

Carte viola – Soluzioni



È un camion.



È una bicicletta.



È un autobus.



È uno scooter.



È un'automobile.



È un tram.



È un taxi.



È una metropolitana.



È una motocicletta.



È un treno.



È un aereo.



È un'autocisterna.



È un furgone.



È un'auto della polizia.



È un camper.



È un'ambulanza.



È un autotreno.



È un'autopompa.



È un battello.



È un elicottero.

QCER:
Quadro
Comune
Europeo
di Riferimento

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

Un giro in città

di Joy Olivier e Dominique Guillemant

© 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: Luca Poli

Direttore di produzione: Francesco Capitano

Progettazione grafica e impaginazione: Studio Cornelli

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

ISBN 978-88-536-2605-9

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.



Obiettivi del gioco

Un giro in città si rivolge a studenti di **livello A2-B1**. Permette di verificare le competenze linguistiche generali, introdurre o ripassare il lessico della lingua italiana relativo alla città, ai negozi, ai mezzi di trasporto, alla sicurezza stradale. Il gioco può essere utilizzato in classe o a casa con gli amici.

Contenuto

- Un giro in città** è composto da:
- sei mazzi di 20 carte ciascuno
 - un mazzo di 12 carte grigie con penalità
 - un tabellone
 - un dado
 - una guida

Argomenti e punteggio



Viola
mezzi di trasporto
1 punto



Rosso
luoghi e servizi
4 punti



Arancione
elementi della città
2 punti



Blu
negozi
5 punti



Giallo
segnali stradali
3 punti



Verde
sicurezza stradale
6 punti



Grigio
penalità

Come si gioca

L'insegnante o il capogruppo divide i giocatori in due squadre: A e B. Mette il tabellone sul tavolo, costruisce il dado, divide le 132 carte in 6 mazzi di colori diversi e 1 mazzo di carte grigie, e mette i mazzi di carte coperte accanto al tabellone.

Il giocatore più giovane della squadra A inizia il gioco, tirando il dado e procedendo sul tabellone secondo il numero ottenuto. Quando arriva alla casella corretta, un giocatore della squadra B prende una carta dal mazzo del colore corrispondente alla casella e legge a voce alta la domanda scritta sulla carta.

In caso di risposta esatta, la squadra A guadagna il punto riportato sulla carta e il gioco passa alla squadra B. Se la risposta è errata il gioco passa alla squadra B e nessun punto viene assegnato. Vince la squadra che ottiene più punti alla fine del gioco o entro il tempo stabilito.

Consegne e penalità

Casella/Carta viola (1 punto)

Che cos'è?

Il giocatore deve dire che mezzo di trasporto è illustrato sulla carta. (soluzioni alle pagine 6-7)

Casella/Carta arancione (2 punti)

Guarda e disegna.

Il giocatore deve disegnare l'elemento illustrato sulla carta e farlo indovinare alla sua squadra.

Casella/Carta gialla (3 punti)

Che cosa indica questo segnale stradale?

Il giocatore deve rispondere a una domanda a scelta multipla. (soluzione sulla carta)

Casella/Carta rossa (4 punti)

Dove vai?

Il giocatore deve rispondere alla domanda su luoghi e servizi. (soluzione sulla carta)

Casella/Carta blu (5 punti)

Dove hai comprato...?

Il giocatore deve dire dove ha comprato gli oggetti elencati sulla carta. (soluzione sulla carta)

Casella/Carta verde (6 punti)

Vero o falso?

Il giocatore deve rispondere alla domanda sulla sicurezza stradale. (soluzione sulla carta)

Casella/Carta grigia

Il giocatore deve eseguire la penalità prevista dalla carta.

Alt! Controllo documenti. Fermo un giro.
Passaggio a livello. Fermo un giro.
Hai bucato una gomma. Fermo un giro.
Sei rimasto senza carburante. Fermo un giro.
Lavori in corso. Fermo un giro.
Mercato rionale. Fermo un giro.
Il semaforo è rosso. Fermo un giro.
Alt! Gara podistica. Fermo un giro.
Alt! Gara ciclistica. Fermo un giro.
Multa: divieto di sosta. Perdi 1 punto.
Multa: ZTL (zona a traffico limitato). Perdi 2 punti.
Multa per eccesso di velocità. Perdi 3 punti.