

Chi ce l'ha?

L'insegnante / Il capogruppo mescola e distribuisce tutte le carte ai giocatori. Ogni giocatore mette da parte le carte abbinare (ritratti e carte di identità corrispondenti) e tiene in mano le carte da abbinare, senza farle vedere agli altri giocatori.

Il giocatore più giovane inizia il gioco: può mostrare una carta illustrata oppure una carta di identità. Chi ha l'identità o il ritratto corrispondente alza la mano, legge le informazioni ad alta voce 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.

Come si chiama?

L'insegnante / Il capogruppo divide i giocatori in due squadre. Mette 10 carte d'identità e i dieci ritratti corrispondenti faccia in su sul tavolo. Chiede alle due squadre di studiarle per qualche minuto, poi mescola le carte d'identità e le mette al centro del tavolo faccia in giù. Le carte corrispondenti con il ritratto vengono lasciate faccia in su. L'insegnante / Il capogruppo chiede ad una squadra di prendere una carta d'identità. I giocatori della squadra con la carta d'identità devono dare a turno delle informazioni biografiche sul personaggio, una frase alla volta, per esempio: *È nato a Rimini. Era un grande regista. Ha ricevuto il Premio Oscar alla carriera.* (Federico Fellini)

Non devono mostrare la carta d'identità alla squadra avversaria. L'altra squadra deve trovare il ritratto corretto il più velocemente possibile. Una volta indovinato il personaggio, la squadra prende le due carte corrispondenti ed è il turno della squadra avversaria. Se dopo un periodo stabilito di tempo non viene indovinata, si rimette la carta d'identità faccia in giù sul tavolo.

6

Il gioco finisce quando non ci sono più carte da indovinare oppure dopo un tempo stabilito. Vince la squadra con più carte.

Variante

Si possono dare informazioni semplici sull'aspetto fisico del personaggio. Per esempio: *Ha pochi capelli. Ha il viso tondo. Porta gli occhiali.* (Federico Fellini)

Il numero di carte messe sul tavolo può variare anche secondo il numero di giocatori e il tempo a disposizione.

Cinque domande

L'insegnante / Il capogruppo divide i giocatori in due squadre. Ogni squadra sceglie dal mazzo una carta d'identità e la tiene in modo che la squadra avversaria non veda il nome del personaggio.

I giocatori devono indovinare il personaggio degli avversari facendo fino a 5 domande.

Le domande sono a risposta chiusa, si può rispondere solamente Sì o No. Ad esempio:

È un uomo o una donna? È giovane o anziano/a? È antico/a o moderno/a? È un cantante? È di Firenze?

Dopo 5 domande, la squadra conquista la carta se indovina il personaggio, altrimenti il turno passa ai giocatori della squadra avversaria.

Vince la squadra che riesce, in un tempo stabilito, a indovinare più personaggi e quindi a conquistare più carte di identità.

*Naturalmente, questi sono solo alcuni suggerimenti di attività da svolgere con il gioco **Personaggi italiani**. 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 diverse attività, per aiutare e stimolare gli studenti ad apprendere la lingua italiana.*

7

QCER: Quadro Comune Europeo di Riferimento

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

Personaggi italiani

di Joy Olivier

© 2021 ELI s.r.l.

Casella Postale 6 – 62019 Recanati - Italia
Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851
www.elionline.com

Versione italiana: Letizia Pigni
Art Director: Letizia Pigni
Redazione: Gigliola Capodaglio
Illustrazioni: Roberto Irace
Direttore di produzione: Francesco Capitano
Progettazione grafica e impaginazione: Gianni Caputo

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

ISBN: 978-88-536-3006-3

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

8

PERSONAGGI ITALIANI



Obiettivi

Il gioco di carte **Personaggi italiani** si rivolge a studenti di **livello A2-B1 (QCER)**. Permette di apprendere e memorizzare i nomi e le informazioni essenziali di importanti personaggi della cultura italiana (antica, moderna e contemporanea), abbinando i loro ritratti alle loro carte di identità. Il gioco può essere utilizzato in classe con l'insegnante o a casa con gli amici.

Contenuto

Il gioco è composto da 132 carte, suddivise in 66 ritratti e 66 carte di identità.

Lista dei personaggi illustrati in ordine alfabetico

Adriano Olivetti	1901 - 1960	società
Alberto Sordi	1920 - 2003	cinema
Alessandro Filipepi (Sandro Botticelli)	1445 - 1510	arte
Alessandro Manzoni	1785 - 1873	letteratura
Alessandro Volta	1745 - 1827	scienze
Amedeo Modigliani (Modi)	1784 - 1920	arte
Amerigo Vespucci	1454 - 1512	esplorazioni
Anna Magnani	1908 - 1973	cinema
Antonio De Curtis (Totò)	1898 - 1967	cinema
Antonio Meucci	1808 - 1889	scienze
Antonio Vivaldi	1678 - 1741	musica
Archimede di Siracusa	287 - 212 a.C.	scienze
Candido Jacuzzi	1903 - 1986	società
Carlo Lorenzini (Collodi)	1826 - 1890	letteratura

2

Corradino D'Ascanio	1891 - 1981	società
Cristoforo Colombo	1451 - 1506	esplorazioni
Dante Alighieri	1265 - 1321	letteratura
Domenico Modugno	1928 - 1994	musica
Enrico Caruso	1873 - 1921	musica
Enzo Ferrari	1898 - 1988	società
Fabrizio De André (Faber)	1940 - 1999	musica
Federico Fellini	1920 - 1993	cinema
Felice Gimondi	1942 - 2019	sport
Filippo Brunelleschi	1377 - 1446	arte
Franco Corsi (Zeffirelli)	1923 - 2019	cinema
Galileo Galilei	1564 - 1642	scienze
Giacomo Leopardi	1798 - 1837	letteratura
Gian Lorenzo Bernini	1598 - 1680	arte
Gianni Agnelli	1921 - 2003	società
Gianni Versace	1946 - 1997	moda
Giotto di Bondone	1267 - 1337	arte
Giovanni Falcone	1939 - 1992	società
Gaio Giulio Cesare	101 - 44 a.C.	storia
Giuseppe Garibaldi	1807 - 1882	storia
Giuseppe (Pino) Daniele	1955 - 2015	musica
Giuseppe Verdi	1813 - 1901	musica
Grazia Deledda	1871 - 1936	letteratura
Guccio Gucci	1881 - 1953	società
Guglielmo Marconi	1874 - 1937	scienze
Leonardo da Vinci	1452 - 1519	arte
Leonardo Pisano (Fibonacci)	1170 - 1242	scienze
Lorenzo de' Medici (il Magnifico)	1449 - 1492	storia
Luciano Pavarotti	1935 - 2007	musica

3

Lucio Battisti	1943 - 1998	musica
Lucio Dalla	1943 - 2012	musica
Lucrezia Borgia	1480 - 1519	storia
Luigi Pirandello	1867 - 1936	letteratura
Luisa Sargentini (Spagnoli)	1877 - 1935	moda
Marcello Mastroianni	1924 - 1996	cinema
Marco Pantani (il Pirata)	1970 - 2004	sport
Marco Polo	1254 - 1324	esplorazioni
Margherita Hack	1922 - 2013	scienza
Maria Mandelli (Krizia)	1925 - 2015	moda
Maria Montessori	1870 - 1952	società
Michelangelo Buonarroti	1475 - 1564	arte
Michelangelo Merisi (Caravaggio)	1571 - 1610	arte
Michele Ferrero	1925 - 2015	società
Natalia Levi (Ginzburg)	1916 - 1991	letteratura
Oriana Fallaci	1929 - 2006	letteratura
Paolo Borsellino	1940 - 1992	società
Primo Levi	1919 - 1987	letteratura
Raffaello Sanzio	1483 - 1520	arte
Rita Levi Montalcini	1909 - 2012	società
Rodolfo (Rudy) Valentino	1895 - 1926	società
Sergio Leone	1929 - 1989	cinema
Umberto Eco	1932 - 2016	letteratura

Giochi e attività didattiche

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

4

L'abbinamento

L'insegnante / Il capogruppo divide i giocatori in due squadre (A e B) e mette sul tavolo alcune carte con il ritratto del personaggio e le corrispondenti carte di identità. Lascia ai giocatori almeno 1 minuto per osservare e memorizzare ritratti e informazioni, poi copre tutte le carte.

Il giocatore più giovane inizia il gioco: prende e scopre una carta illustrata, poi prende e scopre una carta di identità. Se il ritratto e la carta di identità corrispondono, legge le informazioni ad alta voce, mette da parte le due carte e passa il gioco a un compagno della sua squadra; se invece non corrispondono, copre nuovamente le due carte e passa il gioco alla squadra avversaria.

Vince la squadra che riesce a ottenere il maggior numero di carte abbinata. Il gioco può proseguire fino all'abbinamento di tutte le carte, oppure terminare entro il tempo stabilito.

Chi è?

L'insegnante / Il capogruppo divide le carte in due mazzi: il mazzo con i ritratti e il mazzo con le carte di identità. Distribuisce le carte di identità ai giocatori e mette al centro del tavolo il mazzo coperto con i ritratti.

Il giocatore più giovane scopre la prima carta del mazzo sul tavolo e mostra il ritratto agli altri. Il giocatore che ha in mano la carta di identità corrispondente, legge le informazioni ad alta voce e riceve la carta illustrata.

Poi mette da parte le due carte abbinata 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.

5