

Il cibo

Iniziamo con la scoperta e/o il consolidamento del lessico di cibo e bevande e la produzione di semplici frasi. Procediamo con attività che si concentrano sulla comprensione e produzione di testi orali e scritti. Con attività per tutti i livelli.

di **Alan Pona** 20 novembre 2021



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Indicare e nominare cibi e bevande.
- Esprimere gusti.
- Comprendere e produrre brevi descrizioni di cibi e bevande.



ATTIVITÀ

1. [Cibi e bevande \(Livello A1\)](#).
2. [Tutti a tavola \(Livello A2\)](#).



SCHEDE, FLASHCARDS E GIOCHI INTERATTIVI | DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA - DDI

- [SCHEDA Conosciamo cibi e bevande](#)
- [FLASHCARDS Cibi e bevande](#)
- [SCHEDA Sopra il tavolo c'è/ci sono?](#)
- [SCHEDA Caccia alle parole di cibi e bevande](#)
- [GIOCO INTERATTIVO Caccia alle parole di cibi e bevande](#)
- [SCHEDA A cena con Zoe e Kevin / A](#)
- [SCHEDA A cena con Zoe e Kevin / B](#)



ATTIVITÀ 1

Cibi e bevande (Livello A1)

Introduzione

Proponiamo un'attività di *brainstorming* mostrando il disegno di un tavolo da pranzo vuoto: chiediamo alle bambine e ai bambini di nominare cibi e bevande che ricordano e trascriviamo le parole per formare una mappa lessicale alla lavagna o alla LIM, da ricopiare poi sul quaderno.

Lavoro sull'input

Proponiamo di scrivere il nome dei cibi e delle bevande di fianco alle immagini con la **SCHEMA Conosciamo cibi e bevande**, oppure giochiamo con le **FLASHCARDS Cibi e bevande**.

ITALIANO L2 | Scheda
Livello A1

CONOSCIAMO I CIBI E LE BEVANDE

• SCRIVI LE PAROLE AL POSTO GIUSTO, COME NELLESEMPIO.

BISCOTTI - FORMAGGIO - PIZZA - PANINO - TORTA
PANE - POLLO - UOVA - ACQUA - SUCCO DI FRUTTA
CIOCCOLATA - RISO

	BISCOTTI		

RICONOSCERE, LEGGERE E SCRIVERE IL NOME DI CIBI E BEVANDE.

Conosciamo cibi e bevande

SCHEMA DIDATTICA

ITALIANO L2 | Flashcards
Livello A1

FLASHCARD CIBI E BEVANDE

POLLO	FORMAGGIO
PIZZA	PANINO
TORTA	PANE

Flashcards: Cibi e bevande

IMMAGINE

Dopo aver mostrato le carte e chiesto di ripetere il nome di quanto raffigurato, disponiamo le immagini su un tavolo un po' distante e, nominando i singoli alimenti o bevande, chiediamo alle bambine e ai bambini di correre a toccare la carta corrispondente.

Successivamente, mostriamo un'immagine di un tavolo con cibi e bevande, chiediamo "Che cosa c'è sopra il tavolo" e facciamo trascrivere sul quaderno le frasi prodotte oralmente. Possiamo introdurre la differenza tra "c'è" e "ci sono" con un'attività guidata, per esempio con la **SCHEMA Sopra il tavolo c'è/ci sono?**.

ITALIANO L2 | Scheda
Livello A1

SOPRA IL TAVOLO C'È/CI SONO?

• GUARDA L'IMMAGINE E COMPLETA LE FRASI.

SOPRA IL TAVOLO C'È

SOPRA IL TAVOLO C'È

SOPRA IL TAVOLO C'È

SOPRA IL TAVOLO C'È

SOPRA IL TAVOLO CI SONO

SOPRA IL TAVOLO CI SONO

SCRIVERE BREVI FRASI.

Sopra il tavolo c'è/ci sono?

SCHEMA DIDATTICA

Infine, consegniamo una fotocopia delle *flashcards* e chiediamo di ritagliare cibi e bevande e di incollarli sul quaderno all'interno di una tabella "Mi piace/Non mi piace" scrivendo anche il nome accanto.

Poi, condividiamo il lavoro presentando alla classe i nostri gusti e preferenze.

Conclusione


Proponiamo un crucipuzzle: distribuiamo la **SCHEDA Caccia alle parole di cibi e bevande** o proiettiamo il **GIOCO INTERATTIVO Caccia alle parole di cibi e bevande** alla LIM per risolverlo tutti insieme. Possiamo creare una versione personalizzata del gioco su uno dei tanti siti interattivi gratuiti di costruzione di giochi linguistici e giocare sul sito.

ITALIANO L2 | Scheda
Livello A1

CACCIA ALLE PAROLE DI CIBI E BEVANDE
• CERCHIA LE PAROLE SCRITTE IN ORIZZONTALE (*) O IN VERTICALE (*).
POLLO - FORMAGGIO - PIZZA - PANINO - TORTA
- PANE - BISCOTTI - UOVA - ACQUA - SUCCO DI FRUTTA - CIOCCOLATA - RISO

B	Q	I	A	D	E	Z	S	O	N	B	T	C
S	L	M	P	A	N	E	T	M	T	A	U	U
U	R	D	I	T	A	I	R	P	O	L	L	O
C	I	O	C	C	O	L	A	T	A	U	R	V
C	C	I	M	Z	R	A	F	R	T	O	I	A
O	P	N	L	E	B	V	S	I	O	C	F	F
D	F	L	N	R	I	S	O	L	R	S	O	C
I	D	N	R	N	S	O	U	K	T	E	R	I
F	O	L	N	D	C	A	C	D	A	N	M	B
R	A	I	P	R	O	C	A	C	Q	U	A	U
U	R	M	I	G	T	A	I	L	E	D	G	M
T	U	A	Z	E	T	M	O	A	L	O	G	N
T	S	L	Z	A	I	E	M	P	L	R	I	A
A	T	P	A	N	I	N	O	Z	I	C	O	R

Caccia alle parole di cibi e bevande


SCHEDA DIDATTICA

GIOCO INTERATTIVO |
Caccia alle parole di cibi e bevande

ATTIVITÀ 2

Tutti a tavola (Livello A2)

Introduzione

Proponiamo un'attività di conversazione con domande stimolo (per esempio "Qual è il tuo cibo preferito? Quando mangi il tuo cibo preferito? Che cosa non ti piace mangiare o bere?"). Scriviamo alla lavagna o sulla LIM il nome di cibi e bevande elencati.

Lavoro sull'input


Presentiamo un'attività di cloze con un testo bucato da completare inserendo le parole proposte, **SCHEDA A cena con Zoe e Kevin / A**. Poi, chiediamo di rileggere il testo e rispondere alle domande VERO/FALSO correggendo successivamente le frasi false nella **SCHEDA A cena con Zoe e Kevin / B**.


ITALIANO L2 | Scheda Livello A2


A CENA CON ZOE E KEVIN / A


• Completa il racconto inserendo le parole al posto giusto.

tovaglia – cucchiaini – bicchieri – coltelli – tavola – piatti – forchette – pasta – pollo – patatine fritte – pomodoro.


Zoe e Kevin aiutano ad apparecchiare la 



Zoe mette la 

Kevin mette i e i 


Poi Zoe mette le e i 

Il papà prepara i piatti preferiti di Zoe e Kevin:

..... al 

e e  

LEGGERE E COMPRENDERE UN TESTO CON LESSICO SULL'ALIMENTAZIONE.

 **SCHEDA DIDATTICA**

ITALIANO L2 | Scheda Livello A2

A CENA CON ZOE E KEVIN / B


• Dopo aver letto il racconto "A cena con Zoe e Kevin", leggi le frasi e fai una X sotto VERO o FALSO.

	Vero	Falso
1. Zoe e Kevin aiutano i genitori a preparare la cena.		X
2. Kevin mette la tovaglia.		
3. Kevin mette le forchette.		
4. Zoe mette un vassoio con il prosciutto.		
5. I piatti preferiti di Zoe e Kevin sono la pasta al pomodoro e il pollo con le patatine fritte.		

• Correggi le frasi false dell'esercizio precedente.

1. Zoe e Kevin aiutano i genitori ad apparecchiare il tavolo

LEGGERE E COMPRENDERE UN TESTO.

 **SCHEDA DIDATTICA**

Conclusione

Proponiamo il gioco "Indovina di che cosa si tratta?": a turno una bambina o un bambino sceglie un alimento o una bevanda tra quelle presenti nelle *flashcards*, e risponde a domande chiuse (SÌ/NO) poste dai compagni (per esempio È qualcosa da mangiare? È carne?...). Scopo del gioco è riconoscere nel più breve tempo possibile l'alimento (o la bevanda) scelto.