

Giochi e attività didattiche

L'insegnante o il capogruppo può dividere i giocatori in piccoli gruppi il più possibile omogenei (massimo 4/5 giocatori) oppure può organizzare il gioco in modo individuale. Ogni giocatore o squadra riceve un tesoro iniziale di alcuni gettoni premio. L'insegnante o il capogruppo divide le carte per categoria in 5 mazzi distinti. Ogni giocatore all'inizio della partita prende una carta da ogni mazzo e mostra le sue carte agli altri giocatori. In base al tempo stabilito ognuno deve formare una frase di senso compiuto o inventare una storia. Chi prende la "carta jolly" può prendere un'altra carta dal mazzo della stessa categoria.

È sempre possibile cambiare la carta di una categoria per ogni turno di gioco, prendendo un'altra carta e mettendo quella sostituita in fondo al mazzo, ma se il giocatore decide di prendere un'altra carta della stessa categoria, paga un gettone.

Il primo giocatore o la prima squadra che pensa di avere una frase/storia completa da raccontare, dice: "Ho/Abbiamo una storia!".

Se la frase/storia utilizza tutte le parole e ottiene una buona valutazione dagli avversari, il giocatore/la squadra guadagna un gettone. A seguire tutti gli altri raccontano la loro storia. La storia può essere valutata sotto vari aspetti: originalità di testo e stile, correttezza grammaticale, difficoltà delle strutture utilizzate, organizzazione logica, utilizzo di tutte le carte/parole.

Alla fine del gioco o del tempo stabilito, vince il giocatore/la squadra che ha accumulato un tesoro più ricco.

6

Varianti

- Chi prende la "carta jolly" ha la possibilità di scambiare il suo jolly, prendendo una carta della stessa categoria da un avversario, il quale può a sua volta utilizzare il jolly.
- Se il livello di preparazione della classe o del gruppo lo permette, si può utilizzare:

- il dado del tempo verbale per costruire una frase/storia più complessa e coniugare i verbi in base al risultato del dado;

- il dado del genere narrativo per inventare una frase/storia di un genere predefinito (drammatico, romantico/commedia, azione, mistero/paura, fantasia/fantascienza, comico), in base al risultato del dado.

- Si può raddoppiare il numero delle carte distribuite ad ogni giocatore oppure, nel caso di studenti con un livello di conoscenza elementare, si può lasciare a tutti i giocatori l'opportunità di cambiare una carta per ogni turno del gioco.
- Si può proporre ad ogni giocatore o squadra di scrivere la frase/storia e poi leggerla ad alta voce.

*Naturalmente, questi sono solo alcuni suggerimenti di attività da svolgere con il gioco **Il Creastorie**. Gli insegnanti possono utilizzarlo al meglio, a seconda del livello linguistico della classe e degli obiettivi che intendono raggiungere. In base alla loro esperienza possono arricchirlo e completarlo con diverse attività, per aiutare e stimolare gli studenti ad apprendere la lingua italiana.*

7

QCER: Quadro Comune Europeo di Riferimento

A1	Base
A2	Elementare
B1	Intermedio
B2	Intermedio superiore
C1	Avanzato
C2	Padronanza

Il Creastorie

di Chiara Colucci

© 2020 ELI s.r.l.

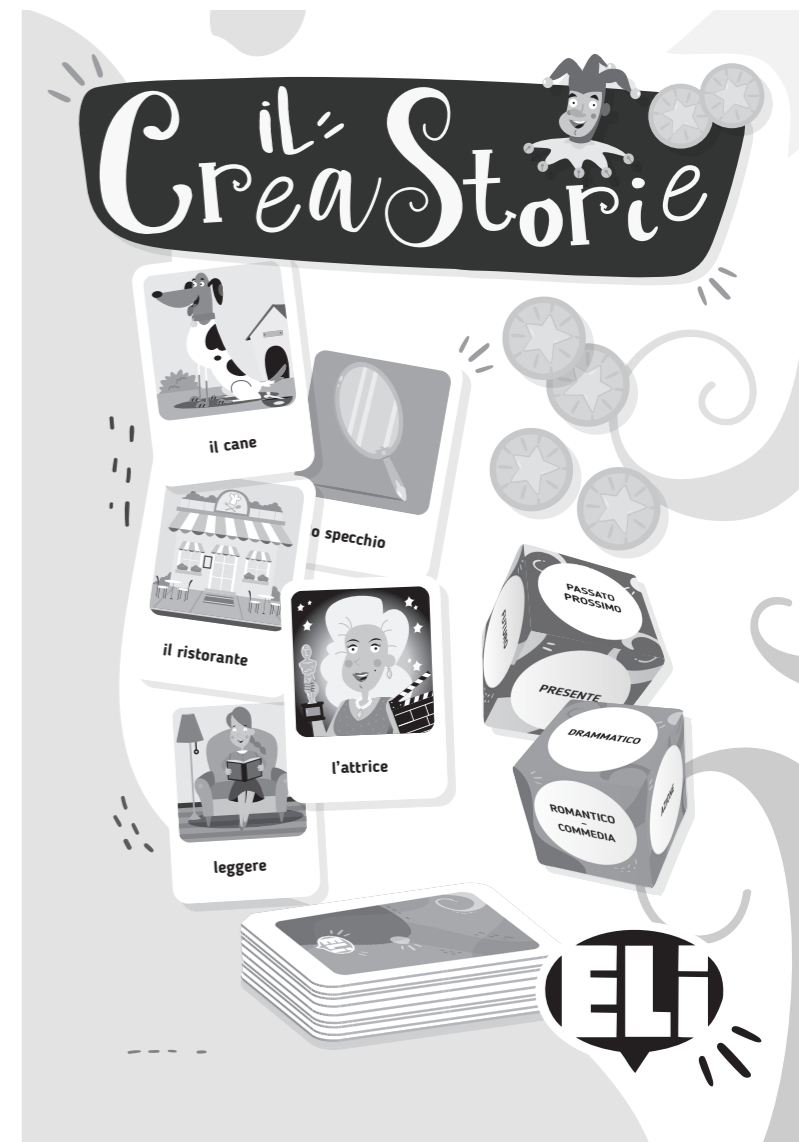
Casella Postale 6 - 62019 Recanati - Italia
Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851
www.elionline.com

Versione italiana: Letizia Pigni
Art Director: Letizia Pigni
Redazione: Gigliola Capodaglio
Illustrazioni: Matteo Gaggia
Direttore di produzione: Francesco Capitano
Progettazione grafica e impaginazione: Gianni Caputo

Stampato in Italia da Tecnostampa
Pigni Group Printing Division - Loreto - Trevi
ISBN: 978-88-536-3001-8

È assolutamente vietata la riproduzione totale o parziale di questa pubblicazione, così come la sua trasmissione sotto qualsiasi forma e con qualunque mezzo, senza l'autorizzazione della casa editrice ELI.

8



Obiettivi del gioco

Il gioco di carte **Il creastorie** si rivolge a chi ha raggiunto un livello linguistico **A2/B1 (QCER)** e quindi ha già una conoscenza di base della lingua italiana.

Il gioco permette l'ampliamento del lessico (**persone, animali, luoghi, oggetti**), l'approfondimento grammaticale, l'uso dei **verbi** (coniugati in tempi diversi) e lo sviluppo della sintassi.

È un perfetto strumento di aiuto per la costruzione delle frasi e un ottimo stimolo per la creazione delle storie: i personaggi, i luoghi, gli oggetti e le azioni sono stati scelti per garantire varie possibilità di combinazioni fra loro.

Inoltre, è una buona opportunità per imparare ad utilizzare in maniera corretta anche gli articoli e le preposizioni, inseriti tra i singoli elementi di ogni frase.

Questo gioco stimola anche la capacità di valutazione e aiuta ad approfondire l'area lessicale dei giudizi, attraverso il confronto con i giocatori avversari: Eccellente - Molto buono - Buono - Discreto - Sufficiente - Regolare - Non è male - Riprova - Si può fare di meglio - Mi dispiace: non va bene - Insufficiente.

Contenuto

Il gioco è composto da:

- **132 carte** suddivise in cinque mazzi di colore diverso, uno per ogni categoria di parole (persone, animali, luoghi, oggetti, verbi). Ogni categoria comprende anche 2 jolly facilitatori. Ogni carta presenta un'immagine con didascalia.

Carte suddivise in categorie:

- 20 carte con nomi comuni di persona (carte viola) + 2 jolly
- 20 carte con nomi comuni di animali (carte verdi) + 2 jolly
- 20 carte con nomi comuni di luoghi (carte arancioni) + 2 jolly
- 20 carte con nome di oggetti di uso comune (carte rosse) + 2 jolly
- 42 carte con verbi di alta frequenza (carte blu) + 2 jolly

- **1 dado** per indicare il genere narrativo: drammatico, romantico/commedia, azione, mistero/paura, fantasia/fantascienza, comico.

- **1 dado** per indicare il tempo verbale:
 - 2 facce per presente
 - 2 facce per passato (passato prossimo/imperfetto)
 - 2 facce per futuro

- **60 gettoni premio**
- **1 guida con istruzioni e suggerimenti**

PERSONE

l'attrice
l'avvocato
la cameriera
la cantante
la cuoca
la dottoressa
l'elettricista
il fattorino
il giardiniere
l'idraulico
l'insegnante
il ladro
il meccanico
la commessa
la parrucchiera
il poliziotto
la studentessa
il tassista
la veterinaria
il vigile del fuoco
2 jolly

ANIMALI

il cane
il cavallo
l'elefante
la farfalla
il gatto
la giraffa
il grillo
il gufo
il leone
la mucca
l'orso
il pappagallo
il pipistrello
il ragno
la rana
la scimmia
lo scorpione
il serpente
la tartaruga
il topo
2 jolly

LUOGHI

l'aeroporto
la biblioteca
la casa
il cinema
il deserto
la grotta
l'hotel
l'isola
il mare
la montagna
il negozio
l'ospedale
la palestra
il parco
la piscina
il ristorante
la scuola
la stazione
la strada
il teatro
2 jolly

OGGETTI

l'automobile
il bicchiere
la borsa
il cappello
la chiave
il coltello
la corda
le forbici
la gabbia
i gioielli
il libro
gli occhiali da sole
la parrucca
la penna
la pentola
la scarpa
la scatola
i soldi
lo specchio
il telefono
2 jolly

VERBI

amare
aprire
ascoltare
aspettare
ballare
bere
cadere
camminare
cantare
cercare
chiedere
chiudere
colpire
comprare
correre
cucinare
disegnare
dormire
gridare
guidare
leggere

mangiare
nascondersi
pagare
parlare
perdere
piangere
portare
recitare
ridere
rompere
rubare
saltare
salutare
scappare
scrivere
sognare
studiare
tagliare
telefonare
vestirsi
viaggiare
2 jolly



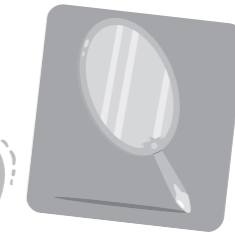
l'attrice



il cane



il ristorante



lo specchio



leggere