

- ◆ **Durata.** I tempi riportati sono indicativi e si riferiscono alla fase di gioco vero e proprio, senza comprendere il tempo necessario per le spiegazioni. Si può aumentare il tempo in caso di gruppi un po' più lenti, senza mai esagerare troppo: come dice il proverbio «Un bel gioco dura poco». È importante dedicare tutto il tempo necessario anche all'eventuale verifica che segue o alle domande degli studenti. È sempre meglio, perciò, evitare lo svolgimento del gioco al termine dell'ora di lezione, per non trovarsi costretti ad interrompere l'attività. Si può accompagnare la durata dei momenti di gruppo o di coppia con musica di sottofondo, che viene interrotta allo scadere del tempo.
- ◆ **Materiale.** Per quanto riguarda il materiale fotocopiabile si possono distinguere varie categorie:
 - piani di gioco: è consigliabile una fotocopia in formato A3, per permettere una migliore visualizzazione della grafica delle caselle e una maggiore libertà di movimento dei giocatori; fotocopie su carta colorata sono senza dubbio più vivaci, ma è meglio usare colori tenui, per non ridurre la chiarezza del testo scritto;
 - schede: si tratta di tabelle o pagine da compilare;
 - tessere: le tessere sono di forma allungata e si usano per lo più per il gioco del domino;
 - carte: hanno circa la dimensione delle carte da gioco,
 - sia le tessere sia le carte vanno incollate su cartoncino (o plastificate) e ritagliate.
 - Nella parte collegata a Espresso 1 prevale il materiale fotocopiabile con immagini, per favorire ulteriormente la memorizzazione da parte dello studente a un livello di conoscenza ancora elementare.
- ◆ **Svolgimento del gioco.** Per la buona riuscita del gioco è fondamentale che siano chiari tutti i passaggi, sia all'insegnante sia agli studenti. Non conviene mai sperimentare un'attività di cui non si conosca a fondo lo svolgimento: una spiegazione confusa rende insicuri gli studenti e compromette non solo il successo del gioco, ma anche la disponibilità del gruppo ad affrontare in futuro esercizi simili.
- ◆ **Presentazione dei dialoghi.** In diverse attività gli studenti devono produrre dialoghi seguendo un esempio. Se il dialogo viene presentato su un lucido o alla lavagna sarà più facile memorizzarlo nella fase iniziale. Dopo il primo turno di gioco l'aiuto verrà invece eliminato per permettere una rielaborazione personale sulla base dell'esempio.
- ◆ **Regole di gioco.** Nel caso di giochi di carte o da tavola la scelta del primo giocatore si può fare lanciando il dado (inizia chi ha il punteggio più alto) o scegliendo il giocatore più vecchio o il più giovane. Il senso di gioco è sempre antiorario.
- ◆ **Criteri di correttezza.** Se i giocatori non sono d'accordo sulla correttezza o meno di una forma grammaticale spetta all'insegnante intervenire per decidere.

Indice delle attività

Espresso 1

Lezione 1 – Primi contatti

1	Il domino delle nazioni	8
2	Numeri di telefono	8

Lezione 2 – Io e gli altri

3	Dove lavora?	9
4	Domande e risposte (1)	10

Lezione 3 – Buon appetito!

5	Articoli a volontà	10
6	La tombola dell'alfabeto	11
7	Al ristorante	11

Lezione 4 – Tempo libero

8	Ti piace? (1)	12
9	Che ora è?	13
10	Dove andiamo?	13

Ripasso lezioni 1-4

11	Giochiamo con i verbi (1)	14
12	I sosia	14

Lezione 5 – In albergo

13	Che disordine!	15
14	Domande e risposte (2)	15

Lezione 6 – In giro per l'Italia

15	Il domino degli aggettivi	16
16	Letteropoli	16

Lezione 7 – Andiamo in vacanza!

17	Frase da ricostruire	17
18	Il signor No	17

Lezione 8 – Sapori d'Italia

19	Ricette per tutti i gusti	18
20	Cosa c'è in pentola?	19

Ripasso lezioni 5-8

21	Giochiamo con i verbi (2)	19
22	Viva i curiosi!	19

Lezione 9 – Vita quotidiana

23	Giochiamo con i verbi (3)	20
24	Cosa si fa?	20

Lezione 10 – Fare acquisti

25	In valigia	21
26	Ti piace? (2)	22
27	Il gioco del più e del meno	22

Espresso 2

Lezione 1 - La famiglia

28	Albero genealogico	23
29	A spesso con la famiglia	23
30	Inventiamo una storia	24

Lezione 2 - Da piccola ...

31	L'Italia dei superlativi	24
32	Bei tempi	25

Lezione 3 - Non è bello ciò che è bello ...

33	Identikit	25
34	Il personaggio misterioso	26
35	Nel Paese dei Balocchi	26

Lezione 4 - Appuntamenti

36	Trova la frase	27
37	A caccia di pronomi	27

Lezione 5 - Buon viaggio!

38	Che giornata!	28
39	Cosa dire?	28

Lezione 6 - L'importante è mangiare bene!

40	Il dominio dell'imperativo	29
----	----------------------------	----

Lezione 7 - Mens sana ...

41	Dalla testa ai piedi	30
42	Quanti ordini!	30

Lezione 8 - Il mondo del lavoro

43	Progetti o sogni?	31
44	Ci vuole, serve, bisogna ...	32

Lezione 9 - Casa dolce casa ...

45	Opinioni sull'Europa	32
46	Indovinelli	33

Lezione 10 - Incontri

47	Insopportabili	33
48	Un caso da risolvere	34

Ripasso lezioni 1-10

49	Macedonia di verbi	35
50	L'Italia in preposizioni	35

1 Il domino delle nazioni

Tipo di attività:	gioco didattico (domino)
Lessico:	nazionalità e Paesi europei
Grammatica:	aggettivi al singolare, il presente indicativo dei verbi essere e chiamarsi (le prime tre persone)
Quando:	dopo il punto 9 della lezione 1
Partecipanti:	gruppi di 3 persone
Durata:	ca. 10 minuti
Materiale:	per ogni gruppo un set di tessere di pagina 38

Procedimento

Ogni gruppo riceve un set di tessere ben mischiate, su cui sono riportati un nome (con una città di provenienza) e una nazionalità. Tutte le tessere vengono distribuite. Il giocatore che possiede la tessera d'inizio (Giulio/Giulia – Roma), contrassegnata con un punto, la depone sul tavolo presentandosi: «Buongiorno, mi chiamo Giulio/Giulia».

Il giocatore alla sua destra, se ha la tessera corrispondente (italiano/italiana), chiede: «Sei italiano/italiana?» e il primo giocatore risponde: «Sì, sono di Roma.» Il secondo giocatore accosta quindi la sua tessera alla prima sul tavolo e si presenta a sua volta con il nome che compare

sulla propria tessera. Se invece non ha la tessera corrispondente passa il turno al giocatore seguente. Nel caso anche questo giocatore non possieda la tessera, il gioco torna al primo giocatore che completa la presentazione dicendo: «Sono italiano di Roma.» e depone la nuova tessera sul tavolo, ripresentandosi con il nome che vi compare.

Vince chi per primo termina le tessere che ha in mano.

Attenzione! Se gli abbinamenti sono giusti, quando tutte le tessere sono in tavola si potrà abbinare l'ultima con la prima.

2 Numeri di telefono

Tipo di attività:	produzione guidata
Lessico:	numeri fino a 10 (o numeri fino a 100)
Grammatica:	il verbo avere, alcune regole di pronuncia
Quando:	dopo «E inoltre...» della lezione 1
Partecipanti:	in due gruppi, in plenum
Durata:	ca. 20 minuti
Materiale:	per ogni gruppo una fotocopia delle schede A e B di pagina 39

Procedimento

La classe viene divisa in due gruppi, A e B. Ogni giocatore riceve la scheda A o B in base al gruppo a cui appartiene. Scopo del gioco è completare la propria scheda con tutti i dati nel minor tempo possibile, ottenendo le informazioni mancanti dai giocatori dell'altro gruppo.

L'insegnante presenta un modello di dialogo su cui gli studenti si basano per porre le domande:

■ *Ha il numero di telefono di Giuliana*

Cocchi?

oppure

■ *Qual è il numero di telefono di Giuliana*

Cocchi?

▼ *È 5 2 3 9 8 6.*

■ *Giuliana ha il cellulare?*

▼ *Sì, il numero è 3 4 7 2 9 9 7 5 4.*

I giocatori si muovono quindi per la classe e pongono le domande a rotazione ai diversi componenti del gruppo complementare.

Vince chi completa per primo la tabella. È consigliabile in ogni caso il controllo in plenum, per una verifica dei numeri e della pronuncia.

Il gioco può essere inserito anche dopo la lezione 2, leggendo le cifre a due a due, anziché separatamente, per il ripasso dei numeri fino a 100.

Io e gli altri

3 Dove lavora?

Tipo di attività:	gioco didattico (memory)
Lessico:	professioni e luoghi di lavoro
Grammatica:	articoli determinativi al singolare, articoli indeterminativi, sostantivi al singolare
Quando:	dopo il punto 12 della lezione 2
Partecipanti:	gruppi di 3-4 persone
Durata:	ca. 10 minuti
Materiale:	per ogni gruppo un set di carte delle pagine 40 e 41

Procedimento

Ogni coppia riceve un set di carte ben mischiate con le immagini delle professioni e dei luoghi di lavoro e le dispone sul tavolo coperte, come per il gioco del memory. Il primo giocatore scopre due carte e se sono complementari forma una frase del tipo: *La farmacista lavora in una farmacia*, utilizzando l'articolo determinativo per il sostantivo della professione e quello indeterminativo per il luogo di lavoro. Se la frase è corretta il giocatore vince le due carte

e può continuare a giocare, altrimenti le ripone al loro posto coperte sul tavolo e passa il turno al giocatore sulla destra.

Se le carte non sono complementari il giocatore si limita a darne la definizione: *È una farmacista, è una scuola*, le ripone coperte al loro posto e passa il turno al giocatore sulla destra.

Vince il giocatore che possiede più carte alla fine del gioco.

4 Domande e risposte (1)

Tipo di attività:	gioco didattico (variante con produzione guidata)
Lessico:	dati personali
Grammatica:	presente indicativo dei verbi essere, fare, stare (le prime tre persone) e dei verbi della prima coniugazione (le prime tre persone), pronomi interrogativi
Quando:	al termine della lezione 2
Partecipanti:	gruppi di 3 persone (variante a coppie)
Durata:	ca. 10 minuti (ca. 15 minuti)
Materiale:	per ogni gruppo/coppia un set di tessere di pagina 42

Procedimento

Ogni gruppo riceve un set di tessere. Le tessere vengono distribuite in mazzi uguali ai tre giocatori, che le tengono coperte davanti a sé. Il primo giocatore estrae una tessera dal proprio mazzo, la legge ad alta voce e la depona sul tavolo. Il giocatore alla sua destra estrae a sua volta una tessera dal proprio mazzo e, se può essere abbinata alla prima, legge domanda e risposta, vince le due tessere e può estrarne un'altra. In caso contrario le due tessere restano in tavola scoperte e il terzo giocatore estraendone una nuova cercherà di abbinarla a una di quelle già scoperte. Così si procede fino a quando il mazzo di uno dei giocatori non sia esaurito.

Vince chi ha guadagnato più tessere.

Attenzione! Si può giocare anche a coppie lasciando il mazzo coperto sul tavolo e scoprendo le carte singolarmente. In questo caso i giocatori devono trovare da soli una possibile risposta alla domanda o viceversa una domanda adatta alla risposta.

Tutte le frasi sono nella terza persona singolare: in entrambi i modelli di gioco si può aumentare la difficoltà richiedendo ai giocatori di trasformare le frasi nella seconda persona singolare.

3 Buon appetito!

5 Articoli a volontà

Tipo di attività:	gioco didattico da tavola
Lessico:	alimenti
Grammatica:	articoli determinativi e indeterminativi, genere e numero dei sostantivi
Quando:	dopo il punto 8 della lezione 3
Partecipanti:	gruppi di 3 persone
Durata:	ca. 10 minuti
Materiale:	per ogni gruppo un piano di gioco ingrandito di pagina 43, un dado e delle pedine

Procedimento

A turno ogni studente lancia il dado, avanza di tante caselle quanti sono i punti segnati ed esegue il compito previsto. Quando il numero tirato è 6, il giocatore deve svolgere il compito previsto per tutti i sostantivi del piano in cui si

trova. Se la forma richiesta è corretta lo studente resta sulla casella raggiunta, altrimenti retrocede alla casella su cui si trovava precedentemente.

Vince chi arriva per primo in cima alla torre.

6 La tombola dell'alfabeto

Tipo di attività:	gioco didattico (cruciverba)
Lessico:	alfabeto e numeri fino a cento
Grammatica:	forme interrogative
Quando:	dopo «E inoltre...» della lezione 3
Partecipanti:	in plenun, dividendo i giocatori in due gruppi
Durata:	ca. 20 minuti
Materiale:	per ogni giocatore un cruciverba e una scheda A o B, pagine 44 o 45

Procedimento

Si formano delle coppie. Ogni giocatore riceve una copia del cruciverba e la scheda A o la scheda B. Le coppie si dividono e si formano due gruppi, uno con la scheda A e uno con la scheda B, che si dispongono uno di fronte all'altro.

I giocatori hanno qualche minuto di tempo per inserire nel proprio cruciverba le lettere a disposizione. Scaduto il tempo l'insegnante con il lancio di una moneta decide quale gruppo inizia il gioco. A turno gli studenti dei due gruppi chiedono al partner della loro coppia le lettere mancanti, pronunciando ad alta voce il numero

corrispondente alla casella desiderata. Può essere data una sola risposta per domanda e la domanda non può venire ripetuta in quel giro. Le risposte serviranno a tutti per completare il cruciverba.

Quando un giocatore crede di aver indovinato una parola dice *tombola* ad alta voce e se la parola è giusta la coppia guadagna un punto, se è sbagliata ne perde uno. I punti possono essere segnati dall'insegnante alla lavagna o su un foglio.

Vince la coppia che riesce a completare più parole.

7 Al ristorante

Tipo di attività:	gioco didattico da tavola
Lessico:	cibi e bevande
Grammatica:	uso del verbo <i>travancare</i> , articoli determinativi al singolare e al plurale, genere e numero dei sostantivi
Quando:	al termine della lezione 3
Partecipanti:	gruppi di 3 o 4 persone
Durata:	ca. 15 minuti
Materiale:	per ogni gruppo un set di tessere di pagina 46, una fotocopia ingrandita del piano di gioco di pagina 47, pedine

Procedimento

Gli studenti si dispongono in gruppi di 3 o 4 persone. Ogni gruppo riceve un mazzo di tessere ben meschiate e coperte e una fotocopia ingrandita del piano di gioco. Ognuno sceglie un percorso su cui muoversi e pone la propria pedina all'inizio del percorso. Il primo giocatore estrae una tessera dal mazzo e formula una frase con il sostantivo e/o il verbo suggeriti o elenca alcuni cibi. Se il compito è svolto correttamente, la

carta appartiene al giocatore che può avanzare di una casella. In caso contrario resta fermo, ripone la carta sotto il mazzo e passa il turno al secondo giocatore. Il gioco termina quando uno dei giocatori raggiunge il centro.

Vince chi ottiene il punteggio più alto (i punti si trovano su ogni carta a destra).

Tempo libero

8 Ti piace? (1)

Tipo di attività:	gioco didattico da tavola
Lessico:	vocaboli riguardanti attività e cibi
Grammatica:	il verbo <i>piacere</i> , espressioni di tempo
Quando:	dopo il punto 11 della lezione 4
Partecipanti:	gruppi di 3-4 persone
Durata:	ca. 20 minuti
Materiale:	per ogni gruppo le carte dell'attività 11 di pagina 52 e/o le carte dei cibi di pagina 48, una fotocopia ingrandita del piano di gioco a pagina 49, un dado, pedine

Procedimento

Ogni gruppo riceve il set delle carte meschiate (cibi e/o verbi) che vengono poste coperte sul tavolo e una fotocopia del piano di gioco.

I giocatori dispongono la propria pedina sulla casella d'inizio, il primo giocatore estrae una carta dal mazzo e pone la domanda al giocatore alla sua destra: *Ti piace lavorare in giardino?* (se si tratta di un verbo), *Ti piacciono i peperoni?* (se si tratta di un sostantivo). Il giocatore sulla destra risponde basandosi sulla faccina presente sul piano di gioco (che in questo caso è sorridente). In caso di verbi la risposta è: *Sì, mi piace, lavoro in giardino sempre (o quasi sempre e spesso)*; in caso di sostantivi: *Sì, mi piacciono molto*. A questo punto il primo giocatore lancia il dado e se entrambi gli studenti hanno composto una frase corretta possono avanzare del numero di caselle indicato dal dado. In caso contrario chi ha com-

nesso errori resta sulla casella su cui si trovava. Il turno passa quindi al giocatore che ha risposto, il quale estrae una nuova carta dal mazzo e pone la domanda al giocatore alla sua destra.

La risposta deve adeguarsi alla faccina presente sulla casella in cui si trova chi risponde.

Se la faccina è sorridente la risposta è come sopra riportato; se la faccina è triste, in caso di verbi: *No, non lavoro mai in giardino*; in caso di sostantivi: *No, non mi piaccio/piacciono*.

Se la faccina non è né allegra né triste, in caso di verbi: *Sì, lavoro in giardino ogni tanto (o qualche volta)*; in caso di sostantivi: *Sì, mi piaccio/piacciono abbastanza*.

Vince chi per primo raggiunge il traguardo.

9 Che ora è?

Tipo di attività:	produzione guidata
Lessico:	l'ora
Grammatica:	concordanza singolare/plurale nell'indicazione delle ore
Quando:	dopo «E inoltre...» della lezione 4
Partecipanti:	un numero qualsiasi di coppie
Durata:	ca. 10 minuti
Materiale:	per ogni giocatore una fotocopia di pagina 50

Procedimento

Ogni studente completa singolarmente gli orologi posti nella metà superiore della propria pagina disegnando le lancette a piacimento. Poi in coppia i giocatori si pongono a turno la domanda *Che ora è?/Che ore sono?* e completano

la metà sottostante secondo le risposte del loro partner. Alla fine dell'attività le due tabelle dovranno essere confrontate e in caso di divergenze si ricorrerà al controllo da parte dell'insegnante.

10 Dove andiamo?

Tipo di attività:	gioco didattico
Lessico:	vocaboli riguardanti luoghi
Grammatica:	le preposizioni <i>a</i> e <i>in</i> , il verbo <i>andare</i>
Quando:	al termine della lezione 4
Partecipanti:	un numero qualsiasi di coppie
Durata:	ca. 15 minuti
Materiale:	per ogni coppia una fotocopia ingrandita delle due schede con le preposizioni <i>a</i> e <i>in</i> e le tessere con i nomi dei luoghi di pagina 51 ritagliate, un dado

Procedimento

L'insegnante distribuisce ad ogni coppia le due schede con le preposizioni *a* e *in*, le tessere con i nomi dei luoghi ben mischiate e un dado. Le due schede si mettono scoperte al centro, le tessere vengono divise tra i due giocatori e posate coperte in due mazzi sul tavolo.

Il primo giocatore scopre una tessera dal proprio mazzo e tira il dado. Il numero sul dado indica la persona in cui deve venire coniugato il verbo

andare. Lo studente compone quindi la frase corrispondente alla persona del verbo, inserendo il luogo con la preposizione giusta, per esempio *Vai a ballare* o *Vai in discoteca?*

Se la frase è corretta, il giocatore depone la tessera sulla scheda della preposizione corrispondente, altrimenti la ripone sotto il mazzo. Il giro continua con il secondo giocatore. Vince chi per primo termina le tessere del mazzo.

Ripasso lezioni 1-4

11 Giochiamo con i verbi (1)

Tipo di attività:	gioco didattico da tavola
Lessico:	attività del tempo libero
Grammatica:	coniugazioni in -are, -ere, -ire, i verbi <i>guardare, fare, volere, essere, avere</i>
Quando:	come ripasso delle lezioni 1-4
Partecipanti:	gruppi di 3 persone
Durata:	ca. 15 minuti
Materiale:	per ogni gruppo un set di carte di pagina 52, un dado, una fotocopia ingrandita del piano di gioco di pagina 53, pedine

Procedimento

Ogni gruppo riceve un piano di gioco, un mazzo di carte dei verbi che verrà posto coperto al centro, un dado e delle pedine. A turno ogni giocatore lancia il dado e avanza di tante caselle quanti sono i punti, quindi alza una carta dal mazzo e forma una frase con il verbo illustrato, coniugandolo nella persona indicata sulla casella raggiunta. Quando un giocatore raggiunge invece una casella con un verbo (*fare, essere, ecc.*) anziché estrarre una carta dovrà coniugare il verbo in tutte le persone. Se il compito è svolto correttamente il giocatore resta sulla casella raggiunta, altrimenti retrocede al punto in cui

si trovava precedentemente. Vince chi per primo raggiunge il traguardo. I verbi illustrati sono: *lavorare in giardino, leggere, cucinare, dormire, uscire con gli amici, giocare a carte, mangiare, sciare, viaggiare, suonare uno strumento, scrivere e guardare la televisione.*

Il gioco può essere usato a lezione con frequenza regolare per fissare le strutture verbali apprese o per ripassare un tempo che gli studenti non hanno assimilato bene o hanno in parte dimenticato. In questo caso si consiglia di aggiungere le carte delle attività «Giochiamo con i verbi 2, 3 e 4».

12 I sosia

Tipo di attività:	produzione guidata
Lessico:	vocaboli riguardanti informazioni personali (<i>nome, indirizzo, professione...</i>)
Grammatica:	pronomi interrogativi, numeri
Quando:	ripasso delle lezioni 1-4
Partecipanti:	tutta la classe
Durata:	ca. 20 minuti
Materiale:	per ogni giocatore una fotocopia della scheda con i dati personali da compilare di pagina 55 e un'immagine di un personaggio di pagina 54.

Se la classe è composta di un numero pari di studenti (per es. 12), l'insegnante dovrà distribuire due copie uguali (sosia) di 6 personaggi; se il numero degli studenti è dispari (p. es. 13), si avranno due copie uguali di 5 personaggi e tre copie uguali di 1 personaggio (per questo personaggio ci saranno 3 sosia).