

Una Classe di tanti colori

Attività e giochi rivolti all'intero gruppo-classe

Attività di presentazione

L'ECO DEI NOMI

Obiettivi generali: capacità mnemonica; attenzione e ascolto reciproco; espressività corporea

Svolgimento: il gruppo si dispone in cerchio e l'insegnante si presenta col proprio nome, accompagnandolo con un movimento. Il gruppo ripete il nome e il movimento dell'insegnante come un'eco. Il giro continua finché ognuno si è presentato con le stesse modalità. E' possibile ripetere il giro più volte fino a quando si ritiene che i partecipanti abbiano memorizzato un buon numero di nomi e movimenti. A questo punto si passa alla fase successiva del gioco: un partecipante pronuncia il proprio nome accompagnato dal movimento e, subito dopo, chiama un compagno con il suo nome e il suo movimento. Quest'ultimo ripete il proprio nome e movimento e, come prima, chiama un altro compagno. Si prosegue a discrezione.

Osservazioni: questo gioco si presta ad essere utilizzato quando si inizia a lavorare con un nuovo gruppo perché aiuta a "rompere il ghiaccio" e a instaurare fin da subito un clima di empatia tra i partecipanti; inoltre, richiedendo l'utilizzo del linguaggio corporeo, si rivela un efficace strumento di interazione in presenza di gruppi con studenti stranieri non ancora in possesso di competenze comunicative.

Gioco di fiducia

L'ANGELO E IL CIECO

Obiettivi generali: percezione sensoriale; empatia; fiducia; collaborazione

Materiale: bende

Svolgimento: i partecipanti sono divisi in coppie: uno è il Cieco, l'altro l'Angelo. Il Cieco si benda, mentre l'Angelo ha il compito di 'prendersi cura' del compagno e di guidarlo, per alcuni minuti, nell'esplorazione sensoriale dello spazio circostante, invitandolo a toccare vari oggetti e/o superfici, nonché le mani e il viso di altri compagni bendati incontrati lungo il percorso. Poi si invertono i ruoli: il Cieco diventa Angelo e viceversa.

Per la buona riuscita dell'attività occorre mantenere il silenzio e verificare che i partecipanti bendati non vedano nulla.

Osservazioni: non richiedendo l'uso della parola, l'attività proposta si presta ad essere utilizzata per qualsiasi tipo di gruppo, essendo il suo obiettivo principale quello di stimolare fiducia reciproca tra i partecipanti.

A seconda delle competenze linguistiche degli studenti, si suggeriscono di seguito ulteriori sviluppi dell'attività, che potrebbero rivelarsi interessanti sia da un punto di vista linguistico, sia ai fini della conoscenza reciproca:



Obiettivi generali: feedback dell'attività svolta

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* nominare e collocare nello spazio gli oggetti del circostante; riconoscere e nominare i propri compagni, descrivendone le caratteristiche fisiche

- *lessicali:* oggetti presenti in ambienti familiari; parti del corpo

Livello: A1

Tipologia: ATTIVITÀ DI PRODUZIONE ORALE

Svolgimento: a conclusione dell'attività descritta precedentemente, l'insegnante chiede ad ogni studente di riferire quali oggetti e

superfici crede di aver toccato durante il percorso e lo invita ad esprimerne le caratteristiche e a collocarli nello spazio; inoltre, a partire dall'ordine di successione degli oggetti toccati, lo studente potrà anche cercare di ricostruire il percorso effettuato.

In un secondo momento, l'insegnante gli domanda se ha riconosciuto, attraverso il tatto, alcuni dei suoi compagni e lo stimola a motivare la risposta, chiedendogli di descriverne le caratteristiche fisiche. In ogni caso, sarà la guida a confermare o a smentire le "percezioni" del compagno.

Per stimolare la motivazione, si può istituire il punteggiaggio, assegnando o togliendo un punto a seconda del riconoscimento o meno di oggetti e persone.



Obiettivi generali: feedback dell'attività svolta; confronto tra punti di vista diversi

Obiettivi linguistici:

- *comunicativi:* descrivere un'esperienza; esprimere sensazioni e stati d'animo; comunicare il proprio punto di vista

Livello: A2/B1

Tipologia: ATTIVITÀ DI PRODUZIONE ORALE

Svolgimento: a conclusione dell'attività descritta precedentemente, l'insegnante invita gli studenti a un confronto in plenaria sull'esperienza vissuta, stimolando la discussione attraverso alcune domande:

Es: Come vi siete sentiti quando eravate bendati? La vostra guida vi dava sicurezza? Vi siete sentiti più a vostro agio nel guidare o nell'essere guidati? Perché?

Osservazioni: Il confronto tra percezioni e punti di vista diversi risulta molto interessante poiché aiuta a mettere in luce quanto sia difficile e al tempo stesso importante imparare ad infondere e ad acquisire fiducia nell'Altro.

Giochi cooperativi

I LEONI ADDORMENTATI

Obiettivi generali: socializzazione, mimo, creatività

Svolgimento: in un ambiente aperto o al chiuso, i partecipanti si dispongono sdraiati per terra con gli occhi chiusi, come dei "leoni addormentati". Un volontario in piedi fa il 'cacciatore' e gira tra quelli a terra. Al via dell'insegnante, "i leoni" riaprono gli occhi e rimangono fermi sul posto aspettando il "cacciatore". Questi cercherà con tutta la sua abilità clownesca di far ridere i compagni. Chi comincia a ridere diventa "cacciatore" a sua volta. Il gioco finisce quando l'ultimo che è riuscito a rimanere serio scoppia finalmente a ridere davanti a tutti i "cacciatori" che fanno i clown per lui. Per la buona riuscita del gioco occorre che "i leoni" siano stesi di schiena o di fianco, in modo che non possano coprirsi il viso in nessun modo.

L'ISOLA MOVIMENTATA

Obiettivi generali: cooperazione, interazione, contatto fisico

Materiale: un numero di sedie corrispondente al numero dei partecipanti; uno stereo; musica ritmata

Svolgimento: il gruppo si dispone in cerchio attorno alle sedie poste "schiena contro schiena". Inizialmente occorre che ci siano tante sedie quanti sono i partecipanti. Le sedie rappresentano delle isole e i partecipanti le navi che devono attraccare. Al via dell'insegnante, il gruppo cammina attorno alle "isole", muovendosi al ritmo di una musica. Quando questa viene interrotta, ogni partecipante deve attraccare sulle "isole" sedendosi su una sedia libera. Prima di far ripartire la musica, l'insegnante toglie una sedia. Il gioco riprende come prima, ma al termine della musica, il partecipante che rimane in piedi deve trovare ospitalità sulle ginocchia di un compagno. Dopo aver verificato che "nessuna nave è affondata" (tutti sono seduti), l'insegnante toglie un'altra sedia e si riprende. Il gioco continua così fino a che il gruppo riesce a resistere sulle poche sedie rimaste.

LE SARDINE

Obiettivi generali: socializzazione, interazione

Svolgimento: l'insegnante determina un campo delimitato d'azione – per esempio un piano della scuola o il cortile esterno. Un volontario va a nascondersi e gli altri aspettano un po' prima di andare a cercarlo. Chi lo trova si nasconde con lui e il gioco va avanti così finché tutti, come le sardine in scatola, si sono nascosti nello stesso posto, aspettando di essere scoperti dall'ultimo giocatore.

I MIMI

Obiettivi generali: mimo, improvvisazione, osservazione, comunicazione

Materiale: una scheda per ogni gruppo

Svolgimento: la classe si divide in due gruppi, ognuno dei quali decide come chiamarsi e, in seguito, riceve una scheda su cui sono scritte delle proposte d'azione. A turno, ogni gruppo sceglie un'azione da mimare e un suo componente la esegue; l'altro gruppo deve cercare di indovinare esattamente cosa sta facendo il mimo, ponendogli delle domande ben precise a cui lui può rispondere solamente "sì" o "no". Poi si invertono i ruoli e il gioco prosegue a discrezione.

Osservazioni: in ambito educativo, i **giochi cooperativi** si rivelano un'efficace strategia per superare eventuali barriere, confini e divisioni all'interno del gruppo, incoraggiando la nascita di relazioni positive; si tratta, infatti, di giochi in cui non è il singolo individuo che vince, bensì il gruppo intero, nel momento in cui tutti i suoi componenti si dimostrano capaci di aiutarsi l'un l'altro e di cooperare tra loro per raggiungere un obiettivo comune e condiviso.

Dal punto di vista linguistico i primi tre giochi proposti, non richiedendo l'uso della parola, si prestano ad essere utilizzati anche in presenza di alunni stranieri non ancora in possesso di competenze comunicative di base; l'ultimo, "I mimi", stimola l'interazione e la produzione orale.

Scheda "I mimi"

➤ Azioni da mimare per il gruppo (nome) _____

- Sei seduto per terra in una stazione piena di gente
- Stai cercando di restare sveglio durante un film noioso
- Sei in cima ad un albero e cerchi di raccogliere le ultime pere
- Stai cercando di portare un frigorifero su per le scale
- Sei un investigatore privato che spia nascosto dietro a un muretto
- Sei a teatro, si spengono le luci e tu stai ancora cercando il tuo posto
- Sei un poliziotto, fermi un ragazzo a un posto di blocco e gli fai una multa

➤ Azioni da mimare per il gruppo (nome) _____

- Stai mangiando con i bastoncini cinesi per la prima volta
- Sei a letto nel buio cercando di acchiappare una mosca
- Sei un equilibrista sospeso nel vuoto, colpito da un prurito improvviso
- Stai guardando una partita di calcio in TV e la tua squadra del cuore subisce un rigore
- Sei un domatore che sta affrontando una tigre che non mangia da due giorni
- Sei in un autobus pieno di gente e cerchi di sbirciare cosa sta scrivendo una persona
- Ti stai facendo delle foto con una ragazza che ti piace molto

Laboratorio di narrazione

MI RACCONTO . . .

Obiettivi generali: conoscenza reciproca; ascolto dell'Altro; consolidamento del gruppo

Svolgimento: in presenza di una classe multiculturale, l'insegnante stimola la conoscenza reciproca tra gli studenti chiedendo, ad ognuno di loro, di portare qualcosa di rappresentativo del proprio Paese d'origine, scegliendo da una lista di materiali suggeriti:

- una cartolina o una fotografia di un angolo della propria città
- la ricetta di un piatto tipico, accompagnata da una fotografia o da un disegno
- una canzone (con testo in lingua originale e musica)
- una storia o una favola della tradizione popolare del proprio Paese
- una fotografia o un disegno di una festa tradizionale, accompagnata da un breve testo esplicativo
- una fotografia o un disegno di un abito o di un costume tradizionale

La lista può essere arricchita a partire dai suggerimenti degli studenti stessi. Per rendere il lavoro più completo ed esaustivo, l'insegnante può incoraggiare i ragazzi ad eseguire una ricerca individuale su internet e lasciare loro alcuni giorni per reperire il materiale e le informazioni necessarie. I ragazzi stranieri non ancora in possesso di adeguate competenze linguistiche, potranno decidere di portare i materiali più "immediati", quali una fotografia, una cartolina o una canzone.

Quando tutti hanno ultimato la propria ricerca, si può dare inizio al laboratorio di narrazione: gli studenti si dispongono seduti in cerchio e, a turno, ognuno di loro presenta al gruppo "un aspetto" del proprio Paese, mostrando il materiale trovato; se incuriositi, i compagni animeranno la discussione ponendogli alcune domande a riguardo.

Osservazioni: Dal punto di vista linguistico, l'attività stimola l'interazione e la produzione orale.

Laboratorio manuale

CARTELLONE DI GRUPPO: "IL MONDO IN CLASSE"

Obiettivi generali: creatività; condivisione; socializzazione

Materiale: un cartellone; forbici; colla; i materiali vari portati dagli studenti

Svolgimento: a conclusione dell'attività svolta precedentemente, l'insegnante propone al gruppo di creare collettivamente il cartellone "Il mondo in classe" su cui incollare tutti i materiali presentati dai singoli studenti sui loro rispettivi Paesi d'origine. Ne risulterà un *collage* colorato e multiforme in cui ogni studente, valorizzato nella propria individualità, potrà riconoscersi come parte insostituibile del gruppo.

Osservazioni: l'attività proposta può costituire un valido aiuto nel lavoro di creazione e coesione del gruppo in quanto favorisce il processo di riconoscimento e valorizzazione delle differenze a partire dal confronto e dallo scambio reciproco, valori imprescindibili in una metodologia educativa interculturale.

Angolo della lettura

“IN UNA NOTTE DI TEMPORALE”

Obiettivi generali: ascolto; confronto; riflessione

Materiale: il racconto “In una notte di temporale” di Yuichi Kimura

Svolgimento: i partecipanti si dispongono seduti in cerchio e l’insegnante propone loro la lettura del racconto “In una notte di temporale” di Yuichi Kimura (di cui si allega di seguito una scheda di presentazione). La presenza di due persone disposte ad interpretare il ruolo dei due protagonisti del racconto, può rendere la lettura più coinvolgente ed entusiasmante. Al termine, l’insegnante propone una discussione di gruppo, stimolando i ragazzi a riflettere su quanto si possa essere simili, pur nella diversità. Successivamente, dal momento che l’autore lascia sospesa la fine del racconto, la classe si divide in due gruppi, ognuno dei quali prova ad immaginare e a scrivere come potrebbe concludersi la vicenda. Segue un momento di confronto e di discussione.

Osservazioni: Dal punto di vista linguistico, l’attività stimola la comprensione orale e la produzione scritta.

In una notte di temporale

...una delicata e profonda parabola sulla diversità e l'amicizia ...



Durante una spaventosa notte di temporale, una piccola capretta bianca ed un lupo nero cercano rifugio in una capanna abbandonata sul pendio di una collina. A causa dell'infuriare del temporale, dello scrosciare della pioggia e soprattutto dell'oscurità della capanna, nessuno dei due si rende bene conto della situazione: la capretta non capisce che il suo compagno di sventura è un lupo goloso di carne di capra, e il lupo non si accorge che la sua compagna è una succulenta capretta. Grazie a questo equivoco, il lupo e la capretta iniziano a parlare, scoprendo così di avere molte cose in comune: l'amore per le colline verdeggianti, la passione per il buon cibo, ma soprattutto la stessa identica paura dei tuoni! Grazie al buio, che non svela la loro vera identità, il lettore scopre quanto siano simili nei desideri e nelle paure i due antagonisti per antonomasia : il lupo e la capra. Ed è così che, alla fine del temporale, nell'oscurità prima dell'alba, i due si salutano come buoni amici, dandosi appuntamento al giorno successivo. Quale sorpresa rivelerà loro la luce del sole!

Yuichi Kimura

L'autore:

Yuichi Kimura è nato a Tokyo nel 1948. Ha scritto ben duecentocinquanta libri per bambini e ragazzi, in particolare sull'uso di materiali di consumo riciclati.

In una notte di temporale (Milano, Salani, 1998), ha vinto numerosi premi e in Giappone è uno dei libri più venduti degli ultimi anni.