

Adattare i GIOCHI DA TAVOLO per gli studenti INDIVIDUALI.

moryama

Livello: tutti

Obiettivi: adattare i giochi da tavolo per le lezioni individuali

Perché non sfruttare i giochi da tavolo anche con gli studenti individuali? Ma è ovvio: perché contro l'insegnante la partita è già persa ... O forse no?

Ecco qualche idea per mantenere viva una competizione tra impari 😊

Dado o non dado?

Essendo in 2 giocatori, con il dado potreste finire il percorso in sole 4 mosse ...

In alternativa, prova la classica moneta:

testa ⇒ vai avanti di 2 caselle

croce ⇒ vai avanti di 1 casella

Oppure costruisci un dado solo con i numeri da 1 a 3 (vedi **Stranità > Materiali > Costruisciti un dado**)

Adattare i giochi da tavolo linguistici.

(del tipo *coniuga il verbo / concorda articolo e nome/fai la frase con il possessivo/scarabeo...*)

- è sempre il turno dello studente. Ma se fa un errore, il turno passa a te per un giro (lo studente è motivato a non sbagliare, per non far avanzare l'insegnante).
- giocate regolarmente a turno. Per ogni risposta esatta lo studente prende 2 punti, l'insegnante ne prende solo 1.
- se conosci la lingua madre dello studente e ti va di usarla in classe, chiedigli di preparare qualche quiz linguistico per te, da usare quando è il tuo turno: ne sarà entusiasta!

Adattare i giochi da tavolo tematici.

(del tipo *rispondi alla domanda /parliamo di ...*)

- puoi stabilire un "tempo minimo": ad esempio, di ogni tema si deve parlare minimo per 1 minuto. Può essere difficile anche per te ... *A che ora ti svegli la mattina?* Parlane per un minuto.
- sostituisci alcune caselle con qualche compito da svolgere che sia impegnativo anche per te (devi farlo su due piedi e con l'orologio che ticchetta). Basta tagliare dei quadratini di carta, incollarli sopra alle caselle, scriverti il compito e ri-fotocopiare il tutto. Chi non svolge il compito correttamente nel tempo previsto, torna indietro.

Qualche esempio di compiti da svolgere:

- nomina 11 colori
- nomina 11 verbi ... in -IRE /in -ISCO/ irregolari/...
- nomina 11 forme con *fare* (*fare sport, fare il bagno, ...*)
- nomina 10 plurali irregolari
- di' 7 parole che cominciano con Z / V / B /... qualunque lettera.
- di' 5 parole con il suono CHI/CIO/GLI ...
- ripeti al contrario l'alfabeto/i mesi
- recita il congiuntivo trapassato del verbo *ripetere*, al contrario
- di' "*ciao*" in 7 lingue, escluso l'italiano e la lingua dello studente
- nomina 5 film italiani/americani/francesi/...
- descrivi due situazioni in cui puoi dire *Scusi, non avevo capito*
- 4 domande a cui puoi rispondere "*Così così*"
- ripeti a memoria una filastrocca che avete imparato/un piccolo dialogo del libro
- leggi questo scioglilingua (scrivilo alla lavagna prima di iniziare il gioco)
- nomina 10 parole straniere che si usano in italiano (*computer, garage, kebab...*)

... e altri, adattandoli al livello e alle conoscenze dello studente.

- in tutti casi è valida l'idea di un premio: niente compiti a casa, il doppio dei compiti a casa, dedicare 15 minuti a qualcosa che piace molto lui.
- Infine, ricorda la cosa più ovvia ... **simula!**

Mettici più tempo del necessario, impappinati un po', fai finta di pensarci su.
E lascialo vincere 4 volte su 5 😊

Se lo fai con discrezione e buon senso, la maggior parte delle persone si dimenticherà che tu sei *il madrelingua*: incredibile ma vero!

Hai qualche altra idea?

Nella pagina dove hai trovato questo documento, **commenta!**