

## 1. IN EQUILIBRIO



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



### Che cosa serve?

- Tessere *Memory* (A) con immagine, relative alle parti del corpo – **Unità 1 “Il mio corpo” di Piccolo e forte! A**
- 1 sacchetto morbido (di stoffa o di plastica) non trasparente

### Che cosa devono sapere i bambini per poter giocare?

- Il nome delle parti del corpo (*braccio, gamba, mano, pancia, piede, testa*) – **Unità 1 di Piccolo e forte! A**

### Come si gioca?

- **Prima di iniziare il gioco**, l'insegnante mette le tessere *Memory* nel sacchetto e i bambini si dispongono in cerchio, in modo da avere spazio sufficiente per muoversi. L'insegnante si inserisce nel cerchio.
- L'insegnante pesca 2 tessere *Memory* (ad esempio, “mano” e “piede”), le mostra ai bambini e dice le parole “mano” e “piede”. L'insegnante tocca il suo piede con la mano e i bambini la imitano.
- L'insegnante rimette le tessere nel sacchetto e pesca altre 2 tessere, formando altri abbinamenti. Dopo i primi 3 o 4 abbinamenti, l'insegnante sta ferma e dice ad alta voce soltanto le parti del corpo, invitando i bambini a muovere il proprio corpo come da indicazioni.
- Non appena i bambini hanno acquisito sicurezza, l'insegnante passa il sacchetto con le tessere al bambino alla sua destra, che dovrà estrarre 2 tessere e dire ad alta voce il nome delle parti del corpo. Il gioco continua finché tutti i giocatori hanno pescato 2 tessere dal sacchetto e hanno dato indicazioni ai loro compagni.



*Dato che alcuni abbinamenti risultano impossibili da riprodurre (ad esempio, “testa” e “pancia”), l'insegnante (o il giocatore) potrà pescare un'altra tessera, in sostituzione di una delle due.*

**Chi vince?** Nessuno.

### Perché questo gioco?

- Incoraggia la memorizzazione del lessico relativo alle parti del corpo, dato che il gioco prevede un'attività motoria che connette parti del corpo e il loro nome in italiano. Può essere usato come attività di rinforzo o revisione lessicale.

## 1. MEMORY



Dopo ciascuna unità di **Piccolo e forte! A o B** – indicata sul retro delle tessere **Memory**



### Che cosa serve?

→ Coppie di tessere (che riportano la stessa immagine) *Memory* (A) e/o (B) da abbinare. Le tessere coprono tutto il lessico di **Piccolo e forte! A e B**. I vocaboli sono divisi a seconda del numero dell'unità in cui compaiono (il numero è riportato sul retro delle tessere stesse). L'insegnante (o i bambini – se giocano in autonomia) possono scegliere se giocare con i vocaboli di una o più unità, diminuendo o aumentando il numero di tessere e di conseguenza il livello di difficoltà del gioco stesso.

Le tessere sulle quali è riportata la parola serviranno solo quando si useranno le tessere *Memory* (A) e (B) per i giochi di **Forte!**

**Per Piccolo e forte! B:** è consigliato usare le tessere di **Piccolo e forte! B** in abbinamento alle tessere di **Piccolo e forte! A**, dal momento che alcuni vocaboli presenti in **Piccolo e forte! B**, ma già proposti nel volume precedente, sono stati inclusi soltanto nelle tessere di **Piccolo e forte! A**

### Che cosa devono sapere i bambini per poter giocare?

→ Il nome delle immagini raffigurate sulle tessere *Memory*

### Come si gioca?

- **Prima di iniziare il gioco**, l'insegnante sceglie le tessere *Memory* per il gioco in base alle conoscenze dei giocatori e le posiziona capovolte su un piano (ad esempio, la cattedra o un gruppo di banchi). Tutti i giocatori si dispongono attorno alla cattedra (o al gruppo di banchi) in modo da vedere facilmente tutte le tessere.
- Ogni giocatore, a turno, gira 2 tessere e cerca di formare una coppia (immagine-immagine).
- Se la coppia è esatta, il giocatore che ha girato 2 immagini identiche deve anche ricordare il nome in italiano dell'oggetto raffigurato e pronunciarlo ad alta voce. Se lo ricorda ed è corretto, prende le 2 tessere e continua a giocare. Se non lo ricorda, oppure non è corretto, capovolge le tessere e il gioco passa a un altro giocatore.
- Se la coppia non è esatta, le tessere scoperte vengono di nuovo capovolte e il gioco passa al giocatore successivo.
- È anche possibile giocare a squadre o a coppie.

**Chi vince?** Chi riesce ad avere il maggior numero di tessere alla fine del gioco.

### Perché questo gioco?

→ Incoraggia la memorizzazione di vocaboli. A seconda delle tessere scelte, il gioco può rappresentare un'attività di revisione del lessico appreso in precedenza oppure un'attività di rinforzo del lessico appena appreso.

## 1. TESTI CHE CORRONO

# 1/2/3

**Dopo ciascuna unità di Forte! 1 (tranne le unità introduttiva, 1 e 2), 2 e 3 – indicata accanto a ogni TRACCIA**



### **Che cosa serve?**

- 1 foglio di carta e 1 penna per ogni coppia o gruppo di bambini
- 1 clessidra (o 1 orologio)
- TRACCE per la creazione dei testi (pagg.113-116)

### **Che cosa devono sapere i bambini per poter giocare?**

- Saper leggere e scrivere
- Saper comprendere il significato di una frase semplice in italiano e saperla completare

### **Come si gioca?**

- **Prima di iniziare il gioco**, l'insegnante divide i bambini in coppie o gruppi di tre e consegna un foglio e una penna a ogni squadra. I bambini scrivono i loro nomi sul foglio, in modo che possano riconoscerlo facilmente al termine del gioco.
- L'insegnante legge una frase che rimane però in sospenso (vedi TRACCE).
- Ogni squadra deve scrivere ciò che la maestra detta e poi completare la frase a proprio piacimento nel tempo massimo di 2 minuti.
- Al termine del tempo stabilito, ogni squadra passa il proprio foglio alla squadra alla propria destra (o alla propria sinistra). Ogni squadra riceve quindi un nuovo foglio e legge ciò che altri giocatori hanno scritto.
- L'insegnante detta una nuova frase incompleta e ogni squadra deve completarla a proprio piacimento, continuando il testo che è scritto sul foglio, senza però contraddire ciò che è già stato scritto in precedenza dall'altro gruppo.
- La stessa dinamica di scambio di fogli continua per le altre frasi.
- Al termine del gioco, ogni squadra riprende il proprio foglio e legge ad alta voce il testo che è stato iniziato da loro ma è stato continuato dagli altri gruppi.
- I bambini ascoltano tutti i testi e scelgono quello più creativo e fantasioso.



*L'insegnante può scegliere la traccia di testo più adatta per la sua classe, in base alle competenze dei bambini. In alternativa, può inventare nuove tracce creandole appositamente per il proprio gruppo.*

**Chi vince?** Nessuno.

### **Perché questo gioco?**

- Stimola la revisione del lessico e la creatività, rafforza le abilità di comprensione e di lettura, l'accuratezza ortografica e l'ascolto attivo. Incoraggia un uso comunicativo della lingua e migliora le abilità di cooperazione tra i bambini. Il completamento di parti di frasi, in particolar modo in gruppo, può costituire un primo passo verso la formulazione di frasi in italiano in modo autonomo.

## 4. GIOCO DELL'OCA

1/2/3

Dopo ciascuna unità di **Forte! 1, 2 e 3** – indicata nelle carte *Prova*



### Che cosa serve?

- Il tabellone del **Gioco dell'Oca** di **Forte!** di 50 caselle
- 1 pedina per ogni giocatore
- 2 dadi
- Carte *Prova* (da collocare al di fuori del percorso, capovolte, come se fossero un mazzo di carte da gioco) specifiche per **Forte! 1** o **Forte! 2** o **Forte! 3**
- Carte *Prova* “Disegna...” e “Mima...” – le stesse per tutti e tre i volumi
- (facoltativo) Carte *Prova* o lista di PROVE (pagg. 111-112) dei volumi precedenti  
Alcune prove pensate per il volume precedente o i volumi precedenti possono essere adatte anche al volume di riferimento. Se ne consiglia l'uso, se il numero di giocatori è elevato o il numero di unità affrontate in un volume è ancora esiguo.
- Tessere *Memory* (1) o/e (2) o/e (3), ma anche (A) e (B) – solo le tessere con parola – relative a oggetti e azioni, scelte dall'insegnante a seconda delle conoscenze dei bambini, da usare in abbinamento alle carte *Prova* “Disegna...” e “Mima...”
- 1 contenitore (o sacchetto) non trasparente

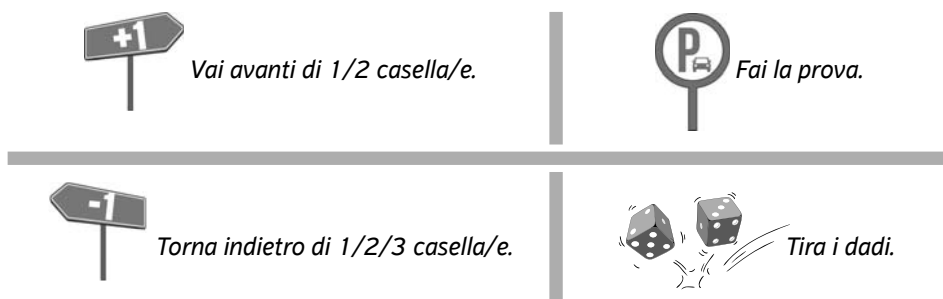
### Che cosa devono sapere i bambini per poter giocare?


- Devono aver affrontato le unità di **Forte!** indicate sulle carte *Prova*  e *Memory*

### Come si gioca?

- **Prima di iniziare il gioco**, l'insegnante sceglie le tessere *Memory*, che mette nel sacchetto o nel contenitore, e le carte *Prova* adatte per il suo gruppo di bambini
- Posiziona il tabellone del Gioco dell'Oca sulla cattedra (o su un gruppo di banchi), capovolge le carte *Prova* accanto al percorso e posiziona le carte *Prova* “Disegna...” e “Mima...” accanto al sacchetto con le tessere *Memory*.

- I giocatori si sistemano attorno alla cattedra (o al gruppo di banchi) e posizionano le loro pedine sulla linea di **partenza**.
- Ogni giocatore, a turno, tira i dadi e posiziona la sua pedina sulla casella corrispondente al numero uscito. È consigliato contare insieme al giocatore che sta muovendo la pedina sul percorso, in modo che la ripetizione ad alta voce dei numeri ne incoraggi l'apprendimento.
- Su alcune caselle ci possono essere le seguenti indicazioni:



- Se un giocatore va su una casella  di colore:
  - blu, pesca dal mazzo delle carte *Prova* e svolge la prova indicata (le carte prevedono prove diverse a seconda delle competenze dei bambini, e sono divise seguendo le unità di **Forte!**); oppure, nel caso in cui l'insegnante usi la lista di PROVE di **Piccolo e Forte! A o B**, ascolta l'insegnante ed esegue la prova assegnata;
  - arancione, pesca dal sacchetto delle tessere *Memory* e decide se disegnare o mimare (a suo piacimento) l'oggetto o l'azione.
- La prova "Disegna..." o "Mima..." si considera superata se gli altri giocatori indovinano ciò che il bambino doveva disegnare o mimare. Il giocatore non deve quindi dire ad alta voce il suo compito. Il primo bambino che indovina l'oggetto disegnato o mimato va avanti di una casella (quando sarà il suo turno tirerà il dado come al solito, indipendentemente dalla casella dove è capitato).
- Per gli altri tipi di prova il giocatore legge ad alta voce ciò che è scritto sulla tessera e gli altri giocatori controllano il corretto svolgimento della prova.
- Se il bambino svolge la prova con successo, va avanti di due caselle; se non la supera, rimane sulla casella dove si trova. In ogni caso, il turno passa al giocatore successivo.

**Chi vince?** Chi raggiunge per primo l'**arrivo**, il pulmino.

### Perché questo gioco?

- Incoraggia la revisione lessicale e la memorizzazione di vocaboli. La diversa tipologia di prove (ad esempio, mimo, disegno, risposta a domande) rende il gioco più dinamico e vario. L'insegnante sceglie sia le tessere *Memory* che le carte *Prova*, e può quindi rendere le prove idonee sia alle conoscenze e alle abilità della sua classe che ai suoi obiettivi didattici (rinforzo di lessico appena appreso o revisione di vocaboli acquisiti in precedenza).

## 2. SITUAZIONI ED EMOZIONI



Dopo l'unità 2  
di Forte! 3




### Che cosa serve?

- Il tabellone del **Gioco dell'Oca di Forte!** di 50 caselle
- 1 pedina per ogni giocatore
- 2 dadi
- Carte *Situazioni ed emozioni* (3)

### Che cosa devono sapere i bambini per poter giocare?

- Il lessico relativo alle emozioni (*essere felice/triste/arrabbiato/spaventato*) e ai malesseri fisici (*mal di testa, mal di pancia, mal di denti, avere caldo/freddo/sonno, stare bene, essere stanco*) – **Unità 2 “Bello scherzo!” di Forte! 3**
- Sapersi immedesimare in una situazione immaginaria e descriverla

### Come si gioca?

- **Prima di iniziare il gioco**, l'insegnante mischia tutte insieme le carte *Situazioni ed emozioni* arancioni (con le immagini di malesseri ed emozioni) e celesti (con le situazioni), le riunisce in un mazzo che posiziona capovolto accanto al tabellone del **Gioco dell'Oca**. Posiziona anche le due *Carte delle domande* accanto al mazzo, in modo che le domande riportate siano leggibili dai giocatori in qualunque momento.
- Ogni giocatore posiziona la propria pedina sulla linea di **partenza** del tabellone e, a turno, tira i dadi e mette la sua pedina sulla casella corrispondente al numero uscito.
- Se un giocatore va sulla casella , deve pescare una carta *Situazioni ed emozioni* e sostenere la prova.
- Ci sono due tipi di carte: arancioni e celesti. Le carte arancioni mostrano l'immagine di un'emozione (arrabbiato, felice...): il giocatore deve dire il nome dell'emozione (ad esempio, “arrabbiato”) e parlare di se stesso rispondendo ad almeno due domande a sua scelta, riportate sulla *Carta delle domande* arancione. Ad esempio, se le domande scelte sono “Perché?” e “Che cosa fai di solito?”, potrebbe dire “Sono arrabbiato perché mia sorella prende sempre il mio astuccio; di solito lo dico alla mamma / litigo con mia sorella”. Se la carta è celeste, deve leggere la situazione e rispondere ad almeno due domande a sua scelta riportate sulla *Carta delle domande* celeste. Ad esempio, per la situazione “Hai un nuovo cane” le domande scelte potrebbero essere “Come stai?” e “Che cosa fai?” e il bambino potrebbe rispondere “Sono felice. Vado a giocare con il cane al parco”.
- Se il giocatore supera la prova, va avanti di due caselle; se non la supera, rimane sulla casella dove si trova. In ogni caso, il turno passa al giocatore successivo.

**Chi vince?** Chi raggiunge per primo l'**arrivo**, il pulmino.

### Perché questo gioco?

- Stimola la revisione del lessico appreso e l'uso comunicativo del linguaggio. Incoraggia i bambini a immedesimarsi in una situazione ipotetica ma verosimile, a formulare frasi riguardo alle proprie emozioni e riguardo ai dettagli della situazione stessa.