

# Il regno animale



# Il regno animale

## Livello

**Il regno animale** è un gioco che si rivolge a studenti che hanno raggiunto il livello linguistico A1-A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento. L'insegnante potrà adattare lo svolgimento del gioco al livello linguistico del gruppo-classe, scegliendo di far esercitare solamente il lessico attraverso il gioco della tombola, di esercitare in modo più o meno complesso le strutture linguistiche relative agli animali, o di accogliere le diverse alternative di gioco proposte in questa guida.

## Obiettivi linguistici

- Facilitare l'apprendimento, il rinforzo e l'uso corretto di lessico e strutture linguistiche relative agli animali.
- Ampliare il bagaglio lessicale dello studente attraverso la presentazione degli animali e delle parti del corpo degli animali all'interno di una situazione stimolante e divertente: Dove vivono? Come sono? Cosa mangiano?

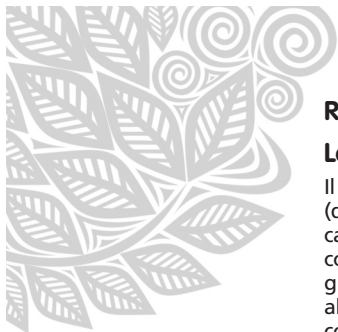
## Materiale

**Il regno animale** è composto da:

- un mazzo di 66 carte fotografiche
- 36 cartelle per il gioco della tombola e sul retro le liste degli animali.

Le carte presentano la foto dei vari animali proposti con la parola scritta sotto, e servono sia come mini flashcards per la comprensione del lessico, sia per giocare. Ogni cartella della tombola è composta da 6 immagini fotografiche. Sul retro ci sono le liste degli animali che ciascun giocatore dovrà ricercare.





## Regole del gioco

### La tombola

Il gioco può essere proposto sia in classe (dall'insegnante) che a casa (da un capogruppo). A ogni giocatore vengono consegnate una o più cartelle. Il leader del gioco mescola il mazzo di carte e le estrae una alla volta, mostrandole ai giocatori che coprono la foto corrispondente, se presente nelle loro cartelle. Il gioco può essere svolto ad un livello più semplice mostrando l'immagine e pronunciando il nome dell'animale, ad un livello linguistico più complesso pronunciandolo senza mostrarne la foto. Vince il giocatore che per primo copre tutte le foto della sua cartella.

### La lista degli animali

Si distribuiscono ai giocatori tutte le carte del mazzo. Ogni giocatore ha in mano le carte e una lista di animali.

Il primo giocatore, rivolto al compagno accanto chiede (ad esempio): *Hai il coniglio?* Se il compagno ha la carta con il coniglio risponde: *Sì, ho il coniglio*, e consegna la carta a chi gliel'ha chiesta. Il giocatore risponde: *Grazie* e prende la carta. A questo punto può rivolgere un'altra domanda a un altro giocatore.

Se il giocatore interpellato non ha quella carta risponde: *No, non ho il coniglio*. A questo punto tocca a lui chiedere a un altro giocatore uno degli animali elencati nella sua lista.

Ogni animale può essere chiesto più volte, ma una volta ottenuto deve essere obbligatoriamente ceduto su richiesta di un altro giocatore. Vince chi riesce ad ottenere tutti gli animali elencati nella propria lista.



## Sequenza del lessico presentato in ordine alfabetico

- |                             |                                  |
|-----------------------------|----------------------------------|
| <b>1.</b> anatra (l')       | <b>34.</b> lupo (il)             |
| <b>2.</b> ape (l')          | <b>35.</b> maiale (il)           |
| <b>3.</b> aquila (l')       | <b>36.</b> marmotta (la)         |
| <b>4.</b> asino (l')        | <b>37.</b> medusa (la)           |
| <b>5.</b> balena (la)       | <b>38.</b> mosca (la)            |
| <b>6.</b> canarino (il)     | <b>39.</b> mucca (la)            |
| <b>7.</b> cane (il)         | <b>40.</b> oca (l')              |
| <b>8.</b> canguro (il)      | <b>41.</b> orso bianco (l')      |
| <b>9.</b> capra (la)        | <b>42.</b> panda (il)            |
| <b>10.</b> cavallo (il)     | <b>43.</b> pappagallo (il)       |
| <b>11.</b> cervo (il)       | <b>44.</b> pecora (la)           |
| <b>12.</b> cinghiale (il)   | <b>45.</b> pesce rosso (il)      |
| <b>13.</b> coccinella (la)  | <b>46.</b> pinguino (il)         |
| <b>14.</b> coccodrillo (il) | <b>47.</b> polpo (il)            |
| <b>15.</b> coniglio (il)    | <b>48.</b> pipistrello (il)      |
| <b>16.</b> delfino (il)     | <b>49.</b> ragno (il)            |
| <b>17.</b> elefante (l')    | <b>50.</b> rana (la)             |
| <b>18.</b> farfalla (la)    | <b>51.</b> riccio (il)           |
| <b>19.</b> foca (la)        | <b>52.</b> rinoceronte (il)      |
| <b>20.</b> formica (la)     | <b>53.</b> scimmia (la)          |
| <b>21.</b> gallina (la)     | <b>54.</b> scoiattolo (lo)       |
| <b>22.</b> gallo (il)       | <b>55.</b> serpente (il)         |
| <b>23.</b> gatto (il)       | <b>56.</b> squalo (lo)           |
| <b>24.</b> gazzella (la)    | <b>57.</b> stambecco (lo)        |
| <b>25.</b> giraffa (la)     | <b>58.</b> struzzo (lo)          |
| <b>26.</b> gorilla (il)     | <b>59.</b> tacchino (il)         |
| <b>27.</b> granchio (il)    | <b>60.</b> talpa (la)            |
| <b>28.</b> gufo (il)        | <b>61.</b> tartaruga marina (la) |
| <b>29.</b> ippopotamo (l')  | <b>62.</b> tigre (la)            |
| <b>30.</b> leone (il)       | <b>63.</b> topo (il)             |
| <b>31.</b> leopardo (il)    | <b>64.</b> tricheco (il)         |
| <b>32.</b> lombrico (il)    | <b>65.</b> volpe artica (la)     |
| <b>33.</b> lumaca (la)      | <b>66.</b> zebra (la)            |

## Giochi e attività didattiche

**Proponiamo ulteriori giochi e attività che l'insegnante potrà variare e adattare al livello linguistico del gruppo-classe.**

### IL GENERE DEGLI ANIMALI

Formate dei gruppi in classe e chiedete agli studenti di scegliere: un / uno / una / un' (+ il nome dell'animale).

Esempio: un / uno / una / un' - *tigre*?

Gli studenti dovranno rispondere : è *una tigre*.

Si può proporre questa attività come esercizio scritto dando un tempo limitato, o facendo finire il gioco quando la prima squadra che finisce dirà: *Stop!*

Ogni risposta esatta farà guadagnare un punto, per ogni risposta sbagliata verrà tolto un punto.

La squadra vincitrice è quella che totalizza più punti.

Maschile	Femminile
asino (un)	anatra (un')
balena (una)	ape (un')
canarino (un)	aquila (un')
cane (un)	capra (una)
canguro (un)	coccinella (una)
cavallo (un)	farfalla (una)
cervo (un)	foca (una)
cinghiale (un)	formica (una)
coccodrillo (un)	gallina (una)
coniglio (un)	gazzella (una)
delfino (un)	giraffa (una)
elefante (un)	lumaca (una)
gallo (un)	marmotta (una)
gatto (un)	medusa (una)
gorilla (un)	mosca (una)
granchio (un)	mucca (una)
gufo (un)	oca (un')
ippopotamo (un)	pecora (una)
leone (un)	rana (una)
leopardo (un)	scimmia (una)
lombrico (un)	talpa (una)
lupo (un)	tartaruga marina (una)

<b>Maschile</b>	<b>Femminile</b>
maiale (un)	tigre (una)
orso bianco (un)	volpe artica (una)
panda (un)	zebra (una)
pappagallo (un)	
pesce rosso (un)	
pinguino (un)	
pipistrello (un)	
polpo (un)	
ragno (un)	
riccio (un)	
rinoceronte (un)	
scoiattolo (uno)	
serpente (un)	
squalo (uno)	
stambecco (uno)	
struzzo (uno)	
tacchino (un)	
topo (un)	
tricheco (un)	

## LETTERE E ANIMALI

L'obiettivo di questa attività è di trovare nel minor tempo possibile i nomi degli animali che iniziano con la stessa lettera.

Esempio: *Scrivete i nomi di animali che iniziano con la A.*

Risposte: *aquila, asino, ape, anatra.*

(Lettere impossibili nel nostro caso: H, N, U.)

Verrà attribuito un punto per ogni risposta esatta e il vincitore sarà colui che avrà totalizzato più punti al termine del gioco.

## COSA MANGIANO GLI ANIMALI?

L'insegnante scrive delle parole alla lavagna riguardanti l'alimentazione degli animali. Mostra le carte e chiede agli studenti chi mangia cosa.

Esempio: L'insegnante mostra la carta del coniglio. *Cosa mangia il coniglio?* Gli studenti sceglieranno fra le parole scritte alla lavagna per rispondere alla domanda: *Il coniglio mangia le carote.*

Esempi di parole da scrivere alla lavagna per svolgere l'attività:

alghe marine  
bambù  
banane  
carne  
carote  
erba  
fiori  
foglie  
formaggio  
ghiande  
insalata  
insetti  
latte  
miele  
nocciole  
ossa  
pesce  
polline  
semi

### **DOVE VIVONO GLI ANIMALI?**

Questa attività è simile a quella precedente ma questa volta viene chiesto agli studenti dove vivono gli animali.

Esempio: L'insegnante mostra la mucca. *Dove vive la mucca?*

Gli studenti sceglieranno fra le opzioni proposte alla lavagna.

*La mucca vive nella fattoria.*

nella fattoria  
in campagna  
in montagna  
sulla spiaggia  
nel mare  
nel cielo  
nella foresta  
nel bosco  
al polo  
nel giardino

95922 - Il regno animale - (V33669)

## **Il regno animale**

di Joy Olivier

© 2016 ELI s.r.l.

Casella Postale 6 – 62019 Recanati – Italia

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

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

*Versione italiana:* Letizia Pigni

*Art Director:* Letizia Pigni

*Editing:* Gigliola Capodaglio

*Direttore di produzione:* Francesco Capitano

*Progettazione grafica e impaginazione:* Studio Cornell

*Foto:* Shutterstock

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

ISBN 978-88-536-2280-8

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.