

Chi
è?



Componenti

66 carte divise in due mazzi da 33, uguali ma contraddistinti da due colori diversi. Su ogni carta è raffigurato un personaggio dalle caratteristiche fisiche particolari: è un uomo o una donna, ha occhi e capelli di un determinato colore, può avere barba, baffi, occhiali o particolari accessori (orecchini, collana, fermagli per capelli...). Alcuni visi hanno delle caratteristiche in comune e si differenziano solo per dei particolari.

Chi é? è un gioco di deduzione investigativa pensato per stimolare l'apprendimento della lingua italiana in modo divertente.

È ideale sia come gioco da fare a casa con gli amici, sia come strumento didattico da utilizzare in classe per l'apprendimento, il ripasso e il consolidamento linguistico.

In classe

Prima di iniziare le attività l'insegnante presenta i personaggi descrivendoli:

È una donna / un uomo.

Ha i capelli lunghi / corti / lisci / ricci.

Ha i capelli rossi / biondi / neri / castani.

È bianco / nero / orientale.

Ha gli occhi verdi / blu / neri / marroni.

Porta gli occhiali / ha la barba / i baffi / (un paio di orecchini / una collana / un fermaglio per capelli...)

Una volta descritti i personaggi dispone sul tavolo tutte le carte del mazzo rosso scoperte. Pescherà poi una carta dal mazzo verde senza mostrarla alla classe. A turno i giocatori pongono delle domande sull'aspetto fisico del personaggio misterioso. L'insegnante può rispondere alla domanda solo con un *Sì* o con un *No*. La risposta ottenuta permette di eliminare mano a mano delle possibilità e avvicinarsi sempre di più alla soluzione. Se si è sicuri di avere gli indizi giusti, si può provare a indovinare il nome del personaggio, es.: *È Teresa?* In caso di errore l'insegnante fa proseguire il gioco.

Come si gioca

Il procedimento è quello visto sopra:

Si dispongono sul tavolo tutte le carte del mazzo rosso scoperte.

Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo verde senza mostrarla ai compagni. A turno i giocatori pongono delle domande sull'aspetto fisico del personaggio misterioso del compagno che ha affianco, il quale può rispondere alla domanda solo con un *Si* o con un *No*. La risposta ottenuta permette di eliminare mano a mano delle possibilità e avvicinarsi sempre di più alla soluzione. Se si è sicuri di avere gli indizi giusti, si può provare a indovinare il nome del personaggio, es.: *È Francesco?* In caso di errore l'insegnante può stabilire delle penalità (saltare un turno, ecc.).

Vince chi indovina più personaggi e conquista più carte.

Variante:

Il gioco può essere condotto anche a squadre. In questo caso si stabilirà un tempo o un numero limite di domande che potranno essere poste e un punteggio per ciascun personaggio indovinato.

Il ricercato

I giocatori devono indovinare il personaggio scelto dall'insegnante ascoltandone la descrizione:

es. *Trovate una donna dai capelli castani, lunghi e lisci. Ha gli occhi neri e un paio di occhiali dalla forma rotonda!*

Se i ragazzi non riescono a trovarla l'insegnante può aggiungere dei particolari:

Ha una maglia blu, porta un paio di orecchini, ha un fermaglio tra i capelli...

Chi indovina per primo guadagna 1 punto e tocca a lui scegliere "un ricercato" e farne la descrizione alla classe.

Variante:

Dopo aver disposto sul tavolo tutti i personaggi l'insegnante fa disporre i giocatori in fondo all'aula, poi sceglie una carta e descrive il personaggio. Al suo VIA i giocatori si avvicinano al tavolo per cercare la carta giusta, al suo STOP, se nessuno ha individuato il personaggio, l'insegnante fa ritornare tutti in fondo all'aula e aggiunge alla descrizione già fatta qualche altro particolare finché qualcuno non indovina chi è.

Vero o falso?

L'insegnante mostra un personaggio, poi inizia a farne la descrizione.

Ma... attenzione farà delle affermazioni vere e delle affermazioni false. Quando dice una cosa falsa, i ragazzi dovranno alzare la mano e correggere l'insegnante: es. *No, non ha gli occhi verdi ma blu...*

Variante:

L'insegnante pronuncia una frase alla volta (vera o falsa) e i ragazzi la ripetono solo se è vera.

Conta, conta!

L'insegnante chiede alla classe:

Quanti personaggi hanno i capelli lunghi / corti?

Quanti personaggi hanno i capelli neri / gli occhiali / i capelli ricci / gli occhi marroni / i baffi, ecc.

L'insegnante assegnerà un punto per ogni risposta corretta.

Memory

Il procedimento è quello del memory tradizionale. Si mischiano i due mazzi e si dispongono capovolte, tutte le 66 carte (o una scelta di coppie in base al numero dei giocatori).

A turno i giocatori voltano una carta, fanno la descrizione del personaggio e cercano di trovare l'altra carta identica per formare la coppia. Vince chi riesce a trovare più coppie.

Chi è?

© 2007 - ELI s.r.l.

Casella Postale 6 - Recanati - Italia

Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851

www.elionline.com

Redazione ELI: Letizia Pigini, Giorgia D'Angelo

Grafica: Studio Oplà

Illustrazioni: Laura Penone

Stampato in Italia - Tecnostampa Recanati 07.83.043.0

ISBN 978-88-536-1174-1