

Giochi didattici del "Gute Reise, Mirco"

Il libro si rivolge soprattutto ad alunni della scuola elementare e/o della scuola secondaria di primo grado che si accostano per la prima volta alla lingua tedesca ed intende essere un supporto ludico e gratificante allo studio di questa materia.

Una delle principali difficoltà e preoccupazioni dell'insegnante di lingua tedesca, soprattutto a livello elementare, è fare in modo che gli scolari riescano ad amare (o per lo meno a non odiare) una materia spesso così difficile. In questa fascia d'età la motivazione, fattore importantissimo nel processo di apprendimento, è legata spesso ad esperienze immediate, quale, ad esempio, la soddisfazione di mettere alla prova le proprie abilità e verificare le proprie conoscenze in modo gratificante e tangibile. Se apprendere la lingua straniera significa poter partecipare ad un gioco e (perché no?) vincere qualche piccolo premio messo in palio (un giudizio positivo, caramelle, adesivi ...), ecco che la motivazione diventa chiara ed immediata.

Il gioco non sostituisce affatto il momento e lo sforzo dell'apprendimento, ma può essere un momento divertente di verifica, oppure un mezzo per (ri)catturare l'attenzione o per allentare la tensione.

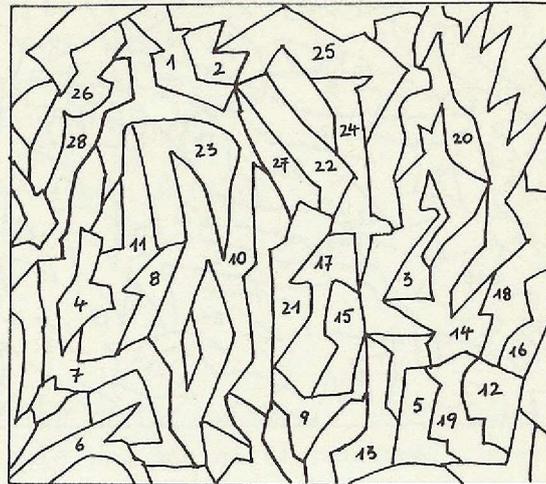
I 45 giochi linguistici presenti nel testo seguono la progressione sintattica e lessicale del libro di testo *Gute Reise, Mirco* (Innocenti ed., Trento, 1984); per ogni gioco è specificato il numero dell'Unità Didattica che gli alunni dovrebbero avere svolto per eseguire il gioco senza difficoltà.

Tutti i giochi possono tuttavia essere utilizzati con qualsiasi libro di testo.

Si riportano alcuni esempi di giochi linguistici:

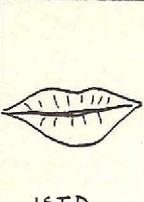
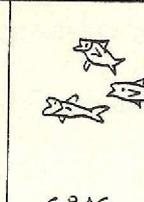
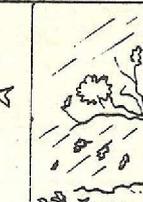
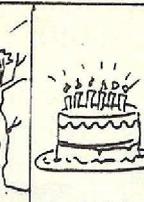
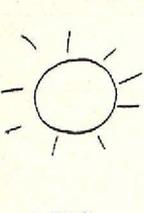
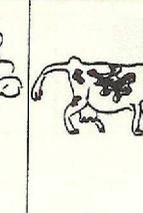
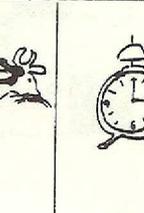
- **Was ist das?** (ripasso di alcune preposizioni) p. 30
- **Wie lautet die Bauernregel?** (verifica lessicale) p.37

WAS IST DAS?



Annerisci solo gli spazi che portano il numero corrispondente alla risposta esatta e scoprirai di che si tratta.

- | | | |
|--|-----------|------------|
| 1. Ich lerne ... meinem Freund | für (16) | mit (1) |
| 2. ... 3 Jahren lernen wir deutsch | seit (7) | von (9) |
| 3. Heute esse ich ... meiner Oma | zu (26) | bei (15) |
| 4. ... 8 Uhr gehen die Schüler in die Schule | von (14) | um (27) |
| 5. Katrin kommt ... München | aus (4) | seit (13) |
| 6. Die Mutter ... Peter ist krank | von (11) | aus (22) |
| 7. Heute gehe ich ... Großvater | beim (25) | zum (17) |
| 8. ... Weihnachten bekommt man Geschenke | zu (21) | bei (24) |
| 9. Im Sommer fahre ich ... Deutschland | in (20) | nach (23) |
| 10. ... der Schule gehen wir nach Hause | seit (3) | nach (19) |
| 11. Heute bleibe ich ... Haus | zu (5) | in (2) |
| 12. Gehst du ... Paul? | zu (12) | nach (28) |
| 13. ... wann lernst du deutsch? | mit (18) | seit (8) |
| 14. ... gehst du heute? | woher (6) | wohin (10) |

 RMUN	 ISTD	 GRAS	 NIWA	 SVIE	 DNAB
 LKOR	 MEHR	 GIBT	 NOCH	 NUND	 ERJU

WIE LAUTET DIE BAUERNREGEL?

Zähne	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Weihnachten	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Herbst	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Vogel	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Brot	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Regen	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Geburtstag	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Lied	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Stunden	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Milch	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Himmel	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Wasser	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Ogni parola ha attinenza con una delle figure sopra riportate.

Accanto ad ogni parola, nelle caselle, scrivi le lettere messe sotto la figura corrispondente, cosicchè, lette nell'ordine, formino un proverbio usato dai contadini.