Parole da indovinare

Indicazioni per l'insegnante

Obiettivi didattici

- descrivere feste e ricorrenze
- gli aggettivi e i pronomi indefiniti
- il pronome relativo *che*

Svolgimento

L'attività-gioco proposta qui di seguito è finalizzata alla memorizzazione dei termini relativi alle feste e alle ricorrenze trattate nell'unità 5, nonché al potenziamento delle abilità lessicali degli studenti. Altro obiettivo didattico consiste nella ripetizione delle strutture grammaticali trattate nella medesima unità: gli aggettivi e i pronomi indefiniti così come il pronome relativo *che*.

Per l'attività sono necessari il set di 30 carte fotocopiate e ritagliate (*foglio di lavoro 2*), la fotocopia del piano di gioco (*foglio di lavoro 1*), due pedine e una clessidra o un semplice orologio per la registrazione del tempo.

Gli studenti formano due squadre che dovranno indovinare più parole possibili per muovere la loro pedina dalla casella PARTENZA alla casella ARRIVO.

A turno, tutti i giocatori assumono il ruolo di "suggeritore". Il "suggeritore" di turno prende posto accanto alla squadra avversaria e ha davanti a sé il mazzo di 30 carte coperte e la clessidra. È controllato dai giocatori della squadra avversaria, sia per lo scadere del tempo sia per le indicazioni a cui deve attenersi (v. *piano di gioco* ed esempi sotto).

Il gioco inizia quando il primo "suggeritore" capovolge la clessidra e, contemporaneamente, pesca la prima carta. Senza mostrarla ai suoi compagni di gioco, deve spiegare alla propria squadra la parola da indovinare servendosi delle altre parole date nella parte inferiore della carta. Non appena la squadra del suggeritore indovina la parola, il suggeritore gira una nuova carta, continuando a giocare fino allo scadere del tempo a disposizione. A questo punto, si contano le parole indovinate (una parola = 1 punto – non ci sono penalità per eventuali risposte sbagliate) e si fa avanzare la pedina sul piano di gioco di tante caselle quanti sono i punti accumulati.

Il set di 30 carte e il piano di gioco

Ogni carta presenta, scritta in maiuscolo, la parola da indovinare, e sotto di essa un elenco di cinque parole, che costituiscono un aiuto per il suggeritore al fine di formulare una o più frasi di senso compiuto per parafrasare la parola da indovinare senza però mai nominarla.

Il piano di gioco consiste di 16 caselle numerate. Ogni casella del percorso contiene un'indicazione aggiuntiva. Alcune indicazioni sono di natura prescrittiva (alcune consentono di avere il doppio del tempo a disposizione per indovinare, altre permettono di andare avanti più velocemente, altre ancora obbligano il suggeritore di turno a scegliere uno solo dei giocatori della sua squadra perché indovini ecc.). Altre indicazioni sono invece di natura linguistica e costringono il suggeritore ad usare un determinato pronome o aggettivo indefinito oppure il pronome relativo *che* nelle frasi di spiegazione della parola da indovinare.

Esempi:

1) La parola da indovinare è PANETTONE; sulla carta le parole presenti nell'elenco sono *Natale*, *dolce*, *tipico*, *uvetta sultanina*, *mangiare*.

Immaginiamo che la pedina si trovi su una casella con indicazioni prescrittive, come ad esempio la casella 5.

Possibili frasi che il suggeritore potrebbe formulare per permettere ai suoi compagni di squadra di indovinare la parola in questione:

- *Dolce tipico con l'uvetta sultanina.*
- *Gli italiani lo mangiano a Natale.*
- *È un dolce con l'uvetta sultanina.*

2) La parola da indovinare è PANETTONE; sulla carta le parole presenti nell'elenco sono *Natale*, *dolce*, *tipico*, *uvetta sultanina*, *mangiare*.

La pedina si trova sulla casella 1, dove è riportato il pronome/aggettivo *molto/i*.

Possibili frasi che il suggeritore potrebbe formulare per permettere ai suoi compagni di squadra di indovinare la parola in questione:

- *Molti italiani comprano questo dolce in pasticceria.*

3) La parola da indovinare è PANETTONE; sulla carta le parole presenti nell'elenco sono *Natale*, *dolce*, *tipico*, *uvetta sultanina*, *mangiare*.

La pedina si trova sulla casella 3, dove è riportato il pronome relativo *che*.

Possibili frasi che il suggeritore potrebbe formulare per permettere ai suoi compagni di squadra di indovinare la parola in questione:

- *È un dolce con l'uvetta sultanina che gli italiani mangiano a Natale.*

Foglio di lavoro 1

Piano di gioco

PARTENZA	1. MOLTO/I	2. ALCUNI/E	3. CHE	4. VAI ALLA CASELLA 6	5. HAI IL DOPPIO DEL TEMPO
11. QUALCHE	10. SOLO UN GIOCATORE DEVE INDOVINARE	9. OGNI	8. QUALCUNO	7. VAI ALLA CASELLA 9	6. TUTTO/I
12. VAI ALLA CASELLA 14	13. CHE	14. SOLO UN GIOCATORE DEVE INDOVINARE	15. QUALCOSA	16. HAI IL DOPPIO DEL TEMPO	ARRIVO

Foglio di lavoro 2

PANETTONE Natale dolce tipico uvetta sultanina mangiare	**BOMBONIERA** sposi invitati matrimonio confetti regalare	**SPUMANTE** Capodanno mezzanotte bevanda bicchiere brindare	**LUNA DI MIELE** sposi matrimonio viaggio romantico partire	**SPOSA** abito bianco velo bouquet di fiori matrimonio indossare	**BABBO NATALE** barba bianca vestito rosso slitta regali portare
COLOMBA dolce Pasqua mandorle zucchero mangiare	**CONFETTI** mandorle glassa di zucchero bomboniera regalo offrire	**ALBERO DI NATALE** Natale palline luci regali decorare	**CANDELINE** torta anni compleanno festa spegnere	**TORTA DI COMPLEANNO** panna candeline festa forno preparare	**UOVO DI PASQUA** gallina cioccolato regalo sorpresa aprire
CAPODANNO mezzanotte anno spumante lenticchie brindare	**CARNEVALE** maschera Venezia Rio de Janeiro Arlecchino travestirsi	**COMPLEANNO** festeggiato candeline regalo festa spegnere	**FESTA DEL PAPÀ** giorno bambino regalo papà donare	**BEFANA** vecchia calza caramelle scopa portare	**BATTESIMO** genitori bambino chiesa prete benedire
HALLOWEEN bambino zucca dolcetto scherzetto chiedere	**LAUREA** università studente tesi finire discutere	**MATRIMONIO** sposi festa invitati chiesa andare	**NATALE** albero Babbo Natale regali panettone aprire	**PASQUA** torta festa uova cioccolato colomba dipingere	**SAN VALENTINO** festa innamorati cioccolatini amore regalare
FERRAGOSTO festa estate processione Madonna andare	**PASQUETTA** Pasqua lunedì gita campagna andare	**REGALO** festa invitati festeggiato compleanno donare	**FESTA DELLA MAMMA** giorno bambino regalo mamma donare	**BIGLIETTO DI AUGURI** foglio buon compleanno amici scrivere	**ANNIVERSARIO DI MATRIMONIO** giorno festa sposi anno festeggiare