



Game n

# Game 4 all



*Istruzione e Formazione*



Cofinanziato  
dall'Unione europea



# Game n

<i>Gioco da tavolo – Attività quotidiane.....</i>	<i>3</i>
<i>Domino – Creare frasi con verbi/immagini .....</i>	<i>4</i>
<i>Indovina la parola .....</i>	<i>5</i>
<i>Indovina il mimo .....</i>	<i>7</i>
<i>Gioco sul lessico Quizizz.....</i>	<i>9</i>
<i>Gioco di lettura e comprensione Quizizz .....</i>	<i>11</i>

Nome	<b>Gioco da tavolo – Attività quotidiane</b>
Livello	<b>A1/A2</b>
GRUPPO TARGET	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	<p>Le e i discenti saranno in grado di scrivere nove frasi al passato prossimo.            Le e i discenti saranno in grado di dire e scrivere cinque frasi al presente.            Le e i discenti saranno in grado di servirsi di 50 parole legate alle loro competenze e alle loro responsabilità della vita personale e professionale.            Le e i discenti saranno in grado di leggere l'orologio.</p>
OCCORRENTE	Gioco da tavolo, dado, carte con gli orari corrispondenti a frasi di diverso tipo
DESCRIZIONE	<p>PREPARAZIONE:            Prepara il gioco da tavolo con le carte relative al lessico e agli orari. Dividi le pedine fra le e i partecipanti e decidi chi lancia il dado per primo.</p> <p>GIOCO:            Le coppie di partecipanti lanciano a turno il dado e muovono la loro pedina verso destra. Dovranno completare l'attività indicata sulla casella a voce e per iscritto.            arancione: prendere una carta arancione ed elaborare la frase.            giallo: prendere una carta gialla ed elaborare la frase.            verde: rispondere alla domanda sulla casella            rosa e viola: tornare indietro di tre caselle oppure all'inizio.            Vince chi termina per primo</p>
MATERIALI COMPLEMENTARI	<p>Elenco delle ore del giorno: nove, nove e mezza, dieci e quindici, ecc.            Verbi da utilizzare:            venire            lavorare            parlare            andare a            alzarsi            ascoltare            guardare            giocare            rimanere            fare            vedere            comprare            dire            trovare            chiacchierare con            inviare            prenotare</p>
SCARICA I MATERIALI COMPLEMENTARI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://gameonproject.eu/media/IT_Clock-game-stampa-forma-carta-da-gioco.pdf">https://gameonproject.eu/media/IT_Clock-game-stampa-forma-carta-da-gioco.pdf</a></li> <li>• <a href="https://gameonproject.eu/media/IT_Clock-game-board-stampa-forma-grande.pdf">https://gameonproject.eu/media/IT_Clock-game-board-stampa-forma-grande.pdf</a></li> </ul>

<b>Nome</b>	<b>Domino – Creare frasi con verbi/immagini</b>
<b>Livello</b>	<b>A2</b>
<b>GRUPPO TARGET</b>	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	Le e gli studenti impareranno 24 nuovi verbi legati al mondo dell'istruzione e della formazione
<b>MATERIALI</b>	Piccoli rettangoli con una metà raffigurante un'immagine e l'altra metà una parola.
<b>DESCRIZIONE</b>	<p>PREPARAZIONE  Stampa e ritaglia i rettangoli.  Dividi la classe in coppie e distribuisce i rettangoli.</p> <p>PROCEDURA:  Chi gioca per primo espone tutti i pezzi del domino.  Ogni coppia cerca di abbinare un'immagine a una frase coniugando i verbi al passato prossimo.  Se l'immagine e la frase combaciano e il verbo è coniugato correttamente, la coppia di partecipanti può lasciare i rettangoli per come li ha composti.  Una volta finiti tutti i pezzi, le e gli studenti contano quante combinazioni sono riusciti a completare e stabiliscono una vincitrice o un vincitore.</p>
<b>MATERIALI COMPLEMENTARI</b>	Condurre - ho condotto Scrivere - ho scritto Guidare - ho guidato Compilare - ho compilato Cucinare - ho cucinato Accogliere - ho accolto Fare - ho fatto Chiamare - ho chiamato Servire - ho servito Aiutare - ho aiutato Imparare - ho imparato Aggiustare - ho aggiustato Partecipare - ho partecipato Mangiare - ho mangiato Leggere - ho letto Trascorrere - ho trascorso Indossare - ho indossato Organizzare - ho organizzato Consultare - ho consultato Intervistare - ho intervistato Tagliare - ho tagliato Spiegare - ho spiegato Terminare - ho terminato
<b>SCARICA I MATERIALI COMPLEMENTARI</b>	<a href="https://gameonproject.eu/media/Domino_creating-sentences-with-verbsimages_IT.pdf">https://gameonproject.eu/media/Domino_creating-sentences-with-verbsimages_IT.pdf</a>

<b>Nome</b>	<b>Indovina la parola</b>
<b>Livello</b>	<b>A1</b>
<b>GRUPPO TARGET</b>	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	Le e gli studenti saranno in grado di pronunciare, leggere e scrivere 45 vocaboli riguardanti il mondo della formazione
<b>MATERIALI</b>	Carte con testo e un'immagine, due copie di ogni carta
<b>DESCRIZIONE</b>	<p><b>PREPARAZIONE</b>  Stampa e ritaglia le carte per creare un mazzo.</p> <p><b>INIZIO DEL GIOCO</b>  Distribuisce alle e agli studenti un mazzo di carte: alcune contengono un'immagine e altre una parola. Una o un partecipante sparge tutte le carte a faccia in giù davanti a sé.</p> <p><b>PROCEDURA</b>  Ogni studente gira due carte alla volta fino a quando non è in grado di abbinare l'immagine alla parola corretta.  Dopo aver girato tutte le carte, la o lo studente dice ad alta voce una frase completa utilizzando articoli e sostantivi ricorrendo alla seguente struttura:  Lei/lui è...  Loro sono...  Quello/Questo è...</p>

Nome	Indovina la parola
<p><b>MATERIALI COMPLEMENTARI</b></p>	<p>Fornisci i seguenti elementi della frase:            Chi sono loro?            Chi è lei/lui?            Cos'è questo?            Lei/lui/questa/questo è...            Loro sono...            Questo è il mio...            Mia/o, tua/o, sua/o, nostra/o, vostra/o, loro.</p> <p>Esempi di vocaboli da utilizzare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Classe</li> <li>• Scuola</li> <li>• Università</li> <li>• Docente</li> <li>• Libri</li> <li>• Studente</li> <li>• Computer</li> <li>• Telefono</li> <li>• Autobus</li> <li>• Mappa</li> <li>• Autista di autobus</li> <li>• Conversazione</li> <li>• Materie</li> <li>• Penna</li> <li>• Tavolo</li> <li>• Sedia</li> <li>• Lavagna</li> <li>• Esame</li> <li>• Intervista</li> <li>• Imprenditore</li> <li>• Commessa/o</li> <li>• Ospedale</li> <li>• Dottoressa/dottore</li> <li>• Polizia</li> <li>• Addetto alla costruzione</li> <li>• Volontario</li> <li>• Addetta/o alle pulizie</li> <li>• Ufficio</li> <li>• Parola</li> <li>• Frase</li> <li>• Lettera</li> <li>• Testo</li> <li>• Tema</li> <li>• Calendario</li> <li>• E-mail</li> <li>• Videochiamata</li> </ul>
<p><b>SCARICA I MATERIALI COMPLEMENTARI</b></p>	<p><a href="https://gameonproject.eu/media/Say-the-name-game_IT.pdf">https://gameonproject.eu/media/Say-the-name-game_IT.pdf</a></p>

<b>Nome</b>	<b>Indovina il mimo</b>
<b>Livello</b>	<b>A1</b>
<b>GRUPPO TARGET</b>	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	Le e gli studenti impareranno a leggere e pronunciare 30 nuovi verbi legati al mondo dell'istruzione.
<b>MATERIALI</b>	Carte con i verbi coniugati
<b>DESCRIZIONE</b>	<p><b>PREPARAZIONE</b> Prepara dei foglietti con su scritti dei verbi che avete studiato in classe e mettili in una scatola.</p> <p><b>INIZIO DEL GIOCO</b> Dividi la classe in due squadre e decidi chi inizia.</p> <p><b>PROCEDURA</b> Una o uno studente di ogni squadra prende un foglietto e inizia a mimare il verbo.</p> <p>Esempio: se nel foglietto c'è scritto "(noi) leggiamo", la o lo studente può servirsi di un'altra persona per mimare l'azione al plurale.</p> <p>Ogni squadra ha 60 secondi per indovinare la parola mimata. Se la risposta è corretta, la squadra riceve 1 punto e sceglie a chi tocca fare il mimo.</p> <p>Le e i componenti delle squadre si alternano fino a quando tutti non avranno mimato la parola almeno una volta.</p>

Nome	Indovina il mimo
<p><b>MATERIALI COMPLEMENTARI</b></p>	<p>Esempi di verbi da utilizzare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Arrivare</li> <li>Collaborare</li> <li>Parlare</li> <li>Alzarsi</li> <li>Ascoltare</li> <li>Giocare</li> <li>Dire</li> <li>Leggere</li> <li>Chattare</li> <li>Scrivere</li> <li>Indicare</li> <li>Abbinare</li> <li>Sottolineare</li> <li>Disegnare</li> <li>Entrare</li> <li>Contare</li> <li>Aprire il libro</li> <li>Alzarsi</li> <li>Aggiungere</li> <li>Chiedere</li> <li>Disegnare</li> <li>Stare</li> <li>Sottolineare</li> <li>Chiedere</li> <li>Rispondere</li> <li>Spuntare la casella</li> <li>Sedersi</li> <li>Disegnare</li> <li>Guardare</li> </ul>
<p><b>SCARICA I MATERIALI COMPLEMENTARI</b></p>	<p><a href="https://gameonproject.eu/media/Domino_creating-sentences-with-verbsimages_IT.pdf">https://gameonproject.eu/media/Domino_creating-sentences-with-verbsimages_IT.pdf</a></p>



<b>Nome</b>	<b>Gioco sul lessico Quizizz</b>
<b>Livello</b>	<b>A1</b>
<b>GRUPPO TARGET</b>	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	Le e gli studenti saranno in grado di: formulare domande e frasi sulle loro preferenze; pronunciare e scrivere 20 vocaboli legati al mondo dell'istruzione; scrivere semplici frasi utilizzando il verbo "essere" al presente.
<b>MATERIALI</b>	Computer/tablet/smartphone e connessione internet.  Link app/sito web di Quizizz: <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/6553554cd7141f7cffe8905">https://quizizz.com/admin/quiz/6553554cd7141f7cffe8905</a>
<b>DESCRIZIONE</b>	<p><b>PREPARAZIONE</b> Mostra alla classe il link di Quizizz, il codice QR o il numero di riferimento del gioco. Decidi se giocare in squadre o individualmente e fai clic su "Gioca".</p> <p><b>PRIMA DEL GIOCO:</b> Le e i partecipanti avranno a loro disposizione delle carte con immagini di oggetti o persone, domande o frasi con uno spazio vuoto.</p> <p><b>PROCEDURA</b> Una persona pronuncia e scrive una frase completa da associare all'immagine. Esempi: A lui piace l'insegnante. Lei ha una sorella?</p> <p>Le e gli studenti controllano la loro risposta e la confrontano con la soluzione giusta.</p>

Nome	Gioco sul lessico Quizizz
<p>MATERIALI COMPLEMENTARI</p>	<p>Esempi di vocaboli da utilizzare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Studente</li> <li>• Docente</li> <li>• Computer</li> <li>• Telefono</li> <li>• Compiti</li> <li>• Esercizio</li> <li>• Foto</li> <li>• Libro</li> <li>• Lavagna</li> <li>• Tavolo</li> <li>• Sedia</li> <li>• Intervista</li> <li>• Classe</li> <li>• Conversazione</li> <li>• Collega</li> <li>• Partner</li> <li>• Amico</li> <li>• Gruppo</li> <li>• Capo</li> <li>• Esame</li> <li>• Tema</li> <li>• Documento</li> </ul>
<p>LINK PER IL QUIZ</p>	<p><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/6553554cd7141f7cffe8905">https://quizizz.com/admin/quiz/6553554cd7141f7cffe8905</a></p>

<b>Nome</b>	<b>Gioco di lettura e comprensione Quizizz</b>
<b>Livello</b>	<b>A2</b>
<b>GRUPPO TARGET</b>	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	Le e gli studenti saranno in grado di rispondere per iscritto a dodici domande su una persona che descrive la propria esperienza di studio all'estero.
<b>MATERIALI</b>	Computer/tablet/smartphone e connessione internet. Link all'app/sito web di Quizizz: <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/65535512dae22ce4828cccc6?at=655361784c3ee1f6f54d851c">https://quizizz.com/admin/quiz/65535512dae22ce4828cccc6?at=655361784c3ee1f6f54d851c</a>
<b>DESCRIZIONE</b>	<p>PREPARAZIONE Mostra alla classe il link Quizizz, il codice QR o il numero di riferimento del gioco. Seleziona e fai clic su "Gioca".</p> <p>INIZIO DEL GIOCO Le e gli studenti dovranno leggere il breve testo riportato su un lato delle schede.</p> <p>PROCEDURA: Ogni studente legge il testo e risponde alla domanda. Poi, invia la risposta per verificare di aver compreso correttamente il testo.</p>
<b>MATERIALI COMPLEMENTARI</b>	<p>Un altro esercizio utile per la classe potrebbe essere raccontare l'esperienza di studio all'estero di Annalisa a voce o per iscritto.</p> <p>Link: <a href="#">Storia di Annalisa</a></p>
<b>LINK PER IL QUIZ:</b>	<a href="https://quizizz.com/admin/quiz/65535512dae22ce4828cccc6?at=655361784c3ee1f6f54d851c">https://quizizz.com/admin/quiz/65535512dae22ce4828cccc6?at=655361784c3ee1f6f54d851c</a>

# Consortium



COORDINATOR

**IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH**  
GERMANY

[www.iberika.de](http://www.iberika.de)



**IDEC (TRAINING CONSULTING  
COMPANY)**

GREECE

[www.idec.gr](http://www.idec.gr)



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO  
"DANILO DOLCI"**

ITALY

[www.danilodolci.org](http://www.danilodolci.org)



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA  
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**  
SPAIN

[www.famylias.org](http://www.famylias.org)



**élan interculturel**

**ÉLAN INTERCULTUREL**  
FRANCE

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

Project Number: KA220ADU000033529

**Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education**



Game on © 2022 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Co-funded by  
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.