



Game n

# Game 4 all



*Il contesto del mercato*



Cofinanziato  
dall'Unione europea



# Game n

<i>Puzzle di parole</i> .....	<b>3</b>
<i>Shopping bingo</i> .....	<b>5</b>
<i>Twister</i> .....	<b>6</b>
<i>Marketopolis</i> .....	<b>7</b>
<i>Quizizz: imparare i nomi di frutta e verdura</i> .....	<b>9</b>

Nome	Puzzle di parole
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: riconoscere 4 diversi tipi di testi relativi al cibo e ai negozi di alimentari. riconoscere 30 frasi relative al cibo e ai negozi di alimentari.
MATERIALI	3 testi tagliati in più pezzi che raccontano la storia di una persona che deve preparare una cena per una festa (organizzazione, acquisto dei prodotti, cucina) (cfr. allegato)  È possibile creare anche altri testi in base all'argomento che si desidera trattare.
DESCRIZIONE	<p><b>PRESENTAZIONE</b> In squadre, le e gli studenti devono risolvere un puzzle di parole. Ogni testo è correlato a una diversa situazione di vita quotidiana con cui ognuno può relazionarsi.</p> <p><b>PREPARAZIONE</b> Dividi la classe in gruppi di 2 o 3 persone. Prepara delle buste con i pezzetti di ogni testo. Puoi ritagliare i testi a seconda del livello linguistico della classe.</p> <p>Ad esempio, se la classe ha un livello A1, ritaglia pezzi di testo più grandi; se invece ha un livello A2, puoi spezzare le frasi per rendere l'esercizio più complesso.</p> <p><b>INIZIO DEL GIOCO</b> Distribuisci a ciascun gruppo una busta contenente i pezzi di testo da mettere assieme.</p> <p><b>PROCEDURA</b> Ogni squadra cerca di riassembleare il testo mettendo insieme i pezzi nella giusta sequenza. Dopo che tutti i gruppi hanno terminato il compito, chiedi loro di condividere i risultati e di leggere l'intero testo al resto della classe. Controllate insieme se l'ordine è corretto e, se necessario, apportate le modifiche necessarie.</p> <p><b>DEBRIEFING</b> Esercitazione sulla grammatica, il lessico e le capacità di lettura e comprensione del testo. Collaborazione e discussione sui risultati raggiunti.</p>

## Nome

## Puzzle di parole

### MATERIALI COMPLEMENTARI

Testo 1

Malika e Mark stanno organizzando una festa per stasera.

Malika: Quando arriveranno gli ospiti?

Mark: Ho detto loro di essere qui alle 19. Porteranno del vino.

Malika: Fantastico! Chi hai invitato?

Mark: Ho invitato Lisa e il suo ragazzo, Jack, Lily e Carmen.

Malika: Quindi saremo in 7 in totale.

Mark: Sì, e ricordiamoci che Lisa è vegetariana.

Malika: Che cosa avevi in mente? Cosa potremmo cucinare?

Mark: Stavo pensando di cucinare una pizza con ingredienti diversi e farne una senza carne per Lisa. Poi potremmo fare una torta al cioccolato come dessert; in genere piace a tutti.

Malika: Ottima idea! Facciamo una lista degli ingredienti che ci servono e andiamo al supermercato nel pomeriggio.

Mark: Va bene!

Testo 2

Al supermercato

Malika: Ecco la lista. Dobbiamo comprare farina, sale, olio d'oliva e lievito per la pizza. Poi zucchine, pancetta, olive, mozzarella, salsa di pomodoro, aglio, cipolle e tonno.

Per la torta servono cioccolato, lievito, panna, zucchero, burro e uova.

Mark: Ottimo! Io cerco gli ingredienti della pizza, tu quelli per la torta.

Mark: Mi scusi, potrebbe dirmi gentilmente dove posso trovare sale e lievito?

Dipendente: Certo, eccoli!

Mark: Grazie! Posso chiederle un'altra informazione? Quanto costa la mozzarella?

Dipendente: 1 euro e 7 centesimi.

Cassiere: Quindi...farina, sale, olio d'oliva, lievito in polvere, zucchine, pancetta, olive, mozzarella, salsa di pomodoro, aglio, cipolle e tonno, cioccolato, panna, zucchero, burro e uova.

Malika: Quanto pago?

Cassiere: 25 euro e 80 centesimi in totale.

Malika: Grazie! Arrivederci!

Cassiere: Arrivederci!

Testo 3

In cucina

Malika: Ora dobbiamo cucinare la pizza...Non ho idea di come si faccia!

Mark: Possiamo guardare una ricetta, l'ho fatto un sacco di volte.

Malika: Allora, secondo la ricetta dobbiamo mescolare 500 g di farina con 7 g di lievito, aggiungere sale, olio e acqua.

Mark: Esatto, allora continuiamo a mescolare.

Malika: Va bene.

Mark: Poi dovremo aspettare che l'impasto lieviti. Ci vorranno 2 ore.

Malika: E poi?

Mark: Potremo iniziare a condire la pizza con salsa di pomodoro, mozzarella e tutti gli altri ingredienti. Ricordiamoci di condire una pizza senza carne o prodotti animali, per Lisa.

Malika: Ok.

Mark: Nel frattempo, possiamo occuparci della torta.

Malika: Ok, ci penso io. L'ho già fatto mille volte!

SCARICA I MATERIALI  
COMPLEMENTARI  
DELLA ATTIVITÀ

[https://gameonproject.eu/media/Puzzle-word\\_complementary-material\\_IT.pdf](https://gameonproject.eu/media/Puzzle-word_complementary-material_IT.pdf)

Nome	Shopping bingo
Livello	A1
GRUPPO TARGET	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	<p>Ascolto: riconoscere 80 parole e associarle a un'immagine.            Lettura: comprendere 90 parole relative al mercato e alla spesa quotidiana.            Imparare i nomi dei negozi e ampliare il relativo lessico.</p>
MATERIALI	<p>10 carte illustrate e 80 gettoni in cartone resistente e facili da maneggiare, da utilizzare individualmente o in gruppo.            10 gettoni più grandi per i diversi negozi inclusi nel gioco: macelleria, pescheria, panetteria, cartoleria, ferramenta, pasticceria, supermercato, ecc.            Regole o istruzioni.</p>
DESCRIZIONE	<p>PREPARAZIONE:            Realizza un numero di carte e gettoni pari al numero di partecipanti.</p> <p>Ad esempio, se il gruppo è composto da 6 partecipanti, devi realizzare 6 carte e 6 gettoni.</p> <p>INIZIO DEL GIOCO            Posiziona i gettoni più grandi a faccia in giù. Ogni studente dovrà sceglierne uno, leggere la parola scritta su di esso e associarla a una delle parole suggerite sulle carte.</p> <p>PROCEDURA            Posiziona i gettoni più piccoli a faccia in giù; a turno, ogni partecipante ne sceglie uno, legge la parola scritta su di esso e indovina a quale carta appartiene. La o il proprietario della carta raccoglie quindi il gettone e lo posiziona sopra l'immagine corretta.            Il gioco continua fino a quando una o uno dei partecipanti grida "bingo!" per indicare che ha abbinato tutte le immagini della propria carta alle parole corrispondenti.</p> <p>NB: per ampliare il gioco, chiedi alla classe di immaginare di avere un loro negozio e di poter fare un giro negli altri negozi per vendere o acquistare tutto ciò che desiderano!</p>
SCARICA I MATERIALI COMPLEMENTARI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://gameonproject.eu/media/IT_Shopping-LOTO-1.pdf">https://gameonproject.eu/media/IT_Shopping-LOTO-1.pdf</a></li> <li>• <a href="https://gameonproject.eu/media/IT_Complementary-material_lottery-grid-1.pdf">https://gameonproject.eu/media/IT_Complementary-material_lottery-grid-1.pdf</a></li> </ul>

Nome	Twister
Livello	A1
GRUPPO TARGET	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Le e gli studenti impareranno 20 vocaboli relativi al cibo e ai negozi di alimentari.
MATERIALI	<p>20 cartoncini con illustrati diversi prodotti che possono essere acquistati al supermercato (da un lato l'immagine del prodotto e dall'altro il nome del prodotto).</p> <p>Puoi stampare e utilizzare il materiale descritto sopra, oppure più semplicemente usare immagini di riviste o qualsiasi altro materiale riciclato.</p>
DESCRIZIONE	<p><b>PREPARAZIONE</b> Posiziona le carte sul pavimento, accanto alle immagini, a pochi centimetri le une dalle altre.</p> <p><b>PROCEDURA</b> Chiedi alla classe di mettersi in piedi attorno alle immagini. Pronuncia il nome di una delle immagini: le e i partecipanti devono posizionare un piede sull'immagine corrispondente il più velocemente possibile. Continuate finché i movimenti non saranno più fluidi. Pronuncia il nome degli oggetti illustrati sulle carte su cui le e i partecipanti hanno posizionato i piedi. Ad esempio: "Cammina su un frutto giallo e aspro".</p> <p>NB: per rendere il gioco più complesso, gira le carte mostrando solo il lato contenente il testo.</p>
MATERIALI COMPLEMENTARI	<a href="https://gameonproject.eu/media/Twister-it.zip">https://gameonproject.eu/media/Twister-it.zip</a>

Nome	Marketopolis
Livello	A1/A2
GRUPPO TARGET	Persone migranti che hanno appena cominciato a studiare l'italiano
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	<p>Il principale obiettivo del gioco è quello di migliorare la capacità delle e dei discenti di utilizzare e ricordare delle parole necessarie per fare la spesa, come supermercato, negozio, comprare, prendere, ecc.</p> <p>Il gioco prevede il ricorso a un numero limitato di parole e frasi ed è pensato per aiutare le e i discenti di livello A1/A2. Al termine del gioco, saranno in grado di servirsi con sicurezza di tali frasi per fare spese.</p> <p>NB: Il gioco è adatto a persone di ogni età</p>
MATERIALE	Tabellone, dadi, pedine
DESCRIZIONE	<p><b>PREPARAZIONE</b> Marketopolis è un gioco pensato per un gruppo di 2-6 giocatori allo scopo di permettere loro di fare pratica e arricchire il loro lessico. Il gioco comprende un tabellone, dei dadi e delle pedine.</p> <p><b>INIZIO DEL GIOCO:</b> Ogni giocatrice/tore seleziona la propria pedina. A turno tutte/i le/i giocatrici/tori lanciano il dado per scegliere chi comincerà per prima/o (di solito la persona che ottiene il punteggio più alto).</p> <p><b>GIOCO:</b> Dopo aver lanciato i dadi ogni giocatrice/ore si troverà su una casella diversa che rappresenta un punto all'interno di un centro commerciale. A questo punto dovrà dire a voce alta che cosa intende comprare in quel negozio "Sono a (tipo di negozio) e voglio comprare (numero/caratteristica+ prodotto)". Nel caso in cui la risposta sia corretta, la/il giocatrice/tore potrà lanciare nuovamente il dado (fino a un massimo di 2 lanci). Se la risposta è scorretta, invece, dovrà rimanere sulla stessa casella fino al turno successivo e ottenere l'aiuto del resto del gruppo. Chi termina per prima/o vince!</p> <p>*Se due giocatrici/tori finiscono sulla stessa casella non possono ripetere la stessa frase.</p> <p><b>N.B.: Caselle speciali</b> Camerino e toilette: la/il giocatrice/tore rimane ferma/o per un turno. Area gioco: la/il giocatrice/tore rimane salta due turni. Scale: la/il giocatrice/tore si muove da una casella con le scale all'altra e lancia nuovamente il dado. Ascensore: la/il giocatrice/tore si sposta da una casella con l'ascensore all'altra e lancia nuovamente il dado.</p> <p><b>RIFLESSIONE:</b> Le e i discenti acquisiranno una maggiore sicurezza nel servirsi di parole legate al mondo dello shopping, e questo li aiuterà nella loro vita quotidiana. Le e i discenti miglioreranno la loro conoscenza della grammatica e si eserciteranno nella costruzione delle frasi.</p>

Nome	Marketopolis
<p><b>MATERIALE COMPLEMENTARE</b></p>	<p>Parole da utilizzare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prendere</li> <li>Comprare</li> <li>Cercare</li> <li>Scegliere</li> <li>Provare</li> <li>Chiedere</li> <li>Pagare</li> <li>Negozi</li> <li>Punto vendita</li> <li>Cambio</li> <li>Indossare</li> <li>Pane</li> <li>Panetteria</li> <li>Pesce</li> <li>Frutta</li> <li>Verdure</li> <li>Libri</li> <li>Abiti</li> <li>Torta</li> <li>Scale</li> <li>Ascensore</li> <li>Musica</li> <li>Gelato</li> <li>Cosmetici</li> <li>Dispositivi elettronici</li> <li>Macelleria</li> <li>Scarpe</li> <li>Bagno</li> <li>Cinema</li> <li>Mobile</li> <li>Divertimento</li> <li>Fiori</li> <li>Ufficio postale</li> <li>Sportello ATM</li> <li>Barbiere</li> <li>Caramella</li> </ul>
<p><b>SCARICA I MATERIALI COMPLEMENTARI</b></p>	<p><a href="https://gameonproject.eu/media/Marketopolis-board-game.png">https://gameonproject.eu/media/Marketopolis-board-game.png</a></p>

<b>Nome</b>	<b>Quizizz: imparare i nomi di frutta e verdura</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 26 vocaboli legati alla frutta e alla verdura.
<b>MATERIALI</b>	Quiz online, connessione Internet, telefono cellulare/tablet/computer
<b>DESCRIZIONE</b>	<p>Può essere interessante svolgere questa attività individualmente.</p> <p><b>PREPARAZIONE</b> Sulla piattaforma Quizizz sono disponibili diversi quiz sui nomi di frutta e verdura. Prima di iniziare, l'insegnante dovrebbe assicurarsi che tutti i membri della classe siano in possesso di un telefono, tablet o computer e che abbiano accesso a una connessione Internet.</p> <p><b>PRIMA DEL GIOCO:</b> L'insegnante chiede alla classe di aprire il link riportato qui sotto contenente i quiz sui vocaboli di frutta e verdura.</p> <p><b>PROCEDURA:</b> seguendo le istruzioni fornite sulla piattaforma, l'insegnante mostra i quiz alla classe e chiede di iniziare a farli uno alla volta. Le e gli studenti hanno a disposizione 30 secondi per rispondere a ogni domanda.</p> <p>Una volta che la classe ha risposto a tutte le domande, l'insegnante può controllare i risultati.</p> <p>Per ogni risposta corretta, ogni studente ottiene 2 punti. La persona con il maggior numero di punti vince.</p>
<b>MATERIALI COMPLEMENTARI - LINK A GIOCO</b>	<a href="https://quizizz.com/admin/quiz/6481d54f50eab0001dc4231a?searchLocale=">https://quizizz.com/admin/quiz/6481d54f50eab0001dc4231a?searchLocale=</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.