

# Domande e Risposte



## Componenti

1 poster.

1 dado. Su ogni faccia è scritto un pronome, un avverbio o un aggettivo interrogativo: *chi, che, come, dove, quando, quanto / i / e*.

66 carte illustrate che riproducono 66 soggetti del poster.

**Domande e Risposte** è pensato per stimolare la conversazione in lingua, l'apprendimento e l'uso di lessico e strutture linguistiche di base. È ideale sia come gioco da tavolo da utilizzare a casa con gli amici, sia come strumento didattico per il ripasso e il consolidamento linguistico in classe.

## In classe

Prima di iniziare le attività l'insegnante può testare il livello linguistico della classe disponendo tutte le carte illustrate in ordine sparso sul tavolo. Chiederà poi di individuare degli insiemi, di nominarli e conseguentemente di creare dei sottoinsiemi. Ad esempio, se si è creato l'insieme degli animali, questo potrà essere suddiviso in base a quante zampe hanno, a quello che mangiano, al loro habitat, alla famiglia d'appartenenza, ecc. L'insegnante potrà chiedere poi:

*Qual è l'insieme più / meno numeroso?*

*Quanti e quali sono gli insetti / mammiferi / mezzi di trasporto, ecc.?*

*Quanti fanno parte della tua vita quotidiana?*

*Di che colore è...?*

*Conosci altri soggetti del poster, oltre a quelli illustrati nelle carte? Ne sai dire il nome?*

## Come si gioca

**1** L'insegnante pesca una carta. A turno i giocatori cercano di indovinare che carta è formulando delle domande. Vince chi riesce a conquistare più carte.

**2** L'insegnante pesca una carta. A turno i giocatori cercano di indovinare l'oggetto o animale della carta lanciando il dado e formulando le domande in base all'interrogativo indicato dal dado. Vince chi riesce a conquistare più carte.

### *Variante*

Si distribuisce una carta a ciascun giocatore. Il giocatore più giovane inizia lanciando il dado e, in base all'interrogativo indicato, formula una domanda al compagno alla sua sinistra per cercare di indovinarne la carta. Il compagno, dopo aver risposto lancia a sua volta il dado e pone una domanda al giocatore successivo. Quando un giocatore avrà gli indizi necessari proverà a indovinare la carta. Se indovina la conquista e ha il diritto di porre subito un'altra domanda al giocatore successivo. Vince chi alla fine del gioco ha più carte. Le domande che possono essere poste sono molte e variano in base al livello linguistico e alla fantasia dei giocatori.

*Di che colore è?*

*Dove si trova? (in casa, a scuola, allo zoo... )*

*Che cos'è?*

Se si tratta di un animale le domande saranno:

*Quante zampe ha?*

*Dove vive?*

*Che cosa mangia?...*

Se si tratta di un mezzo di trasporto:

*Quante ruote ha?*

*Chi lo usa?*

*Come è fatto?...*

Se si tratta di cibo:

*Quando si mangia?*

*Dove si compera?*

*Di che colore è?...*

Se si tratta di uno strumento musicale:

*Come è fatto?*

*Come si suona?*

*Di che materiale è fatto?...*

Se si tratta di oggetti di uso scolastico / quotidiano:

*Chi lo usa? (lo studente, il cuoco...)*

*Come si usa? (si toglie il tappo e ci si scrive, si apre e ci si mette...)*

*Dove si usa / si trova di solito? (in cucina, in casa, all'aperto, solo a scuola, in ufficio ...)*

*Che forma ha? (quadrata, rotonda, triangolare...)*

*Di che materiale è fatto? (plastica, vetro, pelle, ceramica, legno, stoffa, ottone, carta...)*

*A che cosa serve? (per tagliare, scrivere, asciugare, leggere, mangiare...)*

*Quando si usa? (spesso, a volte, raramente, la mattina...)*

## Ancora giochi...

### Il gioco degli insiemi

L'insegnante chiede di osservare attentamente il poster e pone delle domande.

Es: *Quanti oggetti vedi di forma rotonda / quadrata / triangolare...?*

*Quanti oggetti vedi dello stesso colore?*

oppure: *Trova e nomina tutti gli oggetti dello stesso colore!*

### Conta, conta!

Per stimolare l'osservazione ed esercitarsi a contare in italiano:

*Quanti conigli / palloncini / gelati / gatti / cani / cigni / stelle / fiori / lecca-lecca... vedi nel disegno?*

*Conta!*

### Chi cerca trova...

Per stimolare l'osservazione ed esercitare l'uso delle preposizioni di luogo: sopra, sotto, vicino, davanti, dietro, affianco, a sinistra, a destra...

*C'è un oggetto / un personaggio che si trova a sinistra, vicino a... sai individuare cos'è / chi è?*

Chi indovina, oltre a dare la risposta, deve ripetere le indicazioni: *È... e si trova a sinistra, vicino a...* Deve poi aggiungere un'altra indicazione di luogo pertinente.

Varianti: *Che strada deve fare un personaggio / un animale per arrivare a... ?*

*Dove si trova la giraffa / la coccinella / il temperino... ?*

### Il gioco dei mimi

Un giocatore alla volta sceglie un personaggio / animale o anche un oggetto (in questo caso l'effetto è molto divertente!) tra quelli illustrati nelle carte e lo mima agli altri che a loro volta debbono indovinare chi o cos'è lanciando di volta in volta il dado e ponendo le domande.

Quando un giocatore o una squadra indovina, conquista la

carta e tocca a lui o a uno della squadra mimare. Vince la squadra o il giocatore che riesce a conquistare più carte.

### **Indovina chi?**

Un giocatore a turno sceglie un personaggio senza dirlo a nessuno. Gli altri fanno delle domande per indovinare di chi si tratta. Si potranno porre soltanto le domande suggerite dal dado.

### **Il gioco dei mestieri**

Per l'apprendimento del lessico legato ai mestieri.

*Che mestiere fa il personaggio...?*

L'insegnante o uno studente, a turno, fa una descrizione del personaggio scelto: cosa indossa solitamente, che azioni compie, che oggetti usa...

Chi indovina conquista un punto. Vince chi, in minor tempo, avrà totalizzato più punti.

Elenco dei mestieri:

il gelataio, il clown, il trampoliere, la maga, la pittrice, il burattinaio, il ginnasta, lo studente, il viaggiatore, il pattinatore, la negoziante, il venditore di palloncini...

### **Caccia all'oggetto**

L'insegnante, in base al livello linguistico della classe, chiede:

*Nominate almeno due oggetti dell'illustrazione che:*

- sono di colore rosso
- possiamo trovare in cucina
- sono buone da mangiare
- sono fatte di legno
- servono per contenere altri oggetti (borsetta, zaino...)

Lo stesso procedimento può essere utilizzato con gli animali e le persone:

*Nominate almeno due animali / personaggi dell'illustrazione che...*

## Elenco delle carte

### I mezzi di trasporto

l'aereo

l'ambulanza

l'autobus

l'automobile

la barca

la bicicletta

il camion

l'elicottero

la motocicletta

la nave

### Gli animali

il cane

il cavallo

il cigno

la coccinella

il cocodrillo

il coniglio

il drago

l'elefante

la farfalla

la gallina

il gatto

la giraffa

il pesce

la rana

il serpente

il topo

l'uccello

### Il cibo

l'ananas

l'arancia

la caramella

le ciliegie

la fragola

il lecca-lecca

la mela

la pera

il pollo

la torta

l'uva

### Gli strumenti musicali

la chitarra

il tamburo

la tromba

il violino

## **Gli oggetti di uso scolastico**

l'astuccio

il libro

la matita

la penna

il pennello

il temperino

lo zaino

## **Gli oggetti di uso quotidiano**

l'asciugacapelli

il bidone della spazzatura

la borsetta

la chiave

le forbici

la forchetta

la lavatrice

la macchina fotografica

gli occhiali

l'ombrello

la scopa

la sedia

lo spazzolino

la sveglia

la teiera

il telefono

la valigia

## **Domande e Risposte**

© 2007 - ELI s.r.l.

Casella Postale 6 - Recanati - Italia

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

[www.elionline.com](http://www.elionline.com)

Redazione ELI: Letizia Pignini, Giorgia D'Angelo

Grafica: Studio Oplà

Illustrazioni: Argentina Giorgetti

Stampato in Italia - Tecnostampa Recanati 07.83.038.0

ISBN 978-88-536-1169-7