

Se la sua risposta è corretta, al turno successivo il giocatore lancia di nuovo il dado per procedere sul tabellone. Se invece la sua risposta non è corretta, al turno successivo il giocatore prende una nuova carta dal mazzo dello stesso colore della casella in cui si trova. Dopo due tentativi errati, procede lanciando il dado.

Dopo ogni risposta la carta viene rimessa in fondo al mazzo dello stesso colore.

Il giocatore che completa per primo il percorso e mette la sua pedina al centro del tabellone, vince solamente dopo aver indovinato una **parola finale** scelta dal suo avversario.

L'insegnante o il capogruppo, in base al livello linguistico degli studenti, può scegliere le carte con cui giocare, eliminando quelle che non ritiene adatte.

⑥

*Se gli studenti si trovano a un livello più avanzato (B1-B2), si può proporre di utilizzare tutte le parole necessarie, **ad eccezione delle 3 parole di suggerimento** che si trovano sulla carta.*



⑦

QCER:
Quadro
Comune
Europeo
di Riferimento

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

Triboo

Si ringraziano gli studenti dell'Istituto di Istruzione Superiore Leonardo da Vinci (Civitanova Marche – Italia) per aver ideato il gioco.

© 2020 ELI s.r.l.
Casella Postale 6 – 62019 Recanati – Italia
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851
www.elionline.com - www.elilanguagegames.com

Versione italiana: Letizia Pigni

Art Director: Letizia Pigni

Redazione: Gigliola Capodaglio

Direttore di produzione: Francesco Capitano

Illustrazioni: Daniele Pasquetti

Progettazione grafica e impaginazione: Studio Cornell sas

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

ISBN 978-88-536-3011-7

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.

⑧

L'italiano
giocando

TRIBOO

ELI

TRIBOO

Obiettivi del gioco

Il gioco **Triboo** si rivolge a studenti di italiano lingua straniera che si trovano al livello **A2-B1 (QCER)**.

Il nome Triboo si collega alla parola italiana tribù (in questo caso, gruppo di giocatori).

Anche i componenti del gioco (tabellone, carte, pedine) raffigurano il tema della tribù, attraverso un percorso a tappe verso il premio finale del totem al centro del tabellone.

Il gioco **Triboo** unisce il divertimento della competizione a squadre/a coppie e la pratica della produzione orale su argomenti lessicali, culturali e interdisciplinari della lingua italiana.



②

Contenuto

Il gioco **Triboo** si compone di:

- 132 carte
- un tabellone
- un dado
- 15 pedine



③

Come si gioca

Si può giocare a squadre oppure a coppie. È utile mostrare tutte le carte ai giocatori, prima di iniziare il gioco, per introdurre i suoi contenuti e i suoi obiettivi didattici.

A squadre

Si dividono le carte in 6 mazzi, corrispondenti a 6 categorie di colore diverso (**Scienze, Storia, Geografia, Sport, Spettacolo, Arte e Letteratura**), che corrispondono alle caselle del tabellone, su cui si procede lanciando il dado. Ogni squadra sceglie una pedina con cui giocare.

Si lancia il dado a turno. Un giocatore della squadra che ha il risultato più alto inizia il gioco e lancia nuovamente il dado per procedere sul tabellone. In base al colore della casella su cui arriva, prende la prima carta dal mazzo dello stesso colore, senza mostrarla alla sua squadra.

Ogni carta presenta una **parola-chiave** che il giocatore di turno deve far indovinare ai suoi compagni di squadra in un minuto, usando unicamente la lingua italiana e soprattutto le **3 parole di suggerimento** che si trovano sulla carta. Il ruolo di caposquadra può cambiare ad ogni turno.

Se la risposta della sua squadra è corretta, al turno successivo il giocatore lancia il dado per procedere sul tabellone. Se invece la risposta non è corretta, al

④

turno successivo il giocatore prende un'altra carta dal mazzo dello stesso colore della casella in cui si trova, senza lanciare il dado. Dopo due tentativi errati, la squadra procede lanciando il dado.

Dopo ogni risposta la carta viene rimessa in fondo al mazzo dello stesso colore.

La squadra che completa per prima il percorso e mette la sua pedina al centro del tabellone, vince solamente dopo aver indovinato una **parola finale** scelta dalla squadra avversaria.

A coppie

Si dividono le carte in 6 mazzi, corrispondenti a 6 categorie di colore diverso (**Scienze, Storia, Geografia, Sport, Spettacolo, Arte e Letteratura**), che corrispondono alle caselle del tabellone, su cui si procede lanciando il dado. I giocatori scelgono la pedina con cui giocare.

Si lancia il dado a turno. Il giocatore che ha il risultato più alto inizia il gioco e lancia nuovamente il dado per procedere sul tabellone. In base al colore della casella su cui arriva, l'avversario prende la prima carta dal mazzo dello stesso colore. Ogni carta presenta una **parola-chiave** che il giocatore deve indovinare in un minuto, a partire dalle **3 parole di suggerimento** che l'avversario legge ad alta voce.

⑤