

SCHEDA ATTIVITÀ: MIMONS LES ÉMOTIONS !

A cura di Eleonora Tomassini

Obiettivo: Apprendere e ampliare il lessico delle emozioni in modo dinamico e collaborativo; iniziare a usare gli aggettivi in semplici frasi orali e scritte, con attenzione all'accordo di genere.

Attività in semplici passi

Il lessico delle emozioni è essenziale per raccontare esperienze e stati d'animo, ma può essere difficile da memorizzare, soprattutto se insegnato in modo astratto. Questa attività trasforma le emozioni in gesti da interpretare e indovinare, e rende l'apprendimento più concreto e coinvolgente.

Attraverso la mimica e il gioco di squadra, gli studenti imparano a riconoscere e nominare le emozioni in francese, rafforzando il legame tra parola, gesto e significato. Il movimento e la competizione amichevole favoriscono la memorizzazione e incoraggiano l'uso attivo della lingua.

- A. *(Apertura) Prepariamoci:* L'insegnante predispone delle carte, ciascuna con un aggettivo che esprime un'emozione (ad esempio *heureux, triste, surpris, fâché*). Le carte vengono inserite in un sacchetto e la classe si divide in squadre.

- B. *(Fase centrale) Mimiamo:* A turno, un membro di ogni squadra pesca una carta e mima l'emozione indicata, senza parlare. I compagni di squadra hanno 30 secondi per riconoscere l'emozione e dire ad alta voce l'aggettivo corrispondente. Ogni risposta esatta vale un punto.

- C. *(Fase centrale – opzionale) Scriviamo:* Per i bambini più grandi, o per chi ha già familiarità con l'accordo degli aggettivi al maschile e al femminile, si può introdurre una sfida aggiuntiva: oltre a indovinare l'emozione, la squadra deve scrivere alla lavagna una frase corretta, concordando l'aggettivo al genere adatto (ad esempio *Il est surpris* o *Elle est surprise*). Vince la squadra con il punteggio più alto.

- D. *(Conclusion) Cerchio finale:* Al termine dell'attività, è utile ritagliarsi qualche minuto per ripassare insieme le nuove parole, raccogliere i feedback degli studenti e valorizzarne l'impegno.

Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Per rendere il gioco più visivo e inclusivo, e favorire la partecipazione di tutti, le carte possono contenere disegni, faccine esplicative o icone stilizzate, simili a quelle delle app di messaggistica.

Tempo: 10-30 minuti.

Materiale: Carte con emozioni (scritte o disegnate); supporti per scrivere (lavagna, fogli, ecc.).