


FOOD & DRINKS: KIM'S GAME

Attività	Obiettivo	Modalità	Materiale	MI
Kim's game 2h lezione	Esercitare e memorizzare i vocaboli sfruttando i 5 sensi	LI/ LG	Vedi piano lezione NEF 7A	

Materiale per postazione:

Sight: vari tipi di cibo e bevande, una tovaglia.

Touch: sacco contenente diversi tipi di cibo e bevande.

Taste: bicchieri di plastica contenenti diversi tipi di cibo e bevande, carta alu per chiudere, cucchiaini di plastica, tovaglioli.

Smell: bicchieri di plastica contenenti diversi tipi di cibo e bevande, carta alu per chiudere.

Hearing: cibi impacchettati (vasetti di vetro ermetici) che facciano rumore se scossi, fascia per bendare gli occhi.

Scheda per classificare i cibi / scheda di controllo (una per gruppo)

Vocabolario

Premessa: attività da svolgere dopo aver terminato il F7A.

1. Organizzare la classe: 5 postazioni (banchi a isole) e 5 gruppi di allievi.
Il docente prepara le isole: in ogni postazione colloca il materiale, la scheda di spiegazione. La scheda di controllo verrà data al termine del *workshop*.
2. Prima di iniziare l'attività il docente consegna la scheda per classificare i cibi. Dà inoltre una breve spiegazione dell'attività in generale. Gli allievi potranno poi ogni volta rileggere le *instructions* che troveranno su ogni isola.
Si tratterà di indovinare e annotare il maggior numero di cibi e bevande tra quelli proposti ad ogni postazione, utilizzando ogni volta un senso diverso.

Sight: i cibi sono sparsi sul banco e coperti dalla tovaglia. Gli allievi avranno 3 minuti di tempo per osservarli e memorizzarli. Dovranno poi coprirli di nuovo e annotarne il maggior numero possibile (*Kim's game* "normale").

Touch: i cibi sono raccolti in un sacco. Gli allievi ne pescano uno alla volta senza estrarlo, lo toccano, lo riconoscono e lo annotano.

Taste: gli allievi dovranno degustare una piccola quantità del contenuto di ogni bicchierino (rigorosamente coperto dalla carta alu in modo che il contenuto risulti invisibile), indovinare di cosa si tratta e annotarlo.

Smell: come sopra, ma dovranno indovinare annusando.

Hearing: i cibi saranno qui contenuti in vasetti ermetici. Gli allievi dovranno riconoscerli tramite il suono prodotto dai barattoli una volta agitati. È importante che i vasetti siano ben chiusi! Se sono trasparenti, gli allievi si benderanno a vicenda prima di iniziare il riconoscimento.

Per ogni postazione: il docente è libero di scegliere il numero e il tipo di cibi da proporre. È importante accertarsi la lezione precedente che nessuno abbia allergie particolari.

Tempo: prevedere 10 minuti per lo svolgimento di ogni attività, 1-2 minuti per la correzione (può essere svolta dopo ogni attività o alla fine del *workshop*), 1-2 minuti per il cambio di postazione e la lettura delle consegne.

3. Ogni gruppo corregge il proprio lavoro assegnando 1 punto per ogni cibo indovinato. La scheda per il controllo viene preparata dal docente in base ai cibi scelti e viene consegnata al termine del *workshop* Il gruppo che totalizzerà il punteggio più alto sarà il vincitore.
4. Feedback: il docente raccoglie le impressioni degli allievi.