

Pantomima

1. Primo step

L'insegnante consegna una tessera a ogni bambino che partecipa al gioco. Sul retro della carta è scritta una situazione che rappresenta un certo stato emotivo e/o il nome di uno dei draghi del libro.

2. Secondo step

Un bambino dopo l'altro deve mimare le emozioni e/o la figura del drago senza parlare. Gli altri bambini devono indovinare cosa si intende per emozioni e/o quale sia la figura del drago¹.



¹ Image : http://www.crayola.co.uk/-/media/Crayola/Lesson-Plans/ece_lesson_plans/179.gif?h=384&la=en&mh=762&mw=645&w=436