

È il mio lavoro!



Buon divertimento!



Obiettivi del gioco

È il mio lavoro! si rivolge a studenti di **livello A2**. Permette di memorizzare ed esercitare il lessico e le strutture linguistiche della lingua italiana relative all'area dei mestieri e delle professioni, attraverso l'abbinamento di illustrazioni, parole e frasi. Può essere utilizzato in casa con gli amici e in classe, con la guida dell'insegnante, diventa un validissimo strumento didattico.

Contenuto

Il gioco è composto da:

- due mazzi di 60 carte ciascuno divise in 6 colori diversi
- un mazzo di 12 carte con le soluzioni
- un tabellone
- un dado
- una guida

Caratteristiche didattiche:

- Le illustrazioni vivaci e divertenti trasmettono immediatamente il loro significato senza bisogno di traduzione.
- I nomi dei mestieri stimolano gli studenti a concentrarsi, memorizzare e abbinare ogni nome all'immagine corrispondente.
- Le frasi sul tabellone permettono di approfondire lessico e strutture linguistiche e di comunicare in modo semplice ma completo le competenze di ogni mestiere o professione.



Come si gioca

L'insegnante o il capogruppo mette il tabellone sul tavolo, costruisce il dado e divide le carte con i nomi dei mestieri in 6 mazzi di colore diverso. Le carte con le soluzioni rimangono a disposizione dei giocatori per il loro controllo. Il giocatore più giovane inizia il gioco: tira il dado, procede sul tabellone secondo il numero ottenuto, legge la frase e cerca di indovinare il mestiere o la professione corrispondente.

Se l'abbinamento è corretto, il giocatore prende dal mazzo corrispondente al colore della casella la carta del mestiere indovinato e passa il dado al giocatore che si trova alla sua sinistra.

Vince chi ottiene più carte alla fine del gioco o entro il tempo stabilito.

Giochi e attività didattiche

Ecco alcuni suggerimenti per realizzare divertenti giochi e attività didattiche, utili per verificare l'apprendimento degli studenti.

Memory

L'insegnante o il capogruppo sceglie le carte di uno o più colori (la quantità di carte dipende dal livello linguistico del gruppo). Mette le carte coperte sul tavolo: il mazzo di carte illustrate a sinistra e il mazzo di carte con i nomi dei mestieri a destra.

A turno i giocatori devono scoprire una carta da entrambi i mazzi di carte. Se le due carte scoperte non si abbinano, esse vengono coperte nuovamente e lasciate al loro posto. Se invece le due carte si abbinano, il giocatore le prende e le mette da parte.

Vince chi ha il maggior numero di carte abbinate, al termine del gioco o entro il tempo stabilito.

Un minuto!

L'insegnante o il capogruppo divide i giocatori in due squadre e mette sul tavolo un certo numero di carte con i nomi dei mestieri. Lascia un minuto di tempo per osservarle e memorizzarle, poi le copre. Vince la squadra che ricorda e scrive correttamente il maggior numero di mestieri.

In una seconda fase, i giocatori devono osservare e memorizzare le illustrazioni. In questo caso, devono associare mentalmente l'immagine alla parola corrispondente e poi scrivere correttamente i nomi dei mestieri.

Portatemi...

L'insegnante o il capogruppo mette un certo numero di carte illustrate sul tavolo e chiede ai giocatori di andare in fondo alla stanza. Poi dice: "Portatemi il regista." I giocatori devono correre al tavolo, identificare il più velocemente possibile la carta che si riferisce al mestiere richiesto, prenderla e consegnarla all'insegnante o al capogruppo.

Ogni giocatore guadagna un punto per ogni carta identificata correttamente. Vince chi guadagna più punti.

Vero o falso?

L'insegnante o il capogruppo divide i giocatori in due squadre.

Le due squadre devono mettersi in fila indiana, una accanto all'altra. In fondo alla stanza ci sono due sedie: una con il cartello "Vero", l'altra con il cartello "Falso".

L'insegnante o il capogruppo dice a voce alta ad esempio: *La commessa lavora in un... ristorante.* I due giocatori in

testa alle due file devono correre verso la sedia con il cartello “Vero” o “Falso”, a seconda del contenuto della frase. Il primo che riesce a sedersi sulla sedia giusta guadagna un punto. Poi i due giocatori tornano indietro e si fermano in fondo alla fila.

Vince la squadra che guadagna più punti.

In una seconda fase, i giocatori possono sostituire l'insegnante o il capogruppo, alternarsi e scegliere le frasi da proporre.

Chi sono?

L'insegnante o il capogruppo invita un giocatore a posizionarsi fuori dal gruppo. Sceglie una carta dal mazzo con i nomi dei mestieri e, senza farla vedere al giocatore di turno, la mostra agli altri giocatori. Quindi il giocatore non sa quale mestiere deve rappresentare, ma cerca di scoprirlo attraverso domande specifiche, a cui i compagni possono rispondere solo *Sì* o *No*. Deve cercare di indovinare l'ambiente in cui lavora, quali strumenti usa e poi quale attività svolge.

Alcune domande possibili:

Lavoro in ufficio? All'aria aperta? In un negozio?

Uso il computer? La macchina fotografica? Pennelli e colori?

Vendo qualche cosa? Riparo oggetti? Curo le persone?

Il giocatore può consultare il mazzo delle illustrazioni per avere qualche idea e fare ulteriori domande.

Quando è sicuro di avere scoperto il mestiere che svolge, lo dice a voce alta oppure lo scrive su un foglio e lo mostra a tutti gli altri.



Io vedo...

L'insegnante o il capogruppo mette le carte illustrate in ordine sparso sul tavolo: a turno i giocatori devono pronunciare frasi come:

Io vedo un mestiere che inizia con ... V!, oppure *Io vedo un mestiere che si svolge sul palcoscenico*, e gli altri giocatori devono trovare e prendere la carta o le carte che hanno le caratteristiche richieste.

I giocatori guadagnano un punto per ogni carta indovinata. Vince chi ottiene più punti.

Le coppie

L'insegnante o il capogruppo distribuisce le carte illustrate ai giocatori e mette il mazzo con i nomi coperto al centro del tavolo.

Il giocatore più giovane scopre la prima carta del mazzo e, se non riesce ad abbinarla a quelle che ha in mano, la lascia scoperta. Chi invece ha in mano la carta corrispondente può prendere la carta scoperta, fare l'abbinamento e mettere da parte le due carte abbinate. Poi può prendere un'altra carta dal mazzo. Vince chi abbina per primo tutte le sue carte, ma il gioco può continuare fino a quando un solo giocatore rimane con l'ultima carta in mano.

Prendi una carta da me

L'insegnante o il capogruppo mescola tutte le carte e le distribuisce ai giocatori. Le carte abbinate sono subito lette a voce alta e messe da parte.

Il giocatore più giovane inizia il gioco: prende una carta dal giocatore alla sua destra, e così fanno tutti gli altri a turno. Ogni giocatore legge ad alta voce e mette da parte le carte abbinate.

Vince chi abbina per primo tutte le sue carte, ma il gioco può continuare fino a quando un solo giocatore rimane con l'ultima carta in mano.

Mimo

Il giocatore più giovane inizia il gioco: sceglie una carta illustrata e mima il mestiere rappresentato.

Gli altri devono indovinare il nome del mestiere guardando i movimenti del giocatore e ponendo alcune domande a cui egli può rispondere a gesti soltanto *Sì* o *No*.

Ad es. *Lavori in un negozio? Vendi qualche cosa? Guidi un mezzo di trasporto?*

Chi indovina guadagna un punto. Vince chi guadagna più punti.

Quanto lavoro!

L'insegnante o il capogruppo mostra una carta illustrata ai giocatori:

ad es. *la cameriera*, con domande di questo tipo:

Quali sono le attività della cameriera?

(Risposte possibili: *Far sedere i clienti ... prendere le ordinazioni... servire i clienti ... apparecchiare la tavola ... sparecchiare la tavola... portare il conto ...*)

Che cosa usa nel suo lavoro?

(Risposte possibili: *la tovaglia, i tovaglioli, i piatti, i bicchieri, le posate...*)

Ogni giocatore scrive la sua risposta su un foglio. Vince chi scrive correttamente il maggior numero di attività o strumenti per ogni mestiere presentato. È possibile giocare anche a squadre.

*Naturalmente, questi sono solo alcuni suggerimenti di attività da svolgere con il gioco **È il mio lavoro!***

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 attività diverse, per aiutare e stimolare gli studenti ad apprendere la lingua italiana.

QCER:
Quadro
Comune
Europeo
di Riferimento

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

È il mio lavoro!

di Joy Olivier

© 2018 ELI s.r.l.

Casella Postale 6 – 62019 Recanati – Italia

Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851

www.elionline.com

Versione italiana: Letizia Pigini

Art Director: Letizia Pigini

Redazione: Gigliola Capodaglio

Illustrazioni: Gustavo Mazali

Direttore di produzione: Francesco Capitano

Progettazione grafica e impaginazione: Studio Cornell

Stampato in Italia da Tecnostampa Pigini Group Printing Division - Loreto-Trevi

ISBN 978-88-536-2598-4

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