

# Giochiamo con Forte!

† di 50 giochi per bambini  
che imparano l'italiano

di Sara Servetti

Età: 4-11 anni

Livello: pre A1-A2

## PREMESSA

**Giochiamo con Forte!** è un KIT di giochi e attività che mira a rafforzare le conoscenze e le competenze dei giocatori in lingua italiana ed è progettato sul sillabo dei cinque volumi di *Forte!*, corso di lingua italiana per bambini.

Alcuni dei giochi proposti sono ben noti in Italia e in certi casi anche a livello internazionale (ad esempio, *Bandiera, La settimana*): ognuno di essi è stato incluso in questo KIT (e in molti casi rivisitato) perché è adatto a stimolare o rafforzare alcune competenze o conoscenze linguistico-comunicative in italiano LS o L2.

### Il KIT comprende:

- a. 1 tabellone fronte-retro con 2 **Giochi dell'Oca**;
- b. 8 pedine;
- c. 2 dadi;
- d. 2 poster didattici fronte-retro con i seguenti ambienti: *Casa, Scuola, Città, Zoo/Fattoria*;
- e. 5 mazzi di tessere *Memory*, relativi a *Piccolo e forte! A e B* e a *Forte! 1, 2 e 3*;
- f. 3 mazzi di carte *Immagina*, relativi a *Forte! 1, 2 e 3*;
- g. 3 mazzi di carte *Prova* del **Gioco dell'Oca**, relativi a *Forte! 1, 2 e 3*;
- h. 2 mazzi di tessere *I contrari*, uno relativo a *Forte! 1* e l'altro a *Forte! 3*;
- i. 1 mazzo di carte *Situazioni ed emozioni*, relativo a *Forte! 3*;
- l. bustine in cui riporre i vari mazzi di carte e tessere;
- m. il presente libretto con:
  - la spiegazione dettagliata di ogni gioco (pagg. 7-84);
  - proposte su come far lavorare/giocare i bambini sui poster (pagg. 85-109);
  - 2 liste di PROVE per il **Gioco dell'Oca**, relative a *Piccolo e forte! A e B* (pagg. 111-112);
  - 3 serie di TRACCE per i **Testi che corrono**, relative a *Forte! 1, 2 e 3* (pagg. 113-116);
  - la piantina di **Camminando in città**, relativa a *Forte! 3* (pag. 117).

Per comodità, il retro delle tessere e delle carte è di colore diverso (viola: *Piccolo e forte! A*, verde: *Piccolo e forte! B*, giallo: *Forte! 1*, arancione: *Forte! 2*, celeste: *Forte! 3*) e, oltre al nome del gioco, riporta il titolo del volume e il numero dell'unità di riferimento.

- Nel presente libretto è indicato per quale volume è stato pensato ogni gioco:

**A** = *Piccolo e forte! A*

**B** = *Piccolo e forte! B*

**1** = *Forte! 1*

**2** = *Forte! 2*

**3** = *Forte! 3*

Sempre con le lettere e i numeri è indicato quale mazzo di tessere o carte utilizzare per un gioco: *Memory (A)* si riferisce al mazzo di tessere *Memory* di *Piccolo e forte! A*.

**Dopo l'unità 1 di  
Piccolo e forte! A**

- **Inoltre, viene indicato quando proporre ogni gioco.**

Tuttavia, ogni gruppo di alunni è diverso dall'altro: per questo motivo gli insegnanti sono invitati a scegliere i giochi da proporre alle proprie classi in base alla corrispondenza con i manuali di **Forte!** e alle unità di ognuno, ma anche alle abilità, linguistiche e non, coinvolte in ogni attività.

Inoltre, per alcuni giochi sono stati indicati come target gli utenti di tutti i volumi di **Forte!** (da *Piccolo e forte! A* fino a *Forte! 3*) perché i giochi coinvolgono aree lessicali trattate in tutti i volumi (ad esempio, gli animali, i colori, i numeri, le parti del corpo): sebbene si tratti della stessa dinamica di gioco, il livello di complessità varierà ovviamente in base alle conoscenze e alle competenze dei giocatori.

- **I giochi sono suddivisi in:**

**a. giochi calmi** (pensati per un luogo raccolto – ad esempio, AULA scolastica);

**b. giochi di movimento** (pensati per un luogo ampio, uno SPAZIO APERTO, in cui sia possibile muoversi liberamente e in sicurezza – ad esempio, giardino, cortile, palestra, aula molto spaziosa).



- **Per ogni gioco vengono specificati:**

**1. il numero minimo** (a volte anche massimo) **di partecipanti;**

**2. i materiali** da usare: quelli contenuti nel KIT, ma anche altri, comunque di facile reperibilità in un'aula scolastica (ad esempio, forbici, fogli di carta, penne, gessetti, sacchetti non trasparenti, ...);

**3. i prerequisiti** per poter affrontare il gioco (conoscenza di un certo tipo di lessico da parte dei bambini, determinate competenze o abilità);

**4. le regole** del gioco stesso.



Per molti giochi sono proposte anche alcune **varianti**, che hanno lo scopo di offrire alternative all'esecuzione del gioco, in modo che l'insegnante possa trovare la soluzione che più si addice al suo gruppo di bambini.

Per ogni attività proposta sono anche esplicitate le **finalità** del gioco stesso: ad esempio, rafforzare l'associazione parola-immagine, formulare ipotesi, migliorare le abilità ortografiche ecc.

Non è stata indicata una **tempistica** precisa di svolgimento per ogni attività: l'insegnante deciderà quanto tempo dedicare a ogni gioco in base al tempo a sua disposizione e alle reazioni dei bambini.

**Prima di iniziare a giocare** (soprattutto per i giochi di movimento o in spazi aperti), è consigliabile insegnare ai giocatori un **“urlo” di richiamo**, che, in caso di confusione, possa essere usato per richiamare l'attenzione dei bambini e focalizzarla di nuovo sull'attività che stanno svolgendo.

L'insegnante può scegliere un “urlo” a suo piacimento (ad esempio, l'insegnante grida “E adesso?” e i bambini rispondono in coro “Giochiamo!” oppure “Abra...” “...cadabra!”, oppure “Pronti?” ... “Via!”) e lo insegna ai bambini prima di iniziare il gioco, in modo che quando sentiranno la prima parte del richiamo, risponderanno in coro con la seconda.

Si consiglia di mantenere per tutti i giochi sempre lo stesso “urlo”, che rappresenta sia uno sfogo (i bambini gridano) sia un modo per ristabilire velocemente il silenzio.

Si consiglia, inoltre, di ricorrere il più possibile alla lingua italiana per comunicare durante il gioco, usando anche **espressioni di gioco “tecniche”**, ad esempio:

- Per questo gioco abbiamo bisogno di ... / Prendi ... / Prendete ... / Cerca ... / Cercate ...
- Adesso tocca a te/lei/lui/loro!
- Vieni/Venite a giocare! / Vuoi/Volete giocare?
- Prendi/Prendete la carta!
- Passa/Passate la carta!
- Tira/Tirate il dado / Tira/Tirate i dadi!
- Metti/Mettete la pedina sulla casella!
- Vai/Andate avanti di una casella!
- Torna/Tornate indietro di una casella!
- Vai/Andate alla casella numero ...
- Che fortuna/sfortuna! / Pazienza!
- Che bravo/brava/bravi!
- Non vale!
- Il tempo è scaduto!
- Hai/Avete vinto! / Hai/Avete perso!
- Giochiamo ancora? / Vuoi/Volete giocare ancora?

Alcuni giochi richiedono ruoli “speciali”, che possono essere ricoperti da bambini che si offrono volontariamente oppure vengono scelti a seguito di una **conta**.

Riportiamo alcune delle conte più diffuse tra i bambini italiani, da usare anche per stabilire il turno di gioco (per il *Gioco dell'Oca*, *La settimana*, *Avanti e indietro* ecc.).

### AMBARABÀ CICCÌ COCCÒ

tre civette sul comò  
che facevano l'amore  
con la figlia del dottore  
il dottore si ammalò  
Ambarabà Ciccì Coccò

---

### A BI BO

chi sta sotto non lo so  
ma ben presto lo saprò  
A bi bo.

## SOTTO LA CAPPA DEL CAMINO

c'era un vecchio contadino  
che suonava la chitarra  
bim bum sbarra.

---

## SETTE QUATTORDICI VENTUNO VENTOTTO

questa è la conta  
del paperotto.  
Il paperotto  
è andato in cantina  
a cercare la regina.  
La regina  
è andata a Roma  
a cercare la corona.  
La corona ce l'ha il re.  
A star sotto tocca a te.

**Se l'insegnante lo ritiene opportuno**, quando propone alla classe giochi di squadra, può dividere i bambini in piccoli gruppi e mantenere gli stessi gruppi per un periodo di tempo abbastanza lungo. Dopo ogni gioco, l'insegnante può dare come **“premio” finale** alla squadra vincitrice la tessera di un'immagine (precedentemente scelta a seconda delle conoscenze dei bambini e tagliata in 4 o 6 pezzi).

Dopo una serie di 4 o 6 giochi (anche di diverso tipo) tutte le squadre metteranno in comune le tessere che hanno raccolto e comporranno il puzzle insieme. In questo modo i bambini possono sentirsi gratificati con un “premio” dopo ogni gioco e poi condividere con gli altri gruppi le proprie tessere per formare un'immagine più grande.

In alternativa, se l'età e le abilità dei giocatori lo consentono, si possono consegnare dei cartoncini con delle lettere, che andranno poi a comporre una parola (scelta in precedenza dall'insegnante).

Dopo ogni serie di giochi (e quindi dopo ogni puzzle composto), si consiglia di cambiare la composizione delle squadre, in modo da favorire la socializzazione e da consolidare i rapporti tra quanti più bambini possibile.

