

Tema:

Un gioco per parlare, educando lo sguardo a ricavare da un'immagine quante più informazioni e suggestioni possibili; un gioco per esercitare il passaggio dall'osservazione/elaborazione di un input visivo alla sua verbalizzazione orale.

Tempo: 15 minuti circa più il confronto in plenum (tempo variabile a seconda della grandezza della classe).

Corsisti: il gioco è pensato per piccoli gruppi (3 o 4 persone al massimo), ma può esser realizzato anche in coppia.

Occorrente per ogni gruppo: una fotografia, la tabella «Guarda che storia!», le tessere del gioco in numero variabile.

Obiettivi:

1. Stimolare la produzione orale («raccontare») entro una cornice ludica, che metta in gioco creatività e fantasia e tolga l'aspetto ansiogeno troppo spesso legato al parlare;
2. Attivare e ripetere in modo ludico strutture e vocaboli appresi in precedenza.

Procedimento:**Quando:**

Il gioco si presta come attività di «riscaldamento» prima di cominciare la lezione 9, quando gli studenti avranno raggiunto una competenza linguistica sufficiente a rendere vario il gioco. Nulla vieta però di ricorrere al gioco anche prima, a patto però di semplificarlo, selezionando per l'attività le tessere più adatte al livello degli studenti. Si consiglia ad ogni modo di utilizzarlo dopo le prime cinque lezioni di Chiaro! A2, in modo che gli studenti abbiano a disposizione un discreto bagaglio lessicale.

Preparazione:

Per ogni gruppo viene messa a disposizione una fotografia. Si prestano per questo gioco ad esempio le foto di p. 13 di Chiaro! A1, oppure le foto di p. 52 o p. 81 del volume Chiaro! A2 opportunamente ingrandite (per la scelta di ulteriori fotografie si vedano sotto le «Avvertenze»).

Il gioco è costituito da varie tessere, suddivise in 4 sezioni: 1) i personaggi; 2) la scena; 3) ieri, oggi domani; 4) dentro la fotografia. Ogni tessera corrisponde a una domanda. L'insegnante avrà cura di riprodurre le tessere per i gruppi su cartoncino, ritagliarle e dividerle nelle quattro sezioni. Nella prima sezione («I personaggi») le domande vertono sui personaggi presenti nella fotografia, nella seconda sezione («La scena») sullo scenario della fotografia, nella terza sezione («Ieri, oggi, domani») sul passato/presente/futuro dei personaggi, nella quarta sezione («Dentro la fotografia») gli studenti entrano virtualmente dentro la fotografia e possono agire o anche interagire con i personaggi della foto.

La classe viene divisa in piccoli gruppi (3-4 persone). L'insegnante mostra (non distribuisce ancora!) una foto e i 4 pacchetti con le tessere e spiega che ogni «pacchetto» corrisponde a delle domande su un argomento diverso. Gli argomenti si trovano nella scheda 9c, nella tabella «Guarda che storia!», che a questo scopo va ritagliata e consegnata direttamente ad ogni gruppo come promemoria. Si tratterà di rispondere alle domande che ci sono sulle tessere, scegliendone una a turno. Le risposte potranno essere fantasiose o realistiche, l'importante, però, è che ogni risposta aggiunga qualcosa di nuovo alla foto. Naturalmente gli altri giocatori del gruppo possono aiutare, discutere, scegliere insieme a chi sta rispondendo. L'obiettivo finale del gruppo sarà raccontare una storia sulla fotografia con cui si è lavorato, utilizzando e scegliendo le varie informazioni raccolte durante il gioco.

La prima e l'ultima tessera (*Inizio del gioco* e *Fine del gioco*) verranno fornite personalmente dall'insegnante ad ogni gruppo, rispettivamente all'inizio e alla conclusione dell'attività. Le due tessere sono riprodotte separatamente dalle altre.

Gioco:

Ogni gruppo riceve una fotografia e i 4 pacchetti delle tessere.

Le tessere del 1° pacchetto, «I personaggi», vengono sparpagliate *coperte* (in modo che il testo *non* sia leggibile) sul tavolo. Gli altri pacchetti per il momento resteranno da parte.

Per ultima viene distribuita la tessera «Inizio del gioco», che dà il via all'attività. L'insegnante la userà

per esemplificare quanto si deve fare (rispondere alla domanda della tessera). Naturalmente la risposta verrà fornita da ogni gruppo sulla base della fotografia ricevuta.

A turno ogni partecipante sceglierà una delle tessere sul tavolo e risponderà al quesito posto. terminate le tessere di una sezione, si passerà alle tessere della sezione successiva («La scena»), che saranno state a loro volta sparpagliate a faccia in giù sul tavolo di gioco. Si procede così fino all'esaurimento delle tessere delle 4 sezioni o del tempo assegnato dall'insegnante per lo svolgimento del gioco (almeno 15 minuti).

La fine del gioco verrà segnalata dall'insegnante, consegnando ad ogni gruppo l'ultima tessera «Fine del gioco». Ogni gruppo sceglierà un titolo per la foto ed avrà a disposizione al massimo 10 minuti per fissare la scaletta della storia. Alla fine le storie verranno presentate in plenum e la classe sceglierà la più avvincente ed interessante.

Attenzione: la tessera «Fine del gioco» non va consegnata prima del tempo, perché c'è il rischio che gli studenti inizino a scrivere le loro risposte invece di parlare. Anche se a fine attività dovessero aver scordato alcuni particolari, si ricorderanno di sicuro abbastanza da poter esporre la «loro» storia.

Se necessario, l'insegnante cercherà all'inizio di sollecitare una certa «velocità» nello scambio, in modo che il ritmo del gioco sia adeguato (in primo piano deve essere la partecipazione al gioco, in

modo che gli studenti più deboli non si sentano sotto pressione e non comincino a fare troppe pause nelle formulazioni ... anche un intervento ridotto è accettabile, se coerente con il quesito della tessera).

Avvertenze:

Il numero di tessere messo qui a disposizione è superiore a quanto si necessita in classe (a meno che il gruppo non sia particolarmente abile e veloce). Starà all'insegnante selezionare *prima* quali e quante tessere distribuire, a seconda del tempo a disposizione e delle caratteristiche del gruppo.

Nella selezione delle tessere vanno tenuti presenti anche criteri come le caratteristiche della foto, del livello della classe ed eventualmente anche degli argomenti grammaticali che si vogliono ripetere (per es. la tessera «dov'erano/ che cosa facevano queste persone un'ora fa?» richiede l'uso dell'imperfetto), in modo da adattare e/o facilitare – se necessario – il gioco.

L'attività può essere svolta con foto diverse, che rispondano però ai seguenti requisiti:

- devono rappresentare una o (meglio) più persone;
- le foto possibilmente dovrebbero avere un carattere dinamico; devono avere in sé già un carattere narrativo;
- devono essere adeguate al livello (niente foto fortemente simboliche per un livello basso, ad esempio! Per un livello A2 sono adatte fotografie legate alla sfera del quotidiano).



Guarda che storia!

I personaggi	Domande sulle persone della fotografia
La scena	Domande sulla scena della fotografia
Ieri, oggi, domani	Domande sulla vita dei personaggi della fotografia
Dentro la fotografia	Sei un personaggio della fotografia anche tu!


Tessere distribuite personalmente dall'insegnante

<p>Inizio del gioco Guarda la persona/ le persone della foto: chi è/ chi sono?</p>	<p>Fine del gioco – Scegliete insieme un titolo per la storia che avete raccontato! – Scrivete su un foglio il titolo e i punti principali della vostra storia. Raccontate poi la storia ai vostri compagni di classe.</p>
---	---



Tessere da dare ai gruppi



<p>I personaggi Descrivi la persona / le persone che vedi sulla fotografia. Quanti anni ha/hanno? Come è vestita / sono vestite? È felice? / Sono felici? È triste? / Sono tristi? ...</p>	<p>I personaggi Guarda la persona / le persone sulla foto: dove vive / vivono? Che lavoro fa / fanno? Dove va / vanno in vacanza di solito?</p>
<p>I personaggi Guarda la persona / le persone della foto: quali sono le sue / le loro abitudini nel tempo libero?</p>	<p>I personaggi Guarda la persona / le persone della foto: che cosa le / gli piace di più / che cosa le / gli piace di meno?</p>
<p>I personaggi Prendi la persona della foto / Scegli una delle persone nella foto: com'è una sua giornata tipica?</p>	<p>I personaggi Guarda la persona / le persone della foto: com'è composta la sua / la loro famiglia?</p>
<p>Jolly!  Guarda la foto e fa' una domanda sulle persone che vedi. Scegli il compagno / la compagna che deve rispondere.</p>	<p>I personaggi Prova a immaginare: A che cosa pensa la persona / pensano le persone della foto in questo momento?</p>
<p>I personaggi Prova ad ascoltare la persona / le persone di questa foto. La / Le senti? Di che cosa parla / parlano?</p>	<p>I personaggi Una delle persone della fotografia deve fare fra poco una telefonata. Chi deve chiamare? Perché?</p>
<p>I personaggi Una delle persone della foto questa notte non ha dormito. Chi è? Perché?</p>	<p>I personaggi Una delle persone della foto è molto felice. Chi è? Perché?</p>





<p>La scena Guarda la fotografia: com'è la luce? Come sono i colori? Secondo te, che ore sono?</p>	<p>La scena Guarda la fotografia: ci sono rumori? C'è musica? Ci sono profumi / odori particolari?</p>
<p>La scena Fa freddo? Fa caldo? Che stagione è? Da cosa lo capisci?</p>	<p>La scena Prova a cambiare la posizione delle persone nella fotografia: dove si trovano adesso? Sono ferme? Si muovono? Che posizione hanno?</p>
<p>La scena Scegli tu con i tuoi compagni una musica adatta per questa fotografia (una canzone? La musica di un film? Un'aria d'opera?).</p>	<p>Cambia la direzione del giro! ↔ Tu fai una pausa: tocca di nuovo al compagno / alla compagna prima di te.</p>
<p>Ieri, oggi, domani ... Guarda la persona / le persone della foto: che cosa ha / hanno fatto ieri?</p>	<p>Ieri, oggi, domani ... Guarda la persona / le persone della foto: dov'era / erano un'ora fa? E che cosa faceva / facevano?</p>
<p>Ieri, oggi, domani ... Guarda attentamente queste persone. Una si annoia e vorrebbe essere da un'altra parte. Chi è? Dove vorrebbe essere e perché?</p>	<p>Ieri, oggi, domani ... Guarda la persona / le persone della foto: che cosa sogna / sognano per il futuro?</p>
<p>Ieri, oggi, domani ... Guarda bene la fotografia. Adesso immagina la scena che viene <i>dopo</i> questa fotografia... Che cosa vedi?</p>	<p>Ieri, oggi, domani ... Guarda la persona / le persone della foto: oggi deve / devono ancora fare qualcosa. Che cosa?</p>
<p>Cambia la direzione del giro! ↔ Tu fai una pausa: tocca di nuovo al compagno / alla compagna prima di te.</p>	<p>Jolly!  Prendi due carte e rispondi a quella che preferisci. Rimetti sul tavolo quella che non usi.</p>
<p>Dentro la fotografia Entra nella fotografia: chi sei adesso? Dove sei sulla fotografia? Che cosa fai?</p>	<p>Dentro la fotografia Entra nella fotografia e guarda bene intorno: c'è una cosa nella foto che non ti piace. Spotala: dove la metti?</p>
<p>Dentro la fotografia Prova a camminare dentro la fotografia. Dove vai? Ti muovi lentamente? Corri? Cosa fanno le altre persone della foto?</p>	<p>Dentro la fotografia Entra nella fotografia ed esci subito dopo: da dove entri? Da dove esci? Come reagiscono le altre persone della foto?</p>
<p>Dentro la fotografia Scegli un/-a tuo/-a compagno/-a che deve entrare nella fotografia: di' dove si deve mettere e che cosa deve fare nella foto.</p>	<p>Dentro la fotografia Entra nella foto e parla con una delle persone che vedi: che cosa le dici? Che cosa ti risponde / rispondono?</p>
<p>Cambia la direzione del giro! ↔ Tu fai una pausa: tocca di nuovo al compagno / alla compagna prima di te.</p>	<p>Jolly!  Prendi due carte e rispondi a quella che preferisci. Rimetti sul tavolo quella che non usi.</p>

