare il tutto al compagno di destra. Ora devono scrivere un verbo alla 3<sup>a</sup> persona sing., piegare il foglio e passarlo alla loro destra; ciò fatto, devono scrivere un'indicazione di tempo, piegare e far scorrere il foglio a destra, poi scrivere un'indicazione di luogo e passare il foglio a destra, sempre dopo averlo piegato per nascondere il contenuto.

Le frasi vengono poi lette a voce alta in classe e gli alunni stessi devono capire quali sono corrette e quali sbagliate e se il loro contenuto è possibile o molto improbabile.

Abilità attivate: produzione scritta, ricezione orale ( ascolto intensivo).

## FACCIAMO LA VALIGIA!

L'insegnante dice: *"Ich mache eine Reise ins Gebirge, was packe ich ein ?"*.

Ogni alunno a turno propone un oggetto o un capo d'abbigliamento.

Es.: Anna: *"Die Sonnenbrille"*

Andrea: *"Die Sonnenbrille und einen Regenschirm"*

Cristina: *"Die Sonnenbrille, einen Regenschirm und Bergschuhe"* ecc.ecc.

Ogni alunno deve ricordare tutti gli oggetti precedentemente menzionati (anche se non in ordine), aggiungendone sempre uno nuovo.

È un gioco questo che ben si presta ad essere utilizzato per ripassare e rinforzare diversi argomenti svolti e per esercitare la memoria a breve termine, elemento fondamentale nella comprensione orale di un testo. (B. Dahlhaus, 1999)

L'insegnante può, per esempio, esordire con: *"Wenn ich einen Schrank hätte, würde ich einen Mantel kaufen, und du ?"*

L'alunno risponderà proseguendo nell'elencazione di capi d'abbigliamento vari ricordando sempre quelli precedenti: *"Wenn ich einen Schrank hätte, würde ich einen Mantel und einen Rock kaufen"; "Wenn ich einen Schrank hätte, würde ich einen Mantel, einen Rock und einen Pullover kaufen".... ecc.ecc.*

Oppure si può iniziare il gioco con: *"Wenn ich morgens zur Schule gehe, nehme ich immer das Deutschbuch mit, und du ?"*.

Infinite risultano essere le varianti del gioco proposto e numerosissimi gli esempi che potrei presentare, ma vi lascio alla vostra creatività!

Abilità attivata: interazione orale

## PROVE DI MEMORIA

L'insegnante raccoglie venti oggetti presenti in classe e li dispone sopra la cattedra.

Gli alunni hanno 1 minuto di tempo per memorizzarli. Poi l'insegnante copre gli oggetti con un fazzoletto e gli alunni hanno 5 minuti di tempo per scriverli tutti in L2.

Vince chi è riuscito a memorizzare il maggior numero di oggetti.

Abilità attivata: produzione scritta

## BASTIAN CONTRARIO

L'insegnante scrive alla lavagna alcuni opposti: *"Süß/salzig ; Vormittag/Nachmittag"*.

La classe viene poi divisa in due squadre contrapposte. Un alunno del primo gruppo si alza e dice a voce alta una parola, per es. *klein*, un giocatore dell'altra squadra risponde con il termine contrario, in questo caso: *groß*.

Ora un alunno del primo gruppo dice per esempio *"vorne"*, un giocatore della squadra avversaria risponde con *"hinten"*, ecc.ecc.

Perde la squadra che non riesce a trovare la parola opposta.

Abilità attivata: interazione orale

## CHI NE CONOSCE DI PIÙ?

L'insegnante scrive alla lavagna un dittongo qualsiasi, per esempio: *"ei"*.

Divide la classe in due squadre e invita gli alunni a ricordare tutte le parole che conoscono con *ei*. Si alza un giocatore di uno dei due gruppi contrapposti ed elenca tutti i vocaboli che gli vengono in mente con il dittongo richiesto. Quando non riesce più ad andare avanti, lascia il posto ad un giocatore dell'altra squadra che prosegue con l'elencazione, finchè non ne ricorda più. E così via.



# CONTRIBUTO

di Rita Baldoni

L'insegnante sostituisce velocemente alla lavagna il dittongo "ei" con "eu" e il gioco va avanti poi con "ü", "ö", "ä" ecc.

Si può variare il gioco, invitando gli alunni ad elencare tutte le "die-Wörter", "das-Wörter", "der-Wörter" che conoscono.

Questo gioco deve durare pochissimo, ma è bene proporlo spesso.

Abilità attivata: interazione orale

## PAROLE A CATENA

L'insegnante propone un vocabolo qualsiasi per esempio "Schwester". Il gioco a catena consiste nel trovare un termine che inizi per r, cioè l'ultima lettera della parola precedente.

L'alunno che comincia il giro dirà per es. rechts, il suo compagno a destra Schule e via di seguito.

Si può eseguire il gioco anche in forma scritta, in questo caso la classe viene divisa in gruppi di tre alunni e viene fatto girare un foglio su cui ognuno a turno forma una nuova parola con la lettera finale di quella precedente.

Abilità attivate: interattiva orale oppure interattiva scritta.

## TELEFONO SENZA FILI

Una parola oppure un'intera frase vengono mormorate all'orecchio di un giocatore che a sua volta la trasmette sussurrandola all'orecchio del compagno di banco e così via di alunno in alunno. L'ultimo giocatore deve ripetere la parola o la frase all'intera classe.

Colui che aveva formulato il vocabolo o la frase inizialmente, li ripete ora a voce alta.

Abilità attivata: ricezione orale

## SERPENTONE

L'insegnante scrive una parola alla lavagna, per esempio "Schule". Gli alunni, in gruppi di quattro partecipanti ciascuno, trascrivono "Schule" su un foglio e devono trovare termini inerenti al tema richiesto che inizino con una delle lettere del vocabolo proposto dall'insegnante, es.:

SCHULE

E

F

TAFEL

N

G

L

ITALIENISCH

S

C

H

Vince il gruppo che, dopo cinque minuti, ha scritto il maggior numero di parole.

Risulta interessante proporre questo esercizio per preparare gli alunni a creare poi un testo sull'argomento proposto.

Abilità attivate: produzione e interazione scritta.

## CONSIGLI

Poichè i giochi devono avvenire in L2 (colui che si esprime in L1 viene automaticamente espulso), risulta sicuramente utile fornire ai giocatori una Redemitteltabelle di base, ampliandola a seconda dei giochi e delle esigenze:

Wer ist dran?

Du bist dran!

Bin ich dran?

Was ist jetzt los?

Wir haben gewonnen!

Du musst eine Runde aussetzen!

Du musst halten (aussetzen)!

.....

## BIBLIOGRAFIA

Schmitt U. Buchstabensalat, 60 Lernspiele für Deutsch als Fremdsprache, Verlag für Deutsch 1981

Strauss D. Im Sprachunterricht spielen? aber ja! Goethe Institut 1986

Sanchez J / Sanz C. / Dreke M. Spielend Deutsch lernen. Interaktive Arbeitsblätter für Anfänger und Fortgeschrittene, Langenscheidt 1997

Westhoff G. Fertigkeit Lesen, Langenscheidt 1997

Kast B. Fertigkeit Schreiben, Langenscheidt 1999

Dahlhaus B. Fertigkeit Hören, Langenscheidt 1999

Krumm H-J Die sprachlichen Fertigkeiten: isoliert-kombiniert-integriert in Fremdsprache Deutsch, pp.5-12, H.24, Klett 2001