



Game n

Game 4 all



*Relazioni Sociali,
Interessi e Divertimenti*



Cofinanziato
dall'Unione europea



Game n

<i>Storytelling: creare una storia</i>	3
<i>Gioco dei mimi: imparare gli hobby</i>	4
<i>Gioco delle categorie</i>	6
<i>Collega le frasi.....</i>	8
<i>Quizizz: conoscere il proprio Paese ospitante</i>	11
<i>Quizizz: Vita privata</i>	12

Nome	Storytelling: creare una storia
Livello	A2
GRUPPO TARGET	Persone migranti alle prime armi con l'italiano.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	La classe assimilerà 12 nuove frasi relative a hobby e interessi tramite la scrittura di una storia. Le e gli studenti scopriranno 30 nuove parole relative ai loro hobby e interessi.
MATERIALI	Lavagna o libro per scrivere una storia, pennarello per lavagna, penne
DESCRIZIONE	<p>PREPARAZIONE: Prima della sessione, il corpo insegnante sceglie un argomento legato alla vita sociale, agli hobby o all'intrattenimento. Può anche scegliere un tema già trattato nelle lezioni precedenti. NB. Ecco qualche suggerimento: 1. Giocare a calcio (vedi esempio sotto) 2. Fare un'escursione in montagna 3. Organizzare cene interculturali 4. Andare al cinema</p> <p>INIZIO DEL GIOCO Spiega l'attività alla classe: ognuno dovrà concentrarsi sull'argomento per creare una storia.</p> <p>PROCEDURA Cerca tre volontarie o volontari. Una o uno di loro dice una frase a partire dalla quale gli altri due iniziano a raccontare una storia. Nel frattempo, una o uno di loro scrive la storia su una lavagna o su un taccuino. Questo compito può anche essere svolto dall'insegnante. È importante che le e i giocatori continuino la storia della persona precedente in modo tale da mantenere il senso generale.</p> <p>Dividi la classe in gruppi di tre persone e assegna a ogni gruppo un argomento su cui costruire una storia. È consentito pronunciare una frase per turno. Dopo un po' di tempo (circa 5 minuti), le e gli studenti dovrebbero scambiarsi i ruoli per esercitarsi sia a parlare che a scrivere. In caso di difficoltà, il corpo docente può prestare aiuto a chiunque ne abbia bisogno.</p> <p>Esempio: Studente 1: gioco a calcio Studente 2: dopo la scuola Studente 1: con i miei compagni di classe Studente 2: è divertente Studente 1: ci piace molto Studente 2: vorremmo... Studente 1: coinvolgere più amici Studente 2: a cui piace il calcio Studente 1: lo ne ho alcuni Studente 2: puoi invitarli domani Studente 1: wow, che bello Studente 2: a domani Studente 1: ciao, a domani!</p> <p>DEBRIEFING Alla fine dell'attività, ogni gruppo condivide la propria storia con tutta la classe. Fonte: https://eslexpat.com/esl-writing-activities/three-word-stories/</p>
SCARICA I MATERIALI COMPLEMENTARI	https://gameonproject.eu/media/IT_Story-telling-creating-story.pdf

Nome	Gioco dei mimi: imparare gli hobby
Livello	A1/A2
GRUPPO TARGET	Persone migranti alle prime armi con l'italiano
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Le e gli studenti impareranno: 20 nuovi verbi relativi a hobby e interessi. Il lavoro di squadra.
MATERIALI	Fogli di carta, penne, lista di verbi
DESCRIZIONE	<p>PREPARAZIONE Prepara i fogli o le carte con l'elenco degli hobby e degli interessi (vedi l'esempio di seguito).</p> <p>INIZIO DEL GIOCO Avvia una discussione in classe chiedendo alle e ai partecipanti quali sono i loro hobby. Dedica circa 10 minuti a questa sessione in modo che ognuno abbia il tempo di condividere i propri hobby con il resto della classe. Questo ti aiuterà anche a focalizzare l'attenzione della classe sull'argomento da trattare.</p> <p>PROCEDURA Dividi la classe in due squadre e decidi chi inizia. Una o un partecipante per ogni squadra si siede davanti alla classe e dà le spalle alla lavagna, senza guardarla. Scrivi alla lavagna tre verbi coniugati relativi agli hobby e agli interessi. Non appena dai il "VIA!", le due squadre iniziano a mimare la prima parola alla o al proprio giocatore di fronte. La prima persona che indovina la parola ottiene 1 punto. Dopo che le e gli alunni hanno indovinato tutte le parole, possono scambiarsi i ruoli. Il gioco continua finché tutte e tutti non hanno provato a indovinare i mimi almeno una volta.</p>

Nome	Gioco dei mimi: imparare gli hobby
<p>MATERIALI COMPLEMENTARI</p>	<p>Esempi di vocaboli da utilizzare:</p> <ul style="list-style-type: none"> Giocare a calcio Correre Giocare a basket Giocare a badminton Leggere Scrivere Fare escursioni Nuotare Dipingere Viaggiare Andare in bicicletta Scalare una montagna Cucinare Firmare Suonare la chitarra Giocare ai videogiochi Lavorare in azienda Guidare l'auto Insegnare Ballare Andare in palestra Giocare a tennis Giocare a pallavolo Andare in bicicletta Guardare film Ascoltare musica Imparare le lingue Cucinare Andare a pesca Cucire <p>Questa attività è tratta da: https://www.teach-this.com/images/games/back-to-the-board.pdf</p>
<p>SCARICA I MATERIALI COMPLEMENTARI</p>	<p>https://gameonproject.eu/media/IT_Learning-Hobbies-Mimic-game-.pdf</p>

Nome	Gioco delle categorie
Livello	A1
GRUPPO TARGET	Persone migranti alle prime armi con l'italiano.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Le e gli studenti impareranno: 30 nuovi vocaboli relativi alle festività. I nomi di quattro festività.
MATERIALI	Carta, penne, schede con le categorie
DESCRIZIONE	<p>PREPARAZIONE: NB: si consiglia di svolgere questo gioco in coppie o in gruppi da 3-4 persone. Stampa le schede delle categorie dai materiali complementari (vedi allegato). In alternativa, puoi chiedere alla classe di disegnare diverse colonne.</p> <p>INIZIO DEL GIOCO Chiedi alla classe di scrivere in cima a ogni colonna il nome della festività (Natale, Pasqua, Halloween, Carnevale, ecc.).</p> <p>PROCEDURA Per ogni festività, l'insegnante legge 10 parole pertinenti (fornite nell'esempio) e dà un minuto per memorizzarle. In questa fase non è consentito prendere appunti! Chiedi alla classe di scrivere le parole presentate in precedenza nella colonna corrispondente. Ad esempio: la colonna del "Natale" dovrà contenere tutte le parole relative a questa festività: luci, regali, Babbo Natale, neve, biscotti, festa, vacanze, ecc. La classe ha due minuti per elencare le parole. Una volta scaduto il tempo, l'insegnante chiede a ciascun gruppo di leggere la propria lista. Il gruppo che ha scritto più parole, vince! Dopodiché, il gioco si ripete allo stesso modo per tutte le altre festività. Per ogni parola si guadagna un punto. La squadra che accumula più punti vince. Le e i partecipanti possono mantenere sempre la stessa squadra per tutte le categorie, oppure, per rendere il gioco più dinamico, cambiare squadra per ogni categoria.</p>

Nome	Gioco delle categorie
<p>MATERIALI COMPLEMENTARI</p>	<p>Categoria 1: Natale Regali Luci Doni Babbo Natale Barba Neve Biscotti Festa Famiglia</p> <p>Categoria 2: Pasqua Coniglietto di cioccolato Dio Coniglio Aprile Uovo di Pasqua Gesù Resurrezione Domenica delle Palme Preghiera</p> <p>Categoria 3: Halloween Halloween Ottobre Strega Fantasma Lanterna Casa stregata Spaventoso Buio Travestimenti</p> <p>Categoria 4: Ramadan Iftar Suhoor Ramadan Kareem Ramadan Mubarak Digiuno Eid Sacro Religione Musulmano</p>
<p>SUGGERIMENTI E RISORSE</p>	<p>https://www.marstranlation.com/blog/top-20-language-games-and-activities-for-fun</p>
<p>SCARICA I MATERIALI COMPLEMENTARI</p>	<p>https://gameonproject.eu/media/IT_Categories-Game-.pdf</p>

Nome	Collega le frasi
Livello	A1/A2
GRUPPO TARGET	Persone migranti alle prime armi con l'italiano.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Le e gli studenti impareranno a costruire 18 frasi con parole relative alla vita e agli hobby
MATERIALI	Modelli stampati, penna
DESCRIZIONE	<p>PREPARAZIONE Stampa le schede delle attività. Ritaglia le frasi del gruppo A e del gruppo B e mescola.</p> <p>INIZIO DEL GIOCO Dividi la classe in gruppi di 2 o 3 persone.</p> <p>PROCEDURA Ogni gruppo riceve delle frasi e collabora per collegarle e creare una storia. I gruppi hanno 5 minuti per completare ogni frase in modo corretto. Una volta finito, possono leggere la storia al resto della classe.</p>

Nome

Collega le frasi

MATERIALI
COMPLEMENTARI

ATTIVITÀ 1

Carta A	Carta B
Ciao, mi chiamo...	...due figlie
Io sono...	...presidente afroamericano degli Stati Uniti
Io ho...	...alla Columbia University nel 1983
Sono stato il primo...	...Barack Obama
Mi sono laureato...	... un ex presidente degli Stati Uniti
Sono nato...	... a Honolulu, Hawaii

ATTIVITÀ 2

Carta A	Carta B
Ciao, mi chiamo...	...35 anni
Io ho...	...un calciatore argentino professionista
Io ho...	...Lionel Messi
Attualmente, io...	... gioco nel club calcistico Paris Saint-Germain
Sono anche...	... capitano nella squadra nazionale argentina
Sono entrato nel Rosario club...	...quando avevo sei anni.

Nome	Collega le frasi														
	<p data-bbox="497 533 660 568">ATTIVITÀ 3</p> <table border="1" data-bbox="549 577 1441 1137"> <thead> <tr> <th data-bbox="549 577 995 667">Carta A</th> <th data-bbox="995 577 1441 667">Carta B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="549 667 995 757">Ciao, mi chiamo...</td> <td data-bbox="995 667 1441 757">...Los Angeles</td> </tr> <tr> <td data-bbox="549 757 995 846">Io ho...</td> <td data-bbox="995 757 1441 846">...negli Stati Uniti</td> </tr> <tr> <td data-bbox="549 846 995 936">Sono nato...</td> <td data-bbox="995 846 1441 936">...Brad Pitt</td> </tr> <tr> <td data-bbox="549 936 995 1003">Vivo a...</td> <td data-bbox="995 936 1441 1003">...59 anni</td> </tr> <tr> <td data-bbox="549 1003 995 1070">La mia carriera da attore...</td> <td data-bbox="995 1003 1441 1070">... 63 film</td> </tr> <tr> <td data-bbox="549 1070 995 1137">Ho recitato in...</td> <td data-bbox="995 1070 1441 1137">... è iniziata nel 1987</td> </tr> </tbody> </table>	Carta A	Carta B	Ciao, mi chiamo...	...Los Angeles	Io ho...	...negli Stati Uniti	Sono nato...	...Brad Pitt	Vivo a...	...59 anni	La mia carriera da attore...	... 63 film	Ho recitato in...	... è iniziata nel 1987
Carta A	Carta B														
Ciao, mi chiamo...	...Los Angeles														
Io ho...	...negli Stati Uniti														
Sono nato...	...Brad Pitt														
Vivo a...	...59 anni														
La mia carriera da attore...	... 63 film														
Ho recitato in...	... è iniziata nel 1987														
<p data-bbox="118 1182 443 1258">SCARICA I MATERIALI COMPLEMENTARI</p>	<p data-bbox="497 1182 1430 1258">https://gameonproject.eu/media/IT_Connecting-Sentences-.pdf</p>														

Nome	Quizizz: conoscere il proprio Paese ospitante
Livello	A1
GRUPPO TARGET	Persone migranti alle prime armi con l'italiano.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Le e gli studenti saranno in grado di: Leggere 10 domande relative al loro Paese ospitante. Imparare 10 nuovi spunti (storici, culturali, ecc.) sul Paese ospitante.
MATERIALI	Quiz online, connessione Internet, telefono cellulare/tablet/computer
DESCRIZIONE	<p>Può essere interessante far svolgere questa attività in modo individuale.</p> <p>PREPARAZIONE I quiz sono disponibili sulla piattaforma Quizizz. Prima di iniziare questa attività, il corpo docente dovrebbe assicurarsi che tutte e tutti gli studenti siano in possesso di un telefono, tablet o computer e che abbiano accesso a una connessione Internet.</p> <p>INIZIO DEL GIOCO L'insegnante chiede alla classe di aprire il link riportato di seguito contenente i quiz sul Paese ospitante.</p> <p>PROCEDURA Seguendo le istruzioni della piattaforma, l'insegnante avvia i quiz uno alla volta. La classe ha 30 secondi per rispondere a ogni domanda. Una volta raccolte tutte le risposte, la o il docente può controllare i risultati. Per ogni risposta corretta, ogni partecipante ottiene 2 punti. La o lo studente con il maggior numero di punti vince il gioco.</p>
QUIZZ RELATIVI ALL'ITALIA:	https://quizizz.com/admin/quiz/651a6cf402017f69be9439cf

Nome	Quizizz: Vita privata
Livello	A2
GRUPPO TARGET	Persone migranti alle prime armi con l'italiano.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Le e gli studenti impareranno a leggere 20 vocaboli sulla vita privata e a parlare di sé stessi.
MATERIALI	Quiz online, connessione Internet, telefono cellulare/tablet/computer
DESCRIZIONE	<p>Questa attività può risultare più funzionale se svolta individualmente.</p> <p>PREPARAZIONE Sulla piattaforma Quizizz sono disponibili diversi quiz legati alla vita personale. Prima di iniziare questa attività, il corpo docente dovrebbe assicurarsi che tutte e tutti gli studenti siano in possesso di un telefono, tablet o computer e che abbiano accesso a una connessione Internet.</p> <p>INIZIO DEL GIOCO: L'insegnante chiede alla classe di aprire il link riportato di seguito e contenente i quiz sul Paese ospitante.</p> <p>GIOCO: Seguendo le istruzioni della piattaforma, l'insegnante mostra i quiz alla classe e chiede di compilarli uno alla volta. Il tempo disponibile per leggere ogni domanda e selezionare la risposta è di 1 minuto e 30 secondi. Una volta che la classe ha risposto a tutte le domande, l'insegnante può controllare i risultati. Per ogni risposta corretta, si ottengono 2 punti. La o lo studente con il maggior numero di punti vince il gioco.</p>
DOMANDE CON I QUIZ RELATIVI ALLA VITA PERSONALE E AGLI HOBBY:	https://quizizz.com/admin/quiz/6481ce44475e63001d5aebdf?qcPublish=true&created=true

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



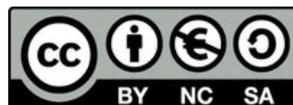
élan interculturel

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.