

Alcuni suggerimenti per l'uso del Bingo

Oltre al normale utilizzo come gioco di società, sia per bambini in età scolare, in classe e fuori dal contesto scolastico (v. istruzioni), sia per giovani adulti ed adulti, il Bingo può essere impiegato per favorire il confronto inter- e transculturale e per attività linguistiche di diversi gradi di complessità.

Nel contesto scolastico, le attività di gioco possono essere proposte in L2 o in lingua straniera. La partecipazione di bambine e bambini di lingue diverse da quelle proposte dal gioco viene valorizzata integrando, alle parole già indicate sulla carta, la parola nella lingua madre del bambino o della bambina.

In famiglia, il Bingo può essere utile a sostenere bambini e bambine nello sviluppo delle abilità di letto-scrittura in lingua madre.

Anche per gli adulti il gioco può costituire uno stimolo per l'apprendimento di nuove parole in altre lingue, in particolare nelle lingue ufficiali della Provincia Autonoma di Bolzano-Alto Adige (tedesco, italiano e ladino).

Le seguenti proposte sono da intendersi come suggerimenti senza alcuna pretesa di esaustività.

1. Cerca e trova la parola	Disporre tutte le carte illustrate sul tavolo scoperte e invitare giocatori e giocatrici a: <ul style="list-style-type: none">• Nominare una parola e chiedere a giocatori e giocatrici di trovare, la carta con l'immagine corrispondente.• Raggruppare le carte per area tematica: città, campagna, montagna, bosco, lago, maso, tempo libero, gioco, cibo, tradizioni. Eventualmente raggruppare all'interno di ciascuna area, verbi e sostantivi.• Altra possibile classificazione è quella fonologica. Chiedere ai partecipanti di raggruppare tutte le parole con lo stesso suono (per esempio "sch") e poi di trascriverle.• Cercare tra le carte, le parole che, nelle diverse lingue straniere, hanno un suono simile, indipendentemente dal significato della parola stessa. Questo può fungere da stimolo per conoscere parole nuove in altre lingue.• Giochi di parole e di lettere: giocatrici e giocatori raggruppano le carte raffiguranti immagini che iniziano per "A", "B", ecc.• Scegliere una carta e, partendo dall'immagine raffigurata, inventare un breve racconto legato a quel contenuto (ad es. cosa si è abituati a fare, cosa si sta imparando, un avvenimento accaduto, ecc.). La stessa attività può essere svolta pescando a caso 2 o 3 carte e inventando una storia che le comprenda. Il livello di difficoltà cresce, se la storia viene espressa in forma scritta invece che orale.
2. Giochi di domande e risposte	Estrarre una carta a caso e porre al gruppo o al/alla partner, se si lavora in coppia, domande riferite all'immagine raffigurata: ad. es. chi sa sciare? A chi piace pattinare? Da cosa vi siete vestiti a Carnevale?
3. Indovinelli: "Io vedo, io vedo, qualcosa che tu non vedi..."	Un gruppo di 2 fino a massimo 5 bambini/e è seduto intorno alle carte scoperte. Uno/a di loro individua uno degli oggetti raffigurati sulle carte, senza comunicarlo agli altri, ma descrivendo alcune sue caratteristiche: "Io vedo, io vedo, qualcosa che tu non vedi ... è rossa, piccola, dolce e si può mangiare". Gli altri bambini e le altre bambine cercano di indovinare di cosa si tratta. Chi indovina può scegliere il prossimo oggetto per l'indovinello.

4. Il gioco della valigia

Per giocare, è necessario scegliere, tra le 102 carte, solo quelle che rappresentano oggetti trasportabili in valigia. A queste si aggiungono ulteriori 4-5 carte, che rappresentano invece oggetti evidentemente non trasportabili. Tutte le carte selezionate vengono disposte al centro, mostrate ai partecipanti e poi coperte.

Il gioco inizia con una persona che dice: "Preparo la valigia e ci metto dentro..." e nomina un oggetto, provando a ricordare quelli selezionati per il gioco. Poi procede scoprendo una delle carte sul tavolo, in modo che tutti la possano vedere. Se la carta corrisponde a ciò che ha nominato, il giocatore se la aggiudica: la pone accanto a sé, coperta, e prosegue nominando un altro oggetto da mettere in valigia. Se non corrisponde, la carta viene rimessa sul tavolo coperta e il turno passa alla giocatrice successiva, che non può però nominare l'oggetto appena visto.

Chi pesca una carta con un oggetto impossibile da inserire in valigia, deve dimostrare di ricordare tutto ciò che ha messo in valigia fino a quel momento, ovvero le carte che ha accanto a sé, senza guardarle. Se ci riesce, conserva tutte le proprie carte; se invece dimentica di nominarne qualcuna, deve rimetterla al centro. A questo punto la carta con l'oggetto che non può stare in valigia esce dal gioco, a meno che il giocatore che l'ha girata non abbia in quel momento la valigia vuota; in tal caso la carta viene rimessa sul tavolo, coperta.

Il gioco termina quando non rimangono oggetti da mettere in valigia; vince chi ha la valigia con il maggior numero di oggetti!



Koordinierungsstelle **für Integration**
Servizio di coordinamento **per l'integrazione**
Coordinamënt **por l'integraziun**

