



## Gioco delle Identità - Istruzioni

<http://www.slideshare.net/scubimondo/gioco-identit-23071221>

Questo gioco è nato in occasione di un collegamento skype fra una scuola italiana, l'.I.C. " De Filippo" di San Giorgio a Cremano ed una scuola Uruguayana , la Escuelan.47 di San José de Mayo.

L'incontro è stato preparato attraverso una fitta corrispondenza fra le docenti delle due scuole: si voleva proporre un'attività semplice, che coinvolgesse i bambini, che consentisse a tutti di partecipare ma soprattutto che permettesse di sfruttare al massimo le potenzialità offerte da un collegamento Skype.

"Il gioco delle identità" riassumeva in sé tutte queste peculiarità: permetteva di sfruttare forme linguistiche semplici, sia nella fase di produzione che in quella di comprensione, permetteva una turnazione uno a uno, in modo da mettere davanti alla web-cam un bambino alla volta, aveva un dimensione ludica altamente motivante per i bambini.

Il lavoro è stato preparato, in una prima fase, in classe: i bambini hanno scelto i personaggi da presentare, hanno elaborato le "domande-indizio", hanno preparato delle stampe con fotografie dei personaggi da mostrare una volta ottenuta la risposta. E' interessante notare il fatto che, sia in Uruguay che in Italia, la scelta del personaggio ha permesso un dibattito con i bambini su quali personaggi potessero essere così famosi da essere conosciuti anche in un'altra parte del mondo: questo tipo di ragionamento è un'esperienza concreta di multiculturalità, permette ai bambini di ampliare il proprio orizzonte culturale e, costringendoli ad assumere un punto di vista differente da quello quotidiano, li avvicina all'altro.

### Come si gioca

Le modalità di gioco sono estremamente semplici: si formano due squadre, si dividono le identità, si sorteggia quale squadra comincia. Ogni identità indovinata porta un punto alla squadra del concorrente che ha risposto, ogni identità sbagliata toglie un punto alla squadra del concorrente che ha risposto. Alla fine del gioco vince la squadra che ha totalizzato più punti.

Una variante da fare in classe potrebbe essere quella di dare tutte le domande all'insegnante e a far sfidare su un percorso semplice due bambini alla volta: si può ad esempio mettere un foulard sul tavolo del docente, quando le domande sono finite i due concorrenti devono correre ma solo chi prende il foulard potrà rispondere e cercare di guadagnare un punto per la squadra.

Si consiglia di invitare i bambini a creare altre "carte identità": con la motivazione di far durare più a lungo il gioco faranno un bell'esercizio di produzione linguistica.

Buon lavoro e buon divertimento!