



Game n

Game 4 all



Salute



Cofinanziato
dall'Unione europea



Game n

<i>Dal dottore</i>	3
<i>Gioco del poster</i>	5
<i>Abbinamenti</i>	7
<i>Gioco del mimo</i>	8
<i>Scelte sane</i>	9
<i>Oggetti di uso quotidiano</i>	10

Nome	Dal dottore
Livello	A1/A2
GRUPPO TARGET	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Le e gli studenti saranno in grado di pronunciare, leggere e scrivere 45 vocaboli relativi alla sfera della salute e di uno stile di vita sano.
MATERIALI	Carte
DESCRIZIONE	<p>PREPARAZIONE Dividi la classe in squadre.</p> <p>INIZIO DEL GIOCO Distribuisci le carte che descrivono una visita dal dottore.</p> <p>PROCEDURA Ogni squadra cerca di trovare l'ordine corretto delle parole e forma una frase completa. Una volta che le squadre hanno trovato l'ordine corretto, leggono la frase al resto della classe.</p> <p>NOTA: dopo ogni giro, mescola le carte e distribuiscile nuovamente.</p> <p>Vince la squadra con le risposte più corrette.</p> <p>DEBRIEFING Memorizzare alcune parole in classe. Lavoro di squadra. Costruzione grammaticale e della frase.</p>

Nome	Dal dottore
<p>MATERIALI COMPLEMENTARI</p>	<p>Esempi di vocaboli da utilizzare:</p> <ul style="list-style-type: none"> Appuntamento Malato Congestionato Diarrea Distorsione Asma Inalatore Diabete Insulina Depressione Insonnia Incinta Allergia Certificato medico Eritema Prurito Dolore Perdere l'appetito Tosse Febbre Mal di gola Influenza Sintomi Pressione sanguigna Cerotti Iniezione Esami di sangue Campione di urine Antibiotici Prescrizione Farmacia Raggi X Specialista Vomito Riposo Paracetamolo Infezione
<p>SCARICA I MATERIALI COMPLEMENTARI</p>	<p>https://gameonproject.eu/media/gameon-to-the-doctor-it.pdf</p>

Nome	Gioco del poster
Livello	A1/A2
GRUPPO TARGET	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Le e gli studenti saranno in grado di pronunciare, leggere e scrivere 20 vocaboli legate alla sfera della salute e a uno stile di vita sano.
MATERIALI	Poster
DESCRIZIONE	<p>PREPARAZIONE La classe si divide in 2 gruppi.</p> <p>INIZIO DEL GIOCO Due persone, una per ogni squadra, si avvicinano alla parete a cui è affisso un poster. A turno, chiudono gli occhi e fanno una giravolta.</p> <p>PROCEDURA Tenendo gli occhi sempre chiusi, indicano il poster e aprono gli occhi. La persona che riesce a nominare correttamente la parte del corpo indicata fa guadagnare 1 punto alla sua squadra. Una o uno dei due partecipanti può sfidare l'altra/o a scrivere la parola per ottenere 3 punti, oppure può scriverla lei o lui stesso sempre per 3 punti. In questo caso, se perde, i punti andranno all'altra squadra.</p> <p>NOTA: per aggiungere un ulteriore elemento di difficoltà, chiedi alle e ai partecipanti di formare frasi contenenti la parte del corpo indicata. La frase corretta più elaborata ottiene 2 punti extra.</p> <p>DEBRIEFING Collaborazione. Esercitazione lessicale su diversi temi, sia in forma scritta che orale.</p>

Nome	Gioco del poster
<p>MATERIALI COMPLEMENTARI</p>	<p>Esempi di vocaboli da utilizzare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • caviglia • arco plantare • braccio • ascella • barba • petto • polpaccio • guancia • petto • mento • lobo • gomito • sopracciglia • ciglia • palpebra • faccia • dito • avambraccio • fronte • gengiva • tallone • anca • dito medio • mascella • ginocchio • nocca • gamba • labbra • bocca • testa • piede • capelli • occhi • bocca • orecchie • dita delle mani • dita dei piedi • braccio • labbra

Nome	Abbinamenti
Livello	A1/A2
GRUPPO TARGET	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Le e gli studenti saranno in grado di pronunciare, leggere e scrivere 25 vocaboli sulla salute.
MATERIALI	Carte con vocaboli e carte con immagini
DESCRIZIONE	<p>PREPARAZIONE Dividi la classe in due o tre squadre a seconda del numero di partecipanti.</p> <p>PRIMA DEL GIOCO: Distribuisci almeno una carta-vocabolo a ogni membro delle squadre. Riponi le carte con le immagini sul pavimento o su una grande superficie, ad esempio sulla cattedra, in modo che tutte e tutti possano vedere bene le immagini raffigurate.</p> <p>GIOCO A turno, una persona per ogni squadra guarda la parola sulla propria carta, la abbina a una carta-immagine per poi leggere ad alta voce. Chi abbina le carte in modo corretto può tenere la propria carta. La squadra con più abbinamenti corretti vince il gioco!</p> <p>NOTA: per rendere il gioco più complicato, puoi distribuire le carte con le immagini e farle abbinare alla parola corretta.</p> <p>DEBRIEFING Esercitazione visiva e memorizzazione. Revisione delle parole apprese in classe, per aiutare le e gli studenti nella loro vita quotidiana</p>
MATERIALI COMPLEMENTARI	<p>Esempi di vocaboli da utilizzare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testa • Mano • Corpo • Dolore • Mal di testa • Mal di stomaco • Sentire • Sapere • Andare • Ospedale • Dottoressa/dottore • Avere • Dire • Sentirsi meglio • Chattare
SCARICA I MATERIALI COMPLEMENTARI	https://gameonproject.eu/media/IT_Match-Matchy.pdf

Nome	Gioco del mimo
Livello	A1/A2
GRUPPO TARGET	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Le e gli studenti saranno in grado di pronunciare, leggere e scrivere 45 vocaboli legate al mondo della salute
MATERIALI	Carte del gioco "Abbinamenti" o suggerimenti e idee dell'insegnante
DESCRIZIONE	<p>PREPARAZIONE: Dividi la classe in squadre.</p> <p>PROCEDURA Alternando le squadre, ogni partecipante mima le parole da fare indovinare al resto della squadra. In questo modo ognuno avrà un ruolo attivo. Una o uno studente seleziona una carta con scritto un problema di salute e lo mima alle e ai suoi compagni di squadra. Il resto della squadra ha 1 minuto per indovinare. La squadra che indovina più parole vince il gioco.</p> <p>DEBRIEFING Le e gli studenti collaborano e sviluppano abilità sociali. Le e gli studenti imparano alcuni vocaboli che dovrebbero aiutarli nella loro vita quotidiana.</p>
MATERIALI COMPLEMENTARI	<p>*In questo gioco è possibile utilizzare le carte del gioco "Matchy Matchy"!</p> <p>Esempi di termini da utilizzare: Testa Mano Corpo Dolore Mal di testa Mal di stomaco Sentire Sapere Andare Ospedale Dottore Avere Dire Sentirsi meglio</p>

Nome	Scelte sane
Livello	A1/A2
GRUPPO TARGET	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Le e gli studenti saranno in grado di leggere 10 domande sulle scelte alimentari sane
MATERIALI	Quiz online, connessione Internet, telefono cellulare/tablet/computer
DESCRIZIONE	<p>Può essere interessante svolgere questa attività individualmente.</p> <p>PREPARAZIONE: i quiz sono disponibili sulla piattaforma Quizizz. Prima di iniziare, il corpo docente dovrebbe assicurarsi che tutte le e tutti gli studenti siano in possesso di un telefono, tablet o computer e che dispongano di una connessione Internet.</p> <p>L'insegnante chiede alla classe di aprire il link riportato di seguito, che contiene i quiz sulle abitudini alimentari sane:</p>
LINK A QUIZ	https://quizizz.com/admin/quiz/6537c0ba8b847a755f08cbc5/game-on-quiz-healthy-choices

Nome	Oggetti di uso quotidiano
Livello	A1
GRUPPO TARGET	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Le e gli studenti saranno in grado di leggere 10 domande sugli oggetti di uso quotidiano e sulla loro routine quotidiana.
MATERIALI	Quiz online, connessione Internet, telefono cellulare/tablet/computer
DESCRIZIONE	<p>Può essere interessante svolgere questa attività in modo individuale.</p> <p>PREPARAZIONE: I quiz sono disponibili sulla piattaforma Quizizz. Prima di iniziare, il corpo docente dovrebbe assicurarsi che tutte le e tutti gli studenti siano in possesso di un telefono, tablet o computer e che abbiano accesso a una connessione Internet.</p> <p>L'insegnante chiede alla classe di aprire il link riportato di seguito, che contiene i quiz sugli oggetti di uso quotidiano:</p>
LINK A QUIZ	https://quizizz.com/admin/quiz/6482d46ca4e79a001db6ead4?at=655c8b9815bc143f87fc4fd2

Consortium



COORDINATOR

IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
GERMANY

www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**

GREECE

www.idec.gr



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

ITALY

www.danilodolci.org



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

www.famylias.org



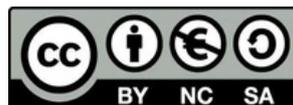
élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANCE

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.