

PROGETTO “La Divina Sfida”

SETTIMANA DELLA CULTURA ITALIANA 2021/2022

a cura di Di Somma Rosanna

Ringraziamenti

In qualità di coordinatrice del Progetto “La Divina Sfida” vorrei ringraziare tutti i colleghi che hanno creduto nel Progetto e che lo hanno portato a termine con entusiasmo e creatività. Il mio grazie va quindi al professor Remo Omar Cinquanta, alla prof.ssa Tiziana D’Agostino, alla prof.ssa Lorella Felici. Un ringraziamento va anche alla dott.ssa Nadia Zanetti dirigente della Circostrizione Consolare di Charleroi, al MAE che ha finanziato il Progetto e il Collegio dei Docenti che lo ha approvato. Naturalmente un grazie particolare va a tutti i bambini che sono stati i veri attori del progetto e che oltre ad essersi impegnati a produrre i diversi materiali per confezionare un prodotto inedito hanno anche giocato dimostrando ancora una volta che il gioco è l’arma vincente per trasmettere saperi in maniera lieve e divertente. Il lavoro si è svolto in alcune scuole situate nel territorio della Circostrizione consolare di Charleroi a Liegi e a Mons esattamente nella scuola internazionale di SHAPE.

Premessa

Il Progetto è stato ideato in maniera tale da coniugare aspetti ludici e aspetti della Lingua Italiana pertanto da una parte, attraverso il gioco, si accrescono le conoscenze relazionali e sociali e dall’ altra si valorizza l’aspetto che più interessa che è quello dell’accrescimento della Lingua Italiana, accrescimento che si svolge in un contesto di immersione in lingua francese e che rende pertanto il lavoro di insegnante di Lingua straniera ancora più complesso. Antecedentemente all’effettivo lavoro svolto con le classi, l’accordo progettuale tra tutti i docenti partecipanti è stato basilare per poter procedere in questo senso e far emergere il meglio di sé fra gli allievi. L’approccio di noi docenti è stato umanistico-affettivo con attenzione alle caratteristiche psicologiche degli studenti, all’età, alla bi-modalità, all’attenuazione dei livelli di stress. Tutto questo ha consentito ai ragazzi di lavorare in armonia, abbassando il filtro affettivo e lavorando in un clima di classe sereno e partecipativo. Si è cercato di far acquisire la lingua praticandola il più possibile e infatti sono state immediatamente apprese quelle strutture linguistiche volte a soddisfare i bisogni comunicativi immediati ma non sono mancate le attività manuali di creazione di oggetti/segnalini, schede da colorare, ritagliare, insomma si è dato spazio a quelle attività che, svolte manualmente consentono ai bambini di lavorare in agio.

Precisazioni

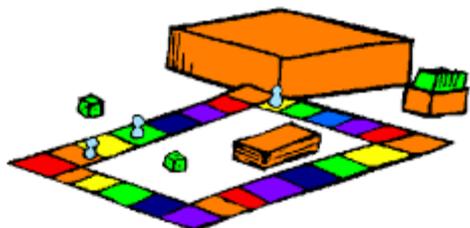
Ciascun docente ha scritto di proprio pugno le parti relative alla creazione del gioco o dei giochi a partire dal nome del gioco, alle relative regole, al numero dei giocatori, all'età a cui è rivolto, corredando il tutto con foto esplicative. Tutti i lavori sono stati poi raccolti in un unico dossier. I docenti pertanto sono stati liberi di utilizzare quanto necessario a valorizzare l'attività.

Il Progetto

Si riporta interamente il progetto perché in una ottica di riproducibilità di buone pratiche educative chi legge possa prendere spunto.

DESCRIZIONE ANALITICA DEL PROGETTO

evidenziando: coerenza con il POF, obiettivi, metodologia, strumenti, verifica e valutazione, tempi.



Quest'anno la **XXI SETTIMANA DELLA LINGUA ITALIANA NEL MONDO** celebra Dante.

Dante l'italiano diventa anche il simbolo delle sfaccettature dell'Italia di oggi, del suo genio che integra cultura, scienza, economia per dar vita al racconto di un Paese vitale e dinamico.

Far conoscere il sommo poeta e il Bel Paese ai bambini potrebbe diventare una impresa ardua ma se l'approccio è di tipo ludico ecco che come per incanto i messaggi danteschi o i contenuti del nostro italiano si permeano di significato e riescono a farsi largo nelle menti dei ragazzi.

Il progetto quindi intende realizzare un gioco da tavolo o un video gioco appunto per far conoscere non solo Dante, considerato il sommo poeta, ma anche il territorio italiano, le sue varie eccellenze in campo artistico, culturale, alimentare, automobilistico, sportivo, canoro, attraverso una "divina sfida" E' risaputo quanto il gioco e le sfide siano accattivanti e coinvolgenti per i bambini sia dal punto di vista emotivo sia di quello accrescitivo delle conoscenze, nonché per quello relazionale e inclusivo. Il Progetto "**La divina sfida**" vuole essere un mezzo per far conoscere Dante e la sua indiscussa attualità ma anche stimolare quelle conoscenze della cultura italiana rafforzando e potenziando la lingua stessa. I ragazzi creeranno, con la guida attenta degli insegnanti, un prodotto che potranno adoperare nel corso degli anni e ne potranno usufruire tutti gli allievi compresi coloro che si iscriveranno successivamente. La "Divina sfida" diventerà uno strumento in più per potenziare la lingua italiana oltre che la cultura. Citazioni e frasi che ancora oggi vengono utilizzate, verranno acquisite, interiorizzate mentre si progetta il gioco ma anche successivamente quando questo gioco verrà utilizzato e riutilizzato da molti bambini. Gli insegnanti che parteciperanno al Progetto potranno, in accordo, eseguire anche un unico gioco da tavolo e quindi prevedere dei momenti di condivisione e di organizzazione oppure ideare un gioco ma che dovrà però contenere indicazioni precise su:

1. Titolo, numero dei giocatori
2. Descrivere brevemente la meccanica del gioco (regolamento)
3. Descrivere di quante parti si compone il gioco (segnalini, cartellini, tabellone, dado ecc)
4. Età a cui il gioco è rivolto

Finalità educative

Esse sono quelle di ampliare la conoscenza della cultura italiana e stimolare la creatività. Verranno promosse l'acquisizione di competenze collaborative, il piacere

di progettare, di disegnare, di colorare, di scrivere, leggere, di confrontarsi in una sana sfida, di rispettare regole comportamenti.

Obiettivi

Verrà stimolata l'osservazione, migliorata la relazione, aumentata l'autostima, rinforzata la capacità di pensiero divergente, valorizzata l'esperienza personale e le competenze a cui si aggiungeranno nuovi contenuti, sviluppate le capacità di progettare e favorite la collaborazione e lo scambio di idee

Coerenza con il P t o f

In coerenza con il PTOF 2020/23 si vedano in Allegato A:

- gli obiettivi generali, linguistici, culturali, i percorsi formativi e le attività.

In coerenza con il PTOF 2020/23 si vedano in Allegato A1:

- argomenti, le metodologie e le finalità.

Metodologia

I lavori verranno svolti per favorire la collaborazione tra i pari e la riflessione comune sulla lingua. La metodologia sarà pertanto di tipo interattivo, propositivo e concordato con i componenti della classe al fine di realizzare un prodotto accattivante coinvolgente, originale, inedito e adatto all'età dei giovani allievi

Strumenti

Per la realizzazione del gioco si utilizzeranno materiali di uso scolastico, carta, cartoncini, pennarelli, forbici materiale di facile consumo, fotocopie, ma anche dadi, segnalini e quanto altro necessita per la costruzione del gioco, computer.

Tempi/Orari di svolgimento

Ogni docente potrà lavorare al progetto attraverso orari aggiuntivi al proprio orario di insegnamento oppure all'interno del proprio orario a partire dal mese di novembre fino alla fine dell'anno scolastico.

Ciascun insegnante partecipante presenterà la propria scheda con il numero delle ore frontali preventivate che intenderà svolgere al di fuori del proprio orario di servizio.

Verifica e Valutazione

Si verificherà praticamente il gradimento del gioco e le competenze acquisite utilizzando lo stesso gioco in classe.

Risultati attesi

Essi sono il rinforzo e il potenziamento della Lingua italiana, la conoscenza di molti

aspetti della sua cultura, la valorizzazione del territorio, la promozione dell'amicizia e del rispetto delle regole e dei regolamenti, il rafforzamento dell'autostima, lo sviluppo della fantasia e dell'immaginazione, lo sviluppo di comportamenti relazionali positivi e di collaborazione, il rispetto e la valorizzazione degli altri.

Descrizione delle attività da svolgere nelle

ORE DI NON INSEGNAMENTO

- Progettazione
- Scelta del materiale didattico
- Preparazione e organizzazione del materiale da proporre
- Riunioni organizzative per lavoro collaborativo

Non potranno superare il 50% delle ore di insegnamento come da criteri individuati da CI e nel CD dedicato del 22/10/2021

- Coordinamento del progetto: solo previste 38 ore per il coordinamento del Progetto nuovo + 10 ore per il coordinatore partecipante + 5 ore per ogni insegnante partecipante oltre il coordinatore come da criteri individuati dal CI e nel CD del 22/10/2021

PROGETTO "LA DIVINA SFIDA"

SETTIMANA DELLA LINGUA ITALIANA 2021/2022

Prof.ssa Rosanna Di Somma

TITOLO DEL GIOCO: *La Tombola Illustrata di Dante Alighieri*





♪ numeri fino a 90



NUMERO DEI GIOCATORI: più si è e più ci si diverte

ETA': 10 anni in su

MATERIALE DI GIOCO

Il gioco si compone di:

n.1 tabellone diviso in sei sezioni con raffigurazioni di immagini tratte dalla Divina Commedia

n.30 cartelle

n.90 numeri

1 sacchetto con segna-numeri

DESCRIZIONE DEL GIOCO (REGOLAMENTO):

Il gioco è come quello della classica Tombola della tradizione italiana natalizia ma oltre ad avere i numeri fino a 90 è dotata di illustrazioni e frasi che forniscono un approccio globale alla conoscenza dell'opera di Dante.

Un bambino a turno (croupier) tiene il tabellone e dovrà estrarre un numero dal sacchetto e dirlo ad alta voce inoltre dovrà leggere la frase scritta sull'illustrazione corrispondente.

Gli altri giocatori dovranno "acquistare simbolicamente" una delle trenta cartelle a disposizione rispondendo ad una domanda di lingua italiana. Dovranno poi disporre davanti a loro la cartella dove vi sono segnati 15 numeri disposti su tre file e coprire il numero enunciato dal croupier con i relativi segnalini in dotazione.

Oltre la TOMBOLA che è il premio finale, si vincono premi minori facendo AMBO con due numeri sulla stessa linea, TERNIO con tre numeri sulla stessa linea, QUATERNA con quattro numeri sulla stessa linea, CINQUINA con cinque numeri sulla stessa linea. Il giocatore ha però l'obbligo di comunicare immediatamente ad alta voce la sua vincita dicendo AMBO, TERNIO, QUATERNA CINQUINA, TOMBOLA perché in caso di parità vince il premio il giocatore che lo ha detto per primo. Il premio va consegnato solo dopo che il croupier abbia controllato che i numeri coperti dai giocatori siano realmente validi. Pertanto anche il croupier dovrà saper nominare i numeri in italiano mentre si accerta che essi siano realmente estratti. Ogni volta che si consegnano i premi dall'ambo alla Tombola i giocatori dovranno dire:

"Giurin giurello giocare alla Tombola illustrata di Dante è proprio bello!"

I premi in palio, se sono incartati e disposti sul tavolo dove si trova il tabellone, rendono ancora più avvincente la gara perché i bambini sono attratti dalla sorpresa che troveranno e inoltre dovranno “celebrare” la vittoria del compagno dicendo in coro: “Scarta la carta!” per tre volte battendo le mani ritmicamente.

SCOPO DEL GIOCO E ATTIVITA'

Giocando con La Tombola Illustrata di Dante Alighieri ci si avvicina alla conoscenza globale dell'opera del sommo poeta e si amplia anche il lessico, inoltre leggendo le frasi o anche solo ascoltandole più volte si ottiene una lettura sempre più fluida e una pronuncia migliore. Vi è il riconoscimento e la dizione dei numeri in italiano. Si sviluppano diversi approcci sensoriali come quella del movimento, del ritmo e della ripetizione di piccole “tiritere” che vanno ad ampliare la conoscenza della lingua parlata. Le attività di produzione dei materiali hanno messo in campo diverse abilità quelle del colorare con cura immagini piccole, quelle di ritagliare sforzandosi di essere precisi, quelle di plastificare e quelle di ampliare il lessico inoltre impegnandosi nel gioco i giovani allievi hanno sviluppato l'attenzione, l'ascolto, accresciuto e migliorato le relazioni sociali e il rispetto delle regole del gioco.





[DOWNLOAD MATERIALE](#)

Contattare l'insegnante per ricevere i file PDF stampabili da colorare formato A4

PROGETTO "LA DIVINA SFIDA"

SETTIMANA DELLA LINGUA ITALIANA 2021/2022

Prof.ssa Rosanna Di Somma

TITOLO DEL GIOCO: *Mattone su mattone*



NUMERO DEI GIOCATORI: 6

ETA': *da otto anni a 11*

MATERIALE DI GIOCO

Il gioco si compone di:

n.1 tabellone diviso in 49 sezioni di cui 20 considerate neutre, altre 21 sezioni con le questioni da rispondere, 8 sezioni ostacolo

n.1 dado

n.21 mattoncini

n.10 segnalini da scegliere

n.6 mollettine

DESCRIZIONE DEL GIOCO (REGOLAMENTO):

Su di un tavolo si posiziona il tabellone e in bella mostra tutti i mattoncini con le relative risposte ai quesiti che sono scritti sul tabellone. Ogni giocatore sceglie un segnalino e lo depone sulla casella denominata "Partenza". Il primo giocatore lancia il dado e così faranno a turno gli altri giocatori, chi ottiene il punteggio più basso incomincerà il gioco per primo e gli altri si disporranno secondo il punteggio avuto in ordine crescente. A questo punto inizia il gioco vero e proprio: se il giocatore di turno, tirando il dado, va su una casella denominata "neutra" non succede niente per quanto concerne la dinamica del gioco, ma tutti i giocatori sono obbligati a dire la parola "niente". Se tirando il dado il giocatore di turno arriva su una casella con un quesito da rispondere, dovrà leggere il quesito e scegliere tra i mattoncini la risposta, in caso sia corretta otterrà il mattoncino. Tutti i giocatori quindi dovranno cantare il ritornello della canzone: "Mattone su mattone viene su una grande casa che fatica che fatica che si fa!". Se tirando il dado un giocatore ottiene lo stesso punteggio e va sulla medesima casella contenente lo stesso quesito con il mattoncino già assegnato, questo giocatore dovrà ricordarsi chi ha conquistato il mattoncino e prenderlo entro 10 secondi infatti il gruppo dei giocatori dovrà contare fino a 10. Se tirando il dado si va su una casella denominata "ostacolo" si subisce ciò che è scritto in quella casella. Il gioco è avvincente perché fino all'ultimo si possono guadagnare mattoncini tenendo i giocatori sulle spine perché per poter vincere bisogna andare esattamente sulla casella denominata "arrivo" e avere il maggior numero dei mattoncini infatti se un giocatore arriva sulla casella dell'arrivo ma non ha il maggior numero di mattoncini che ha ad esempio un altro giocatore viene eliminato dal gioco.

SCOPO DEL GIOCO E ATTIVITA'

Lo scopo del gioco è quello di migliorare la lettura, la comprensione della lingua italiana, l'osservazione, l'attenzione, il rispetto dei turni del gioco, delle regole, la memorizzazione. Le attività messe in campo sono molteplici perché tutto il materiale è costruito dalla classe che proprio per questa collaborazione riesce a sviluppare differenti abilità e a metterle in comune. Ogni bambino si sente adeguato, accettato nel portare a compimento il compito. La canzone, il movimento rendono il gioco pedagogicamente valido e stimolante.



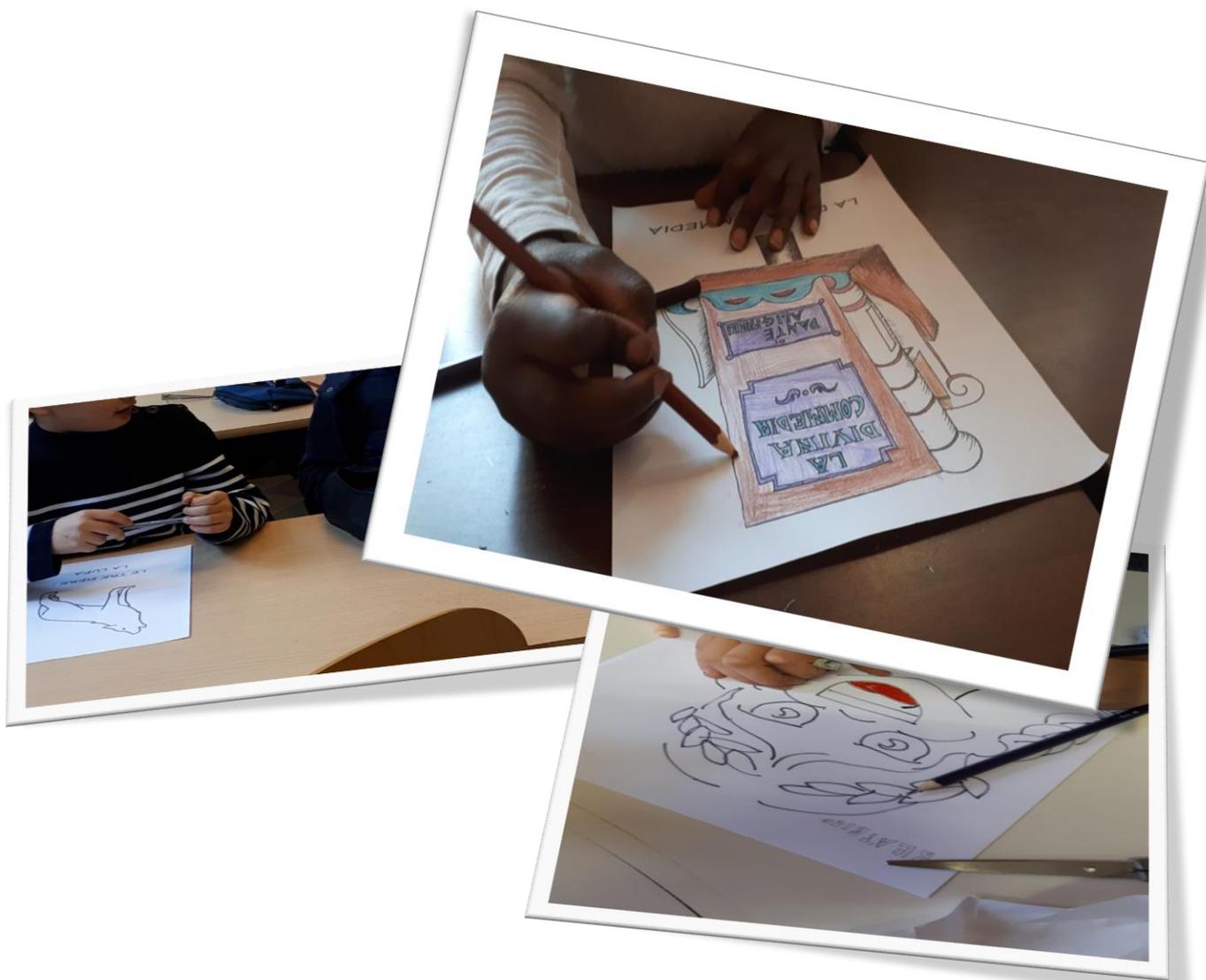


PROGETTO “LA DIVINA SFIDA”

SETTIMANA DELLA LINGUA ITALIANA 2021/2022

Prof. Remo Omar Cinquanta

TITOLO DEL GIOCO: *Dante Memory*



Noto con numerosi nomi, come **Memoria**, **Sputo**, **Sputo nell'oceano** o **Minestrone**. Memory è un popolare gioco di carte per bambini che richiede concentrazione e memoria, in cui i giocatori devono accoppiare le carte.

In ambiente didattico è utilizzato per stimolare concentrazione e memoria focalizzate.

In area linguistica è utilizzato come attività ludica al fine dell'apprendimento di vocaboli anche in altre lingue.

NUMERO DEI GIOCATORI: solitaria, in due o più, in squadre ...

ETA': dagli 8 anni in su



MATERIALE DI GIOCO:

Questa versione del gioco si compone di n. 17 coppie di carte da gioco (più una Jolly), con varie raffigurazioni e didascalie riconducibili al tema della 'Divina Commedia', con immagini realizzate dagli alunni partecipanti il progetto, eseguiti in vari modi.

Le carte:

- Ritratto di Dante, di Virgilio e di Beatrice;
- Le tre fiere: La Lupa; Il Leone; La Lonza;
- Il Serto (rosso, rosa, arcobaleno);
- L'Angelo (viola, arcobaleno);
- Lucifero di Liège;
- Il Giglio fiorentino;
- La moneta commemorativa italiana - 2 €;

- DANTE Dì;
- Penna d’oca, calamaio e inchiostro;
- La Pergamena;
- Poesia;
- Il Gioco: Inferno/Paradiso;
- Il Libro - La Divina Commedia;
- La Selva oscura - 25/3/1300 - Gerusalemme - L’inizio del viaggio nell’Oltretomba (35 anni)



[DOWNLOAD MATERIALE](#)

Contattare l’insegnante per ricevere i file PDF stampabili da colorare in formato A4.

DESCRIZIONE DEL GIOCO (REGOLAMENTO):

Le carte sono mescolate e disposte a dorso coperto sul tavolo ordinatamente o a casaccio, ma senza che si sovrappongano una all'altra. Il primo giocatore inizia rivelando due carte, mostrandole a tutti i giocatori e nominandole in lingua italiana, una per volta. Se queste formano una "coppia", le incassa e procede a rivelarne altre due, altrimenti le ripone coperte nella loro posizione originaria e cede il turno al giocatore alla sua destra. Con l'avanzare del gioco viene rivelato l'aspetto di sempre più carte e diventa più facile accoppiare le carte, in quanto se ne ricorda la posizione.

Vince il giocatore che riesce a formare ed incassare più coppie. Quando s'introduce il gioco a bambini più piccoli, si può semplificarlo riducendo il mazzo.

Per contro il mazzo comprende una sola carta (dispari): il Jolly ("La selva oscura"), che se trovata può determinare regole diverse (per es. Perdi tutto, o Pesca una coppia dagli altri giocatori...).

Generalmente si devono accoppiare le tessere con la stessa illustrazione, ma in questa nostra versione abbiamo previsto anche la possibilità di accoppiare tessere complementari, per esempio Dante con Beatrice, l'Angelo col Diavolo, il serto rosso con quello fuxia ... fino addirittura accoppiare le tre fiere tra loro.

Il gioco può essere anche giocato come solitario, in tal caso il giocatore leggendo le didascalie, potrebbe evitare di dirle ad alta voce.

STRATEGIA

I primi turni del gioco hanno un andamento ovviamente casuale con un'ampia dose di fortuna che deve girare dalla tua parte. Man mano che le carte vengono scoperte e rimesse in gioco, i giocatori dovrebbero iniziare a ricordare la posizione di alcune, e tentare quindi di comporre le coppie. In generale, un giocatore che pensi di aver localizzato una coppia dovrebbe scoprire prima la carta di cui è meno certo; in caso di fallimento, in questo modo, può evitare di scoprire una carta che conosce già (con l'effetto ulteriore di "rinfrescare la memoria" agli avversari).

SCOPO DEL GIOCO E ATTIVITA'

Giocando con **Dante Memory** ci si avvicina alla conoscenza globale dell'opera del sommo poeta e si ampliando il lessico specifico, inoltre leggendo le frasi o anche solo ascoltandole più volte si rinforza la comprensione, la lettura e la produzione di vocabolario in lingua italiana. Le attività di produzione dei materiali hanno messo in campo diverse abilità: quelle del colorare con cura immagini, o quelle di copiarle dalla lavagna facendo attenzione a dettagli, particolari e simbologia tipica, quelle di ritagliare sforzandosi di essere precisi, quelle di plastificare e quelle di ampliare il lessico. Nel gioco i giovani allievi hanno sviluppato la memoria a breve e lungo termine, l'ascolto e la produzione del linguaggio, migliorato e accresciuto le relazioni sociali e il rispetto delle regole del gioco... divertendosi!





PROGETTO “LA DIVINA SFIDA”

SETTIMANA DELLA LINGUA ITALIANA 2021/2022

Prof.ssa Tiziana D’Agostino

TITOLO DEL GIOCO: LA DIVINA SFIDA...GIOCO DA PAVIMENTO O DA TAVOLO



NUMERO DEI GIOCATORI: da 2 in su

ETA': dai sei anni in su

MATERIALE DI GIOCO:

Il gioco si compone di:

- 29 caselle di gioco dimensione A4,
- segnaposto,
- tessere bonus/malus (altrimenti detto “premio o punizione”),
- tre dadi.

DESCRIZIONE DEL GIOCO (REGOLAMENTO):

Il gioco è molto versatile e possono essere impiegate tutte le caselle di gioco o parte di esse, anche in rapporto al numero di giocatori.

Poichè le caselle rappresentano il viaggio di Dante nell'Aldilà, vanno messe per terra,

disegnando un quadrato, un cerchio o un triangolo; è consigliato disporre le caselle secondo il seguente ordine: Inferno, Purgatorio e Paradiso.

La casella d'arrivo va posta all'ultimo posto, dietro il VIA.

I giocatori partono dalla casella del VIA, lanciano due dadi ed avanzano di tanti passi quanti ottenuti.

Su ciascuna casella sono indicati gli sviluppi del gioco stesso: basta seguirne le istruzioni.

Quando un giocatore finisce nella casella di DANTE pesca dal mucchio Bonus/Malus; tali carte valgono alla fine del gioco per stabilire il punteggio ottenuto e si compensano le une con le altre (ad esempio: 5 carte BONUS e 3 carte MALUS = 2 carte BONUS).

Il BONUS si riconosce dall'immagine dell'angioletto e il MALUS dall'immagine del diavoleto, posti sul retro delle carte.

Se in una delle caselle, invece, c'è scritto di prendere un BONUS si attinge ai BONUS più piccoli.

Il primo giocatore che arriva al traguardo acquista il titolo di "Divino" e può stabilire se continuare a giocare e/o il numero

di tiri disponibili per tutti gli altri giocatori prima che il gioco possa terminare. Può inoltre annullare i MALUS e facilitare così il gioco di qualche giocatore...

Succede al titolo di "Divino" chi arriva alla casella del traguardo

Ovviamente vince chi ottiene il maggior numero di BONUS.



SCOPO DEL GIOCO E ATTIVITA'

Il gioco offre spunto per diverse attività didattiche, relative a tutte le discipline, utili sia a bambini di madrelingua italiana, sia stranieri:

- struttura della Divina Commedia e/o di alcuni brani dell'opera
- conoscenza di alcuni personaggi presenti anche in alcuni modi di dire (Es: "Essere un Cerbero")
- riflessioni di carattere etico e morale
- calcolo
- possibilità di ampliare sia la conoscenza della lingua, sia specifiche discipline, (tabelline, verbi, domande di cultura generale...), grazie alle caselle "Questionario" che possono essere sfruttate dall'insegnante secondo i propri specifici obiettivi.

REALIZZAZIONE:

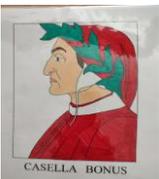
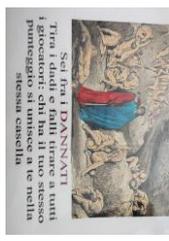
Per l'attuazione del progetto gli alunni sono stati impegnati per sviluppare diverse

conoscenze:

- Lingua italiana (con obiettivi trasversali di storia, geografia, matematica, educazione all'arte e immagine, religione):
- conoscenza di Dante Alighieri;
- cenni sulla storia della lingua italiana dal Volgare al linguaggio odierno;
- la Divina Commedia: storia di base; struttura di Inferno, Purgatorio e Paradiso;
- conoscenza di alcuni personaggi (Virgilio, Cerbero, Caronte, Lucifero Ulisse, Beatrice, S. Francesco) e di alcuni aneddoti ed essi relativi.
- Progettazione di una bozza del gioco.
- Ricerche su INTERNET di informazioni e immagini utili.
- Creazione dei comandi di gioco
- Produzione al PC delle caselle che sono state assemblate, stampate, colorate e plastificate.
- Creazione dei segnaposto col DAS e decorazione attraverso pittura degli stessi.

[DOWNLOAD MATERIALE](#)

Contattare l'insegnante per ricevere i file PDF stampabili da colorare in formato A4.



Le carte che vanno distribuite saranno 7 a testa, 6 se si gioca in tre e 5 se i giocatori sono quattro.

Il giocatore che inizia per primo viene scelto con una conta che i giocatori devono apprendere e dire insieme

ESEMPI DI CONTE

Conta contarello

Conta contarello questo gioco è proprio bello, proprio bello come te, conta uno, due e tre

Passa Paperino

Passa Paperino con la pipa in bocca, guai a chi la tocca, l'hai toccata tu, esci fuori proprio tu

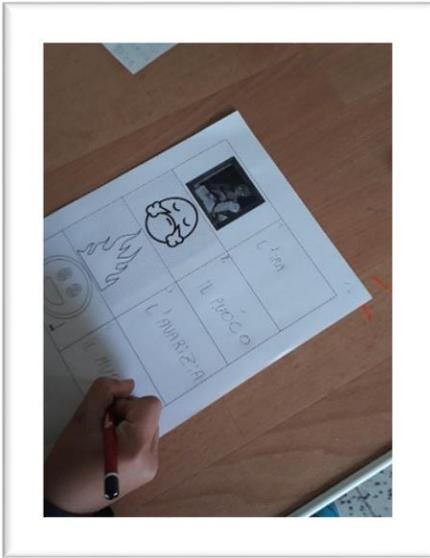
Uccellino che vien dal mare

Uccellino che vieni dal mare quante piume puoi portare? Puoi portarne trentatre. Uno due e tre.

Dopo la conta il prescelto dalla sorte inizia il gioco posizionando la prima carta sul tavolo e gli altri giocatori durante il loro turno di gioco dovranno attaccare una carta a quelle sul tavolo formando un "serpentone" ad ogni immagine dovrà essere attaccata la scritta corrispondente alla carta disegnata o anche al contrario cioè ad esempio se sul tavolo viene posta la carta con la scritta il giocatore successivo dovrà attaccare quella con l'immagine. Chi non ha la carta da attaccare necessaria per continuare resta fermo un giro. Vince il giocatore che rimane senza tessere. L'importante è che le carte sul tavolo non si incrocino mai tra loro e che il serpente così formato non venga chiuso.

SCOPO DEL GIOCO E ATTIVITA'

Il domino è un ottimo gioco di memorizzazione, di attenzione, di ampliamento della lingua e per via del suo particolare meccanismo il gioco si presta a numerose rivisitazioni didattiche.



PROGETTO “LA DIVINA SFIDA”

SETTIMANA DELLA LINGUA ITALIANA 2021/2022

Prof.ssa Lorella Felici

TITOLO DEL GIOCO: IL GIOCO DEL MEMORY DELLA DIVINA COMMEDIA



NUMERO DEI GIOCATORI: solitario oppure più giocatori

ETA': dagli 8 anni in su anni in su

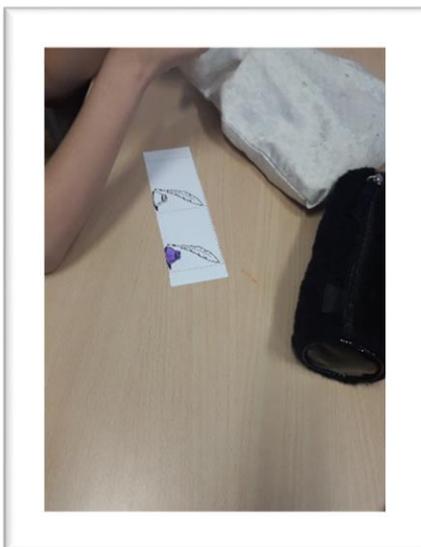
MATERIALE DI GIOCO: mazzo composto da coppie di carte uguali a due a due

DESCRIZIONE DEL GIOCO (REGOLAMENTO): le regole sono molto semplici. L'obiettivo è quello di formare coppie di carte uguali. Si mescolano le carte e si dispongono coperte sul tavolo. Si stabilisce chi inizia il gioco utilizzando una conta oppure tirando un dado. Il primo giocatore scopre due carte a sua scelta fra quelle disposte sul tavolo facendo in modo che tutti i giocatori partecipanti possano vederle e memorizzarne la posizione. Le carte scoperte se formano una coppia di carte uguali dovranno essere nominate e solo a quel punto diventeranno di proprietà del giocatore

altrimenti le carte verranno posizionate coperte nella stessa posizione che avevano in precedenza pronte ad essere prese e nominate dal giocatore successivo sempre che, prestando molta attenzione riesca a ricordarne la posizione. Se le carte verranno acquisite il giocatore continuerà a scoprirne altre due fino a quando non sbaglia. La partita si conclude quando finite le carte sul tavolo da gioco, verranno s formate il maggior numero di coppie.

SCOPO DEL GIOCO E ATTIVITA':

Il Memory della Divina Commedia apre il campo a molte attività didattiche: scrittura, lettura, ripetizione di semplici frasi, apprendimento di conte, approccio alla conoscenza Divina Commedia attraverso l'analisi dei principali personaggi. I ragazzi sono anche motivati all'apprendimento perché per poter vincere devono ricordare e memorizzare non solo le immagini ma anche semplici frasi. Quindi oltre a sviluppare l'attenzione sono anche stimolati a rispettare il proprio turno di gioco e le regole.



PROGETTO “LA DIVINA SFIDA”

SETTIMANA DELLA LINGUA ITALIANA 2021/2022

Scuole coinvolte nel progetto



- Ecole Primaire Sainte Veronique di Liegi
- Ecole Van Belle di Saint Nicolas
- Ecole Sainte Thérèse di Ans
- Scuola primaria Sezione italiana c/o Scuola Internazionale S.H.A.P.E.
- Institut Primaire de la Providence di Jemeppe S.M
- Ecole Saint Amand – Saint Pierre Fourier a Jupille (Liège)

PROGETTO “LA DIVINA SFIDA”

SETTIMANA DELLA LINGUA ITALIANA 2021/2022

INDICE:



PAG. 1. Ringraziamenti, Premessa



PAG. 2. Precisazioni



PAG.3.4.5. Il progetto “La divina Sfida”



PAG 6.7.8.9. 10 .11.12 .13.14.15. Percorso Progettuale ins . DI SOMMA ROSANNA: La tombola
Illustrata di Dante

Alighieri, Mattone su Mattone



PAG. 16. 17. 18, 19.20. Percorso Progettuale ins. CINQUANTA REMO OMAR: Dante Memory



PAG. 21.22.23.24.25. Percorso Progettuale ins. D’AGOSTINO TIZIANA: Gioco da Pavimento La divina
Sfida



PAG. 26.27.28.29. 30. Percorso Progettuale ins FELICI LORELLA: il Domino di Dante, il Memory di
Dante



PAG. 31 Scuole che partecipano al Progetto

