

Caro/Cara Collega,

grazie per aver scelto il gioco di società di nuovissimo PROGETTO Italiano **3**.

Ti proponiamo 4+2 tipologie di giochi didattici, studiati e testati per riutilizzare, fissare e consolidare i contenuti lessicali, comunicativi e grammaticali del corso.

Il gioco di società di nuovissimo PROGETTO Italiano **3** diventerà gli studenti e contribuirà a mantenere alta la motivazione in classe.

Cosa trovi nella scatola?

- 6 mazzi da 50 carte (comprese 4 *carte guida*)
- un portacarte pieghevole
- le presenti istruzioni di gioco

Le carte




Ogni mazzo contiene le seguenti carte-tipologie:

✓ **carte verdi (Tabù)**

Il giocatore descrive la **PAROLA** della carta al compagno di squadra, ma non deve usare le

PAROLE BARRATE, altrimenti la squadra avversaria vince la carta.

✓ **carte blu (Indovina...)**

Il giocatore prende una carta e legge il suggerimento  sul fronte; sul retro, invece, i suoi compagni leggono la sua "identità". Il giocatore deve indovinare chi o cos'è, facendo domande ai compagni; le domande possono prevedere come risposta solo *sì* o *no*.

✓ **carte gialle (Ciak!)**

Il giocatore può mimare la parola/azione del riquadro 1, oppure fare il compito comunicativo del riquadro 2.

✓ **carte rosse (Mix)**

Il giocatore deve svolgere un compito o rispondere a una domanda. Sul retro ci sono le soluzioni.

Prima del gioco

Seleziona il mazzo o i mazzi delle unità da rivedere e mischia le carte; sistemale nel portacarte facendo attenzione al verso fronte/retro.


Dividi gli studenti in squadre di almeno 2 giocatori; è meglio non formare più di 4 squadre di 4 giocatori, perché i tempi di attesa tra un turno e l'altro possono risultare lunghi e demotivanti.


Tenendo conto della tipologia degli studenti, fissa un limite di tempo per portare a termine il compito di ogni carta (consigliamo da 30 a 60 secondi).

Prima di cominciare a giocare comunica la durata complessiva del gioco: ad esempio "giocheremo per 15 minuti" oppure "fino a quando finiranno le carte".


Non dimenticare di calcolare qualche minuto alla fine per contare i punti guadagnati da ogni squadra e trovare così i vincitori.

+ 2 giochi

Con le carte col simbolo  si può giocare anche ad **Artisti... si nasce!** Il giocatore prende una carta senza mostrarla e disegna alla lavagna la parola indicata: i compagni di squadra devono indovinare di cosa si tratta. Se scade il tempo o se la squadra indovina, il turno passa all'altra squadra. Ogni carta vale i punti indicati sul retro. Vince chi fa più punti. **Variante senza squadre:** uno studente disegna alla lavagna la parola, gli altri studenti devono indovinare. Chi indovina per primo pesca una carta e disegna la nuova parola.

Con le carte col simbolo  si può giocare anche a **Improvvisiamo.** Ogni squadra riceve 7 carte. Lo scopo del gioco è rimanere senza carte. La prima squadra forma una frase con la parola o l'espressione di una delle sue carte, poi mette la carta al

centro del tavolo (la scarta). La seconda squadra, a sua volta con la parola o l'espressione di una delle sue carte, forma una frase che deve essere collegata a quella fatta dalla prima squadra. Poi mette la carta al centro del tavolo. La squadra che non riesce a formare una frase o che forma una frase sbagliata, non scarta la sua carta e prende una di quelle sul tavolo. Se una squadra forma una frase con parole scritte su più carte, può scartare contemporaneamente tutte le carte utilizzate. Vince la squadra che finisce per prima le carte.

Hai inventato un nuovo gioco con le carte di  ?
Mandalo a redazione@edilingua.it e il tuo gioco sarà pubblicato sul nostro sito!