A cosa state giocando?

Indicazioni per l'insegnante

Obiettivi didattici

- la forma *stare* + gerundio
- i pronomi indiretti
- ripasso dei pronomi diretti

Svolgimento

Viene di seguito proposta agli studenti un'attività-gioco finalizzata all'approfondimento delle strutture grammaticali trattate nell'unità 1: l'utilizzo della forma *stare* + gerundio e l'uso dei pronomi indiretti.

Ritagliate il piano di gioco e fotocopiatelo una o più volte a seconda del numero degli studenti. Per ogni piano di gioco sono previsti un massimo di 10 giocatori, che giocheranno a coppie, e sono necessari un dado e tante pedine quante sono le coppie.

A turno ogni squadra tira il dado e svolge il compito richiesto dalla casella raggiunta.

Se il compito è svolto correttamente, la squadra resta sulla casella raggiunta, in caso contrario retrocede al punto in cui si trovava precedentemente.

Alcune caselle consentono di andare avanti più velocemente, altre invece costringono la squadra a tornare indietro. Vince la squadra che per prima raggiunge la casella *arrivo*.

Le caselle

Ogni casella presenta un verbo all'infinito ed è contrassegnata, in basso a destra, da una lettera che indica il grado di difficoltà dell'esercizio da svolgere (F = facile; M = medio; D = difficile).

Nel caso in cui la casella presenti la lettera F (livello di difficoltà = facile), la squadra dovrà coniugare il verbo nella forma *stare* + gerundio e nella persona corrispondente al numero tirato col dado (1 = *io*; 2 = *tu*; 3 = *lui/lei/Lei*; 4 = *noi*; 5 = *voi*; 6 = *loro*).

Es.: numero del dado 2, casella 2, verbo: *guardare* (F). Risposta corretta: *stai guardando*.

Nel caso in cui la casella sia contrassegnata dalla lettera M (livello di difficoltà = medio), il compito dei giocatori sarà quello di formare una frase di senso compiuto che contenga il verbo nella forma *stare* + gerundio, coniugato nella persona corrispondente al numero tirato col dado, ed accompagnato da un complemento, a seconda della reggenza verbale.

Esempio: numero del dado 3, casella 3, verbo: *andare* (M). Possibile risposta corretta: *Lucia sta andando a casa.*

Se la casella presenta la lettera D (livello di difficoltà = difficile), uno dei giocatori della coppia di turno dovrà formulare una domanda al suo compagno di squadra con il verbo coniugato nella forma *stare* + gerundio. In questo caso il verbo sarà coniugato o alla seconda o alla terza persona singolare (forma di cortesia), indipendentemente dal numero tirato col dado. Il compagno di squadra dovrà poi rispondere utilizzando, se possibile, un pronome (diretto o indiretto).

Esempio: casella 11, verbo: *aspettare* (D). Possibile risposta corretta: A: *Stai aspettando Marco?* B: *No, non lo sto aspettando. / Sì, lo sto aspettando.*

Foglio di lavoro

Piano di gioco

PARTENZA	**1.** GIOCARE (F)	**2.** GUARDARE (F)	**3.** ANDARE (M)	**4.** SALTATE 3 CASELLE.	**5.** FARE (D)
11. ASPETTARE (D)	**10.** AIUTARE (D)	**9.** RISPONDERE (D)	**8.** RINGRAZIARE (M)	**7.** TORNATE INDIETRO DI 2 CASELLE.	**6.** PARLARE (D)
12. BALLARE (F)	**13.** LEGGERE (M)	**14.** SALTATE AL NUMERO 16.	**15.** BERE (F)	**16.** TELEFONARE (D)	**17.** CORRERE (F)
23. COMPRARE (M)	**22.** MANGIARE (M)	**21.** TORNATE AL NUMERO 17.	**20.** IMPARARE (F)	**19.** CHIEDERE (D)	**18.** VIAGGIARE (F)
24. DORMIRE (F)	**25.** RACCONTARE (D)	**26.** CHIAMARE (D)	**27.** TORNATE AL NUMERO 25.	**28.** USCIRE (F)	**29.** VISITARE (M)
ARRIVO	**34.** VINCERE (F)	**33.** SCRIVERE (D)	**32.** SOGNARE (F)	**31.** TORNATE AL NUMERO 28.	**30.** PORTARE (M)

Legenda

F = facile — coniugate solo il verbo nella forma *stare* + gerundio

M = medio — fate una frase di senso compiuto con la forma *stare* + gerundio

D = difficile — fate un mini-dialogo (domanda e risposta) con la forma *stare* + gerundio. Nella risposta usate, se possibile, un pronome diretto o indiretto.