

# Colthes games

MODULO PER PER TRE CLASSI esempio Sezione A,B e C  
TRE GIOCHI E TRE MAESTRE

|   |  |
|---|--|
| JEANS TEAM (metà classe 3a)<br>.....<br>.....<br>.....  | SKIRT TEAM (metà classe 3a)<br>.....<br>.....<br>..... |
| GLOVES TEAM (metà classe 3b)<br>.....<br>.....<br>..... | HATS TEAM (metà classe 3b)<br>.....<br>.....<br>.....  |
| BOOTS TEAM (metà classe 3c)<br>.....<br>.....<br>.....  | T-SHIRT (metà classe 3c)<br>.....<br>.....<br>.....    |

Le tre classi giocano nello stesso parco, scegliendo tre posti LOCATIONS vicine. Ogni 20 minuti c'è il cambio SWOP. Al segnale stabilito ogni insegnante dichiara terminata la partita GAME OVER, comunica il punteggio FINAL SCORE, i vincitori WINNERS e chiama le squadre per la partita successiva (es "SECOND GAME, HATS VERSUS BOOTS!!)

Ogni insegnante deve avere il foglio con i turni dei giochi, i nomi dei bambini nelle squadre e le spiegazioni dei giochi.

| GAMES                      | WASHING LINE GAME<br>(teacher A) | TOP MODEL GAME<br>(teacher B) | CATCH THE FLAG<br>(teacher C) |
|----------------------------|----------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| FIRST GAME<br>10,30 10,50  | JEANS VS HATS                    | SKIRT VS BOOTS                | GLOVES VS T-SHIRT             |
| SECOND GAME<br>10,55 11,20 | GLOVES VS BOOTS                  | JEANS VS T-SHIRT              | SKIRT VS HATS                 |
| THIRD GAME<br>11,25 11,45  | SKIRT VS T-SHIRT                 | GLOVES VS HATS                | JEANS VS BOOTS                |

### **WASHING LINE GAME** (Teacher A)

Le due squadre sono in fila indiana una di fianco all'altra. L'insegnante chiama il vestito, il primo bimbo di ogni squadra TEAM deve trovarlo nel cestone BUCKET ed appenderlo sul filo WASHING LINE. Naturalmente nel BUCKET dei vestiti da stendere ci sono almeno due capi di abbigliamento per ogni tipologia. Il primo che lo appende HANG prende un punto SCORE e torna in fila all'ultimo posto. Si possono fare uno o due giri a seconda del tempo a disposizione. L'insegnante ad ogni turno solleva alcuni vestiti dai cestoni e li ripete in inglese, o fa ripetere ai ragazzi i nomi dei vestiti appesi al filo.

### **TOP MODEL GAME** (Teacher B)

Le due squadre sono in fila IN A LINE e di fronte a loro ci sono uno o due sacchi neri BLACK BAG pieni di vestiti CLOTHES. L'insegnante chiama un vestito, i primi due di ogni fila corrono RUN: uno cerca l'abito nel sacco nero, infilando le mani nel mucchio senza guardare, l'altro sarà l'indossatore TOP MODEL. Si assegna il punto SCORE alla prima coppia che termina. Ad ogni turno si indicano e si ripetono insieme ai bambini i vestiti che sono stati indossati con la classica frase HE'S WEARING A SKIRT, SHE'S WEARING A JACKET...

### **CATCH THE FLAG** (Teacher C)

Questo gioco non ha bisogno di spiegazioni, si tratta del classico rubabandiera con due squadre in riga, ogni bambino di fronte al suo avversario OPPONENT. Ad ogni coppia di avversari si assegna un numero in inglese e quando due avversari vengono chiamati devono sfidarsi CHALLENGE, scegliendo se provare subito prendere la bandiera CATCH THE FLAG e correre RUN oltre la linea della propria squadra TEAM, oppure aspettare e toccare WAIT AND TOUCH l'avversario che prova a scappare con la bandiera in mano. Si assegna il punto SCORE al bambino che porta la bandiera al sicuro senza essere toccato, oppure a quello che ha saputo aspettare e toccare il compagno che provava a rubare la bandiera. Si può provare a renderlo più "a tema" sostituendo la bandiera FLAG con un capo di abbigliamento e chiedendo ai bambini di nominarlo in coro. Poi si può dare il via dicendo sia il numero dei bambini chiamati che la frase "CATCH THE SOCK" oppure "CATCH THE SCARF".

Utilizzate tutte le parole in inglese riportate in stampatello e aggiungete queste espressioni UTILI sempre le stesse .....magari in Inglese contano di più

|  |   |
|--|---|
| BE QUIET state buoni<br>DON'T SHOUT non gridate<br>YOU CAN HELP puoi aiutare<br>SAY IT LOUD dillo a voce alta<br>WAIT FOR YOUR TURN aspetta il tuo turno<br>STAY IN LINE state in fila | IT'S YOUR TURN tocca a te<br>GAME OVER fine del gioco<br>THE WINNER IS il vincitore è<br>SKIP A TURN salta un turno<br>STARTING LINE linea di partenza<br>FINISH LINE linea di arrivo |
|--|---|

Se la vostra classe ve lo permette provate anche a dare le spiegazioni in inglese. Le trovate nella prossima pagina

## **Play with clothes**

### **Play and learn. Three games in the school playground.**

#### **Washing line game**

You need

two buckets with the same clothes in. (one t-shirt, one shoe, one sock, one scarf)

two washing lines with 10 pins

two teams standing in two opposite lines

The teacher calls out the piece of clothes and the first child of every team runs to the bucket and finds it. Then, he or she runs and hangs it on the washing line. The first gets the score and can leave the piece of clothes on the line.

The pupils who have played go to the end of their team line and wait for another turn. The game goes on for twenty minutes. The teacher should point at and repeat the clothes on the washing line, during the game, so the children can learn the words.

#### **The top model game**

You need

two garbage bags with the same clothes inside.

Two teams standing in two opposite lines

The teacher calls out the piece of clothes and two children for every team (four every challenge) go to the garbage bag and find it.

Then, one of them (the "top model") must wear it. The other student helps him or her wearing it very quickly. The first couple wins and the "top model" stays near the garbage bag.

The game goes on for twenty minutes. The teacher should indicate the top models and repeat what they are wearing so all the students can learn and remember the clothes.

#### **Catch the flag**

You need a flag, a sock, a scarf, a jacket, a glove

two teams standing in two opposite lines. The first children of the two teams will be number 1 and will play one against the other, the same with the second children and so on.

The game works with more or less 10 children every team. The teacher calls out a number. The opponents (children with the same number but different team) try to catch the flag and take it to their line, so fast that their opponent can't even touch them.

If they catch the flag they win, if they are touched by the challenger, he or she gets the score.

The teacher sometimes changes the flag with a piece of clothes and says

"catch the scarf numbers 8!" or "catch the glove numbers 5"