

Tema

Mónica Canut López

Como

Der Beitrag stellt zwei Spiele vor, die im Unterricht Spanisch als Fremdsprache mit Schülern sowie mit Erwachsenen eingesetzt werden können. Die Autorin gibt Ziele, Inhalte und Verfahren der beiden Spiele an und kommentiert abschließend ihre Erfahrung damit, in der Absicht, die Leser dazu anzuregen, diese Spiele selbst auszuprobieren und sie auf andere Sprachen anzuwenden.

¡A jugar!

Nelle pagine che seguono verranno presentati due giochi che si possono realizzare durante una lezione di spagnolo per stranieri, per rinforzare alcuni dei punti grammaticali sviluppati nelle lezioni precedenti. Per ciascun gioco verranno indicati obiettivi, abilità e modalità di svolgimento, seguiti da un breve commento dell'esperienza svolta con gli studenti. Non si tratta di giochi inventati ex novo (viene indicata anche la fonte): si è però ritenuto opportuno presentarli qui al fine di mettere in comune con colleghi un'esperienza che magari può risultare loro utile per le loro classi.

Durata:

30 minuti.

Procedura:

Questo gioco rappresenta il tradizionale gioco del tris.

Prima di cominciare, riprodurre la tabella precedente su una metà della lavagna.

Dividere gli studenti in due gruppi (A e B). Il gruppo A dovrà scegliere una casella della tabella e dovrà realizzare una frase con i punti grammaticali indicati. L'altro gruppo dovrà giudicare se la frase è corretta o errata. In questa fase l'insegnante non deve partecipare: la sua unica funzione sarà

1. Tris

• Ayer	• Dentro de	• En cinco minutos
• Pret. imperf. Subjuntivo	• Pres. Subjuntivo	• mientras
• Dado que	• ya que	
• De vez en cuando	• Anoche	• Desde hace ...
• Puesto que	• Como	• Dado que
	• Indicativo o subjuntivo	
• Mientras que	• Anteayer	• Mañana por la tarde
• Imperf. de subjuntivo	• Como	• Indicativo o subjuntivo

Fonte: GONZALEZ SAINZ, Teresa (1997): *Ele para jugar - Juegos Comunicativos*, ed. SM.

Obiettivi grammaticali e di comunicazione:

Preposizioni, avverbi ed espressioni temporali.

Uso dell'indicativo e del congiuntivo nelle frasi causali.

Abilità:

Comprensione orale e scritta.

Espressione orale.

Espressione scritta.

Livello:

Intermedio

quella di scrivere tutte le frasi sulla seconda metà della lavagna.

Se il gruppo B considera la frase errata, la casella scelta dal gruppo A rimarrà vuota; se invece la frase viene considerata esatta, allora il gruppo A disegnerà una "O" in questa casella. Nei turni successivi, il gruppo B dovrà evitare che il gruppo A riesca a fare un tris (in orizzontale, verticale o obliquo), e quindi sceglierà una delle caselle adiacenti a quella marcata con la "O". Il processo sarà lo stesso, con l'unica differenza che se la frase è

esatta, la casella verrà marcata con una “X”.

Il gioco continuerà sino a quando tutte le caselle saranno state utilizzate.

Alla fine l’insegnante correggerà le frasi scritte sulla lavagna evidenziando i punti dubbi o più controversi.

Commento personale:

Ho utilizzato questo gioco in un corso di livello intermedio con businessmen. Inizialmente erano molto sorpresi perché si sentivano come in una classe delle elementari.

Passati alcuni minuti però, si sono dichiarati molto soddisfatti dell’attività, in quanto si erano trovati costretti a riflettere su alcuni dei punti grammaticali che avevano affrontato nelle lezioni precedenti, rendendosi conto addirittura di alcuni punti critici che non avevano compreso bene.

Questa è quindi un’attività di consolidamento che serve per rinforzare il lavoro fatto nelle lezioni precedenti.

2. Creazioni di annunci

Uno dei personaggi della seguente lista ha scritto l’annuncio:

CIUDADANO FRANCÉS, de mediana edad, bajito pero valiente y luchador, con buenas relaciones entre la resistencia antirromana, desea contactos con personas o grupos de otros países del imperio. Fines serios.

a) Discute con tu compañero/a a quién puede haber sido.

b) Elegid otro personaje, escribid un anuncio semejante.

El resto de la clase lo leerá y deberá adivinar a qué personaje corresponde.

Asterix	Tintin	John Lennon
Obelix	Snoopy	Humphrey Bogart
Charlot	Mafalda	Stan Laurel
Popeye	Elvis Presley	Oliver Hardy

Fonte: MARTIN PERIS, Ernesto (2003): *Material de metodologia master ele*, Universitat de Barcelona de Silvia Pueyo.

Obiettivi grammaticali e di comunicazione:

Creazioni di annunci.

Stile degli annunci.

Uso delle frasi impersonali.

Uso degli aggettivi di carattere e descrizione.

Abilità:

Comprensione orale e scritta.

Comprensione orale.

Espressione scritta.

Livello:

Intermedio

Durata:

50 minuti.

Procedura:

Durante questa attività, dopo una lettura dell’annuncio, ogni studente deve definire con il suo compagno che personaggio dovrebbe essere.

Dopo questa fase gli studenti dovranno creare un annuncio differente con un altro personaggio.

Quindi lo leggeranno alla classe. Il resto della classe dovrà indovinare chi sia il personaggio.

Commento:

E’ un’attività utile agli studenti per conoscere lo stile degli annunci che si possono trovare in un giornale : permette inoltre di sviluppare l’abilità



Labirinto nel Duomo di S. Martino a Lucca.

condanna parte: ogni coppia ha creato annunci molto originali e divertenti che la classe ha dovuto scoprire.

Bibliografia

ENCINAR, Ángeles (2000): *Uso interactivo del vocabulario*, ed. Edelsa.
GIOVANNINI, Arno / MARTIN, Ernesto / RODRIGUEZ, María / SIMON, Terencio (2000): *Profesor en acción*, ed. Edelsa.
GONZALEZ SAINZ, Teresa (1997): *Ele - Juegos Comunicativos*, ed. SM.
IGLESIAS CASAL, Isabel / PRIETO GRANDE, María (1998): *¡Hagan juego! - Actividades y Recursos Lúdicos para la enseñanza del español*, ed. Edinumen.

Mónica Canut López

laureata in filologia ispanica presso l’Università di Valencia, è professoressa di lingua spagnola e capo dipartimento presso l’istituto interpreti e traduttori di Como; collabora con l’Istituto Cervantes di Milano.

Negli ultimi anni ha insegnato lingua spagnola presso diversi istituti, tra cui il Trinity College di Dublino e l’Università di Pescara.

Attualmente frequenta il master per professori di spagnolo come lingua straniera, tenuto presso l’Università di Barcellona.