du la la

d'une langue à l'autre

18 ATTIVITÀ PER GORGHEGGIARE IN TANTE LINGUE

Photo : Cha Gonzalez pour Dulala

1. Il fazzoletto

Dividere i bambini in due squadre con lo stesso numero di componenti. In ogni squadra, attribuire a ogni bambino una parola in un'altra ingua, tratta da quelle viste insieme (per esempio *Punahilkka* per Cappuccetto Rosso o *Loup* per il lupo). Le due squadre si dispongono l'una di fronte all'altra e a uguale distanza da un oggetto posto al centro (un fazzoletto, una palla, un foulard, ...). Chi conduce il gioco dice ad alta voce una delle parole assegnate. I due che l'hanno ricevuta devono correre al centro il più rapidamente possibile per recuperare per primi l'oggetto.

2. Le statue

Far partire la musica. Finché dura, i bambini si muovono liberamente nella stanza. Quando cessa, chi conduce il gioco dice ad alta voce una parola scoperta durante le attività precedenti (ad esempio, *hunter* per il cacciatore di *Cappuccetto Rosso*) e i bambini devono mimarlo. Quando la musica riparte, i bambini ricominciano a camminare, e così via.

3. Caccia al colore

Dopo aver scoperto i colori in altre lingue, proporre una caccia al colore (o "Strega comanda colore"). Chi conduce annuncia un colore in una delle lingue viste insieme; i bambini devono portare il più rapidamente possibile un oggetto di quel colore o toccare un elemento del colore dato (ad es. un tappeto, la propria maglia, una sedia, ...).
L'attività può svolgersi anche completamente in silenzio, se si propongono i nomi di colori nella lingua dei segni italiana.

4. Ritrova la coppia

Preparare delle carte con le parole scoperte insieme e stamparle in doppia copia (oppure utilizzare un gioco di memory come il memory dei buongiorno). Distribuire una carta a ogni bambino, in modo che ogni parola sia presente due volte nel gruppo. Invitare i bambini a trovare la compagna o il compagno che ha la stessa carta. A seconda delle età dei partecipanti, è possibile permettere di mostrare la propria carta per confrontare le parole oppure chiedere di tenere nascosta la carta, obbligandoli a porre delle domande, come: La tua parola è scritta con le stesse lettere dell'italiano? La tua parola è composta da più parole? La lingua della tua parola si parla in un paese africano?

dulala.fr

5. Twister

Ritagliare dei grandi cerchi di cartoncino di differenti colori. Fissarli a terra con
la pasta adesiva tipo patafix, uno accanto all'altro in modo da formare un quadrato. Chi conduce indica ad alta voce una parte del corpo (mano sinista/destra, piede sinisto/destro) e un colore in una lingua di sua scelta. Il bambino che comincia il gioco deve posare la parte del corpo indicata sul colore giusto. L'operazione si ripete per il secondo giocatore, mentre il primo mantiene la posizione e così via.

6. Uno, kaksi, trí... Stella !

Un giocatore si posizione faccia al muro, gli altri all'opposto (ad esempio, ai due lati di un cortile). Chi è faccia al muro grida "1, 2, 3 stella!" nella lingua che preferisce. Mentre parla, i giocatori corrono per avvicinarsi a lui. Quando, alla fine della frase, si volta, i giocatori devono rimanere immobili. Il primo a toccare il muro vince.

Scopri qui (p. 2) diverse versioni del gioco 1, 2, 3 Stella!

7. La campana plurilingue

Sostituire le cifre della campana con le stesse cifre in altre lingue. Possono essere pronunciate solo in lingue diverse dall'italiano oppure scritte nelle caselle in altri alfabeti, come l'arabo, l'armeno,... Le cifre possono anche essere sostituite con delle parole scoperte insieme.

Scopri qui (p. 3) diversi esempi plurilingui di giochi della campana.

8. Le sedie musicali

Disporre in cerchio delle sedie e cominciare il gioco con una sedia in meno rispetto al numero dei partecipanti. Diffondere una canzone in un'altra lingua che l'italiano e invitare i partecipanti a muoversi tra le sedie. Quando la musica cessa, bisogna sedersi il più rapidamente possibile su una sedia. Chi non ha trovato posto, viene eliminato. Poi si toglie un'altra sedia e il gioco riprende.

Variante : invece di muoversi al suono della musica, i partecipanti si muovono mentre chi conduce parla italiano. Quando cambia lingua, devono sedersi il più rapidamente possibile...

dulala.fr

9. Che parola ho sulla schiena?

Mettere i partecipanti a coppie. Su un muro della sala o sulla lavagna scrivere le parole scoperte insieme con cui si vuole giocare. Per ogni coppia, indicare chi sarà “il gessetto” e chi “la lavagna”. Chi interpreta la lavagna, dà la schiena al compagno. Quest’ultimo sceglie una delle parole del gioco e la traccia sulla schiena del compagno che deve cercare di indovinarla.

10. Un muro di parole

Scegliere una serie di parole scoperte insieme, scriverle su fogli di formato A5 (o utilizzare carte già pronte, come il gioco Mistigri stapato su fogli A3 e poi ritagliato) e disporle su un muro, su più colonne. Dividere i partecipanti in due squadre e disporli su due linee a ugual distana dal muro (circa 1 metro). I primi due bambini di ogni linea si affrontano: devono toccare per primi la carta corrispondente alla parola pronunciata da chi conduce. Il più veloce ottiene un punto. I due passano in fondo alla fila e tocca ai successivi.

11. Calligrafia gran formato

Far scoprire diversi alfabeti ai bambini utilizzando tutto il corpo. A partire da una selezione di parole scoperte insieme (o tratte da una risorsa Dulala, come i diversi giochi di carte), chiedere a ciascuno di tracciare una parola a terra, col gesso. Chiedere poi ai bambini di pensare a modi di tracciare le parole utilizzando il proprio corpo, formando, da soli o insieme ad altri, ogni lettera o carattere che forma la parola. Possono utilizzare come modello le parole scritte col gesso.

Variante : invece di ricoprire con corpo le parole scritte col gesso, possono ricoprirle con oggetti diversi: nastri, astucci, sciarpe, palloni... Il risultato può essere fotografato e utilizzato per realizzare un libro, un cartellone...

12. Simon dice o Simon says?

Ricordare le regole del gioco: normalmente chi conduce dà delle indicazioni da seguire, ma si deve obbedire solo a quelle precedute da “Simone dice”. Ad esempio, se dice: “Simone dice di fare una smorfia”, i giocatori devono fare una smorfia. Ma se dice: “Batti le mani”, i giocatori devono stare fermi.
Spiegare la variante di questa versione plurilingue: se l’azione indicata è preceduta da “Simone dice”, bisogna stare fermi. Se invece è preceduta dalla traduzione in un’altra lingua (“Simon says” in inglese oppure “Jacques a dit” in francese), bisogna realizzare l’azione.

dulala.fr

13. La caccia al tesoro, kuuma ou frío ?

Nascondere un oggetto nella stanza. Chiedere ai partecipanti di ritrovarlo dando loro delle indicazioni: dire “caldo” in una lingua scelta quando si avvicinano all’oggetto oppure “freddo” in una lingua scelta quando se ne allontanano. Se i partecipanti sono numerosi, chiedere a ciascuno di scegliere un posto Se di non muoversi fino a che non viene data loro un’indicazione individuale.

Variante : nascondere nella stanza diverse parti di una parola o di una frase in un’altra lingua che i partecipanti dovranno rimenttere in ordine con l’aiuto di un modello o delle loro conoscenze.

14. Il cerchio dei saluti

Chiedere ai bambini di formare un cerchio. Lanciare la palla al primo bambino, salutandolo in una lingua diversa dall’italiano. Il bambino deve rispondere ripetendo lo stesso saluto, poi lanciare la palla a un altro partecipante salutandolo in un’altra lingua e così via.

15. Passaparola

Mettere i partecipanti in riga e sussurrare una parola o frase al primo che la ripete al suo vicino e così via. L’ultimo deve dire ad alta voce quel che ha capito. L’attività permette di utilizzare delle parole scoperte insieme in precedenza oppure può essere usata per scoprire nuovi saluti.

Variante : se lo spazio lo permette (ad esempio il cortile della scuola), proporre la stessa attività sottoforma di staffetta: due squadre si affrontano passandosi una parola da partecipante a partecipante, correndo su un percorso prestabilito.

16. Memory live

Far uscire dalla stanza due partecipanti o chiedere loro di tapparsi le orecchie. Distribuire dei “buongiorno” in lingue diverse in modo che ci siano sempre due partecipanti che abbiano la stessa parola. Ognuno si dispone nello spazio dato. I due bambini scelti indicano uno per uno i compagni, diventati “carte viventi”. Chi è indicato deve ripetere ad alta voce la propria parola. I giocatori devono formare delle coppie di bambini, a seconda delle parole pronunciate. Una volta formata, la coppia si siede e il gioco continua fino all’individuazione di tutte le coppie. Si possono utilizzare le parole del Memory dei buongiorno.

dulala.fr

17. Filastrocca plurilingue

Insegnare ai partecipanti la filastrocca “Il dormiglione” di Gianni Rodari: Lunedì si svegliò / martedì sbadigliò /mercoledì si stirò /giovedì si allungò / venerdì si riposò / sabato si addormentò / domenica russò.
Recitarla insieme coi nomi dei giorni della settimana in altre lingue, mimando eventualmente i differenti gesti. Ad esempio in svedese: “Måndag si svegliò, tisdag sbadigliò, onsdagsi stirò, torsdag si allungò, fredag si riposò, lördag si addormentò, söndag russò.”

18. Ballare in tutte le lingue!

Proporre ai bambini delle filastrocche o canzoni associate a gesti o girotondi, come ad esempio:

- Head, shoulders knees and toes
- La bella lavanderina
- Kye kye kule
- Promenons-nous dans les bois
- Olélé moliba makasi
- A ram sam sam
- Amina
- Daddy finger
- There stands a forest
- Kitte kanmu (Mani su in soninké)
- Himpel und Pimpel
- Hämä-hämähäkki (Il ragnetto Gipsy in finlandese)
- Si Eres Feliz y lo Sabes (Se sei felice, tu lo sai batti le mani in espagnol)
- Fra’ Martino (ex : ぐーちょきぱーでなにつくろ en japonais)
- Aramsamsam
- Un elefante si dondolava (ad es. : Un elefant se legăna in rumeno)
- Papiyon volé
- The wheels on the bus
- Filastrocche in LIS

Alcune di queste filastrocche si trovano nel CD *26 comptines pour découvrir les langues* di cui sono disponibili alcune tracce qui.
Altre filastrocche e canzoni in tante lingue sul sito Mamalisa.com.

dulala.fr

Merci à Cecilia, intervenante Dulala, de nous avoir donné l’idée de de livret !