Il posto giusto per …

Indicazioni per l'insegnante

Obiettivi didattici

- descrivere una regione / un paesaggio
- parlare della natura
- ripasso dell'imperfetto, del passato prossimo e del condizionale

Svolgimento

Il gioco didattico proposto si configura come attività di produzione orale guidata che ha come finalità il potenziamento del lessico trattato nell'unità 12, relativo alla descrizione della natura, del paesaggio e, più in generale, di luoghi.

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

Prima fase del gioco

Ogni coppia posiziona la propria pedina sulla casella di partenza. A turno ciascuna squadra tira il dado ed avanza di un numero di caselle corrispondente al numero uscito. Uno dei due giocatori della coppia svolge quindi la consegna richiesta dalla casella su cui si trova, mentre l'altro annota su di un foglio la risposta. Se il compito è svolto correttamente*, la squadra resta sulla casella raggiunta, in caso contrario retrocede al punto in cui si trovava precedentemente. Al turno successivo sarà l'altro giocatore della coppia a dover rispondere, mentre chi ha giocato al primo turno annoterà sul proprio foglio la risposta del compagno e così via.

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*.

Seconda fase del gioco

Le informazioni raccolte da ciascun giocatore a proposito del proprio compagno di squadra vengono esposte in plenum; l'insegnante ha così la possibilità di correggere gli eventuali errori.

Le caselle

Su ciascuna casella è indicato un tema che deve essere sviluppato dal giocatore di turno con una risposta argomentata.

Ad esempio, immaginiamo che il giocatore X si trovi sulla casella n° 1, dove si legge: *una città in cui ti piacerebbe vivere*.

---

* Si considera corretta una qualsiasi risposta argomentata che risulti comprensibile. In questa fase del gioco saranno gli altri giocatori a giudicare la correttezza della risposta data.

Una risposta possibile potrebbe essere: *Mi piacerebbe vivere in una città del Sud Italia, come Napoli o Palermo, perché mi piace il mare, il sole e la cucina mediterranea*.

O ancora immaginiamo che lo stesso giocatore sia sulla casella n° 10: *la tua prima vacanza*.

Una risposta possibile potrebbe essere: *Quando avevo 6 anni sono stato con i miei genitori in Inghilterra. Abbiamo visitato la città di Londra.*

Nella seconda fase di gioco il giocatore Y, compagno di squadra di X, dirà: *Ad X piacerebbe vivere in una città del Sud Italia, come Napoli o Palermo, perché gli piace il mare, il sole e la cucina mediterranea. Quando X aveva sei anni, è stato con i suoi genitori in Inghilterra e ha visitato la città di Londra.*

Foglio di lavoro

Piano di gioco

PARTENZA	1 *una città in cui ti piacerebbe vivere*	2 ⇒ *avanza di due caselle*	3 *il posto giusto per rilassarsi*	4 *il luogo in cui sei nato*	5 *un itinerario gastronomico da non perdere*
11 ⇒ *torna alla casella 5*	10 *la tua prima vacanza*	9 *la città di Italia che vorresti visitare*	8 *il posto giusto per divertirsi*	7 *ci vai se vuoi goderti la natura*	6 *il posto di mare che preferisci*
12 *il tuo prossimo viaggio*	13 *il tuo ultimo viaggio*	14 ⇐ *indietro di due caselle*	15 *un' isola che hai visitato*	16 *un parco naturale che ti piacerebbe visitare*	17 *un posto triste*
23 ⇓ *vai avanti di due caselle*	22 *un posto dove trascorrere un week-end romantico*	21 ⇒ *torna alla casella 15*	20 *il posto giusto dove andare quando c'è il sole*	19 *un 'isola che ti piacerebbe visitare*	18 *un monumento che ti ha colpito*
24 *il posto giusto dove andare quando piove*	25 *la città natale di uno dei tuoi genitori*	26 *il posto giusto per fare sport all'aria aperta*	27 *un sito archeologico che hai visitato*	28 ⇐ *indietro di due caselle*	ARRIVO