

super BIS



Buon divertimento!



Obiettivi del gioco

Il gioco di carte **Super Bis** si rivolge a studenti di **livello A2**. Permette di ripassare e praticare grammatica e sintassi della lingua italiana, utilizzando domande e risposte di uso quotidiano.

Contenuto

Il gioco è composto da 132 carte, suddivise in domande (carte rosse) e risposte (carte blu).

Ogni carta presenta una situazione illustrata e una frase (domanda o risposta).

Carte speciali

La carta **Jolly**: può essere messa da parte senza abbinamento e aiuta il giocatore a vincere.

La carta **Sorpresa**: non può essere abbinata e fa perdere il giocatore.

Domande	Risposte
Ciao, come ti chiami?	Mi chiamo Winnie.
Quanti anni hai?	Ho 13 anni.
Che cosa c'è nella scatola?	C'è un cellulare.
Come stai?	Molto bene, grazie.
Come si chiama quella ragazza?	Si chiama Aurora.
Chi è?	Sono io, Antonio.
C'è Peppe ?	No, Zio Peppe è uscito.
Dov'è Bobo ?	Bobo è in camera.
Dove abiti?	Io abito in Via Roma.

Puoi aprire la finestra, per favore?	La finestra? Sì, subito.
Dove sei stato?	Sono stato in India.
Dov'è il gatto?	È sotto la poltrona.
Com'è quella poltrona?	Questa poltrona è comodissima!
Hai fame anche tu?	Sì, mangiamo un panino.
Quanto costano le mele?	Costano 2 euro al chilo.
Che tipo di guanti desidera?	Prendo questo paio di guanti blu.
Vuoi un altro biscotto?	Sì, grazie. Questi biscotti sono molto buoni.
Compriamo dei fiori?	Guarda, c'è un fioraio.
Signorina, quanto costa questo libro?	Il libro costa 15 euro.
Io ho sete e tu?	Anch'io! Prendiamo un succo d'arancia.
Dove ho lasciato le mie chiavi?	Guarda, erano nella tua borsa!
Di che colore sono i tuoi occhi?	Sono azzurri.
Il tuo maglione è di lana?	No, è di cotone.
Ha un vestito a tinta unita?	Mi dispiace, ho solo vestiti a fantasia.
Ti piace questa camicia?	No, preferisco questa maglietta.

Perché ti metti il maglione?	Perché ho freddo.
Come mi sta questa giacca?	Ti sta molto bene!
Chi ti ha tagliato i capelli?	Il parrucchiere Otello.
Che mestiere fa tuo padre?	Mio padre fa il veterinario.
Che mestiere fai?	Faccio il cameriere.
A che ora parte il nostro treno?	Il treno parte alle 12 e 30.
A che ora ti svegli la mattina?	Mi sveglio alle 7.
A che ora arriva la nonna?	Arriva alle 5 e un quarto.
Che ore sono?	Sono le 4 e 45.
Dove andate?	Andiamo al parco.
Facciamo un'altra partita?	Scusa, ma ora siamo stanche!
Ragazzi, siamo in ritardo?	Sì, forza... corriamo!
Sono arrivato primo?	No... sei arrivato secondo.
Quanti cigni ci sono nel laghetto?	Ci sono 7 cigni.
Che cosa hai in mano?	Ho una rana.
Preferisci la bici o il monopattino?	Preferisco il monopattino.

Prendiamo un taxi?	No, prendiamo l'autobus.
Con chi vai al cinema?	Ci vado con Marco.
Dove vai?	Vado in palestra.
Dove ti aspettiamo?	Aspettatemi qui.
C'è un ristorante qui vicino?	Sì, c'è un ristorante vicino alla banca.
Attraversiamo qui?	No, usiamo il sottopassaggio.
Mi dai il tuo numero di telefono?	Sì, certo... 862459713.
Buongiorno, che tempo fa?	È una bella giornata. C'è il sole.
Quale stagione preferisci?	La primavera.
Che giorno è oggi?	Oggi è mercoledì 25.
Quali sport preferisci?	Il nuoto e lo sci.
Sai suonare uno strumento?	Sì, suono la chitarra elettrica.
Che cosa disegni?	Disegno un cavallo.
Piove?	Sì, piove moltissimo!
Mi dai la tua mail?	Sì, scrivi... marco@gmail.com
Quanti siete in classe?	Siamo 22 studenti.
Quali materie scolastiche preferisci?	La geografia e la storia.

Quante lingue parli?	Parlo l'inglese, il tedesco e lo spagnolo.
Che cosa mangi a colazione?	Mangio pane tostato e miele.
Che cosa vuoi fare da grande?	Voglio fare l'astronauta.
Hai letto <i>Le avventure di Pinocchio</i>?	Sì, l'ho letto e mi è piaciuto!
Dove hai comprato queste scarpe?	Le ho comprate su Internet.
Quanti giorni ti alleni alla settimana?	Mi alleno il lunedì, il mercoledì e il venerdì.
Chi aspetti?	Aspetto Zio Pietro.

Come si gioca

Sorpresa!

L'insegnante o il capogruppo mescola e distribuisce le carte. Ogni giocatore mette da parte le carte abbinare (domande e risposte corrispondenti) e tiene in mano le carte da abbinare, senza farle vedere agli altri giocatori. La carta Jolly è messa subito da parte.

Il giocatore più giovane inizia il gioco: prende una carta dal giocatore alla sua sinistra. Se la carta si abbina con una delle sue, mette da parte le due carte abbinare altrimenti tiene la carta e il gioco passa al giocatore successivo.

Vince il giocatore che riesce ad abbinare per primo tutte le sue carte. Il gioco può continuare fino all'abbinamento di tutte le carte oppure terminare entro il tempo stabilito. Perde il giocatore che rimane con la carta Sorpresa.

Chi ha la risposta?

L'insegnante o il capogruppo divide le carte in due mazzi: un mazzo con le domande, un mazzo con le risposte. Elimina dal gioco la carta Jolly e la carta Sorpresa. Distribuisce le carte con le risposte ai giocatori e mette al centro del tavolo il mazzo coperto con le domande.

Il giocatore più giovane scopre la prima carta del mazzo sul tavolo e legge a voce alta la domanda. Il giocatore che ha in mano la carta con la risposta corrispondente, legge la risposta a voce alta e riceve la carta con la domanda. Poi mette da parte le due carte abbinare e il giocatore alla sua sinistra continua il gioco.

Vince il giocatore che riesce ad abbinare per primo tutte le sue carte. Il gioco può continuare fino all'abbinamento di tutte le carte oppure terminare entro il tempo stabilito.

Domande e risposte

L'insegnante o il capogruppo mescola e distribuisce le carte ai giocatori togliendo dal mazzo la carta Jolly e la carta Sorpresa. Ogni giocatore mette da parte le carte abbinare (domande e risposte corrispondenti) e tiene in mano le carte da abbinare, senza farle vedere agli altri giocatori.

Il giocatore più giovane inizia il gioco e legge la frase di una delle sue carte. Chi ha la domanda o la risposta corrispondente alza la mano, legge le due frasi abbinare e conquista la coppia di carte che mette da parte. Il giocatore alla sua sinistra continua il gioco.

Vince il giocatore che riesce ad abbinare per primo tutte le sue carte. Il gioco può continuare fino all'abbinamento di tutte le carte oppure terminare entro il tempo stabilito.

*Naturalmente, questi sono solo alcuni suggerimenti di attività da svolgere con il gioco **Super Bis**.*

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

Super Bis

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 978-88-536-2593-9

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.