

Sonia Bailini – Silvia Consonno



Ricette per Parlare

attività e giochi per la produzione orale

*Nonostante tutto... Anch'io!
Ti presento i miei.
Dillo con un gesto.
Al latte l'hai comprato?
Dov'è chi sono
Grazie,
altre tanto!*



**MATERIALE
FOTOCOPIABILE**

Quadro sinottico

TITOLO	COMUNICAZIONE	GRAMMATICA	LESSICO	LIVELLO	TIPOLOGIA	DURATA	MATERIALE
1-INDOVINA CHI SONO pag. 8	conoscersi, chiedere e dare informazioni personali attività per inizio corso		dati personali	principiante elementare	ricetta per due	15 minuti	una scheda per ogni studente, una pallina, musica
2-DICIASSETTE GATTI NERI pag. 10		numeri da 1 a 20 formazione del plurale	lessico di base	principiante	ricetta per gli amici	20 minuti o più	un set di carte per ogni gruppo
3-ARTICOLANDIA pag. 14		articoli determinativi genere e numero sostantivi concordanza sost./agg.	città	principiante	ricetta per gli amici	20 minuti	un tabellone, dado e pedine per ogni gruppo
4-PIGRI O ATTIVI? pag. 17	parlare di abitudini e attività quotidiane	presente indicativo di verbi regolari, irregolari e riflessivi	attività quotidiane	principiante	ricetta per due	15/20 minuti	schede A e B per ogni coppia
5-BELLO E BRUTTO pag. 20	descrivere oggetti e persone	concordanze sost./agg. struttura frase semplice	aggettivi qualificativi /contrari	principiante	ricetta per gli amici	20/25 minuti	un set di tessere per ogni gruppo
6-IL GIOCO DEL PAPPAGALLO pag. 22	costruire frasi al presente o al passato prossimo	presente o passato prossimo (ambivalente)	lessico di base	principiante elementare	ricetta per gli amici	20 minuti	un tabellone, dado e pedine per ogni gruppo
7-TI PRESENTO I MIEI pag. 25	parlare della famiglia chiedere e dare informazioni personali	presente indicativo possessivi	famiglia dati personali	elementare	ricetta per due	20 minuti	schede A e B per ogni coppia
8-ANCH'IO! pag. 28	parlare di esperienze passate	passato prossimo struttura: <i>hai mai fatto... /sei mai andato...? anch'io/neanch'io io sì/io no</i>	verbi di uso comune	elementare	ricetta per due	20 minuti	una scheda per ogni studente
9-NEI TUOI PANNI pag. 30	esprimere i propri gusti, fare acquisti in un negozio di abbigliamento	verbo <i>piacere</i> al presente <i>vorrei.../posso...</i> agg. e pron. dimostrativi concordanza sost./agg.	abbigliamento	elementare	ricetta per gli amici	40 minuti	una scheda-negozio per ogni coppia di commessi una scheda-cliente per ogni cliente
10-IL LATTE L'HAI COMPRATO? pag. 35		pronomi diretti <i>ne</i> partititvo accordo part. passato	cibo, pesi e contenitori	elementare	ricetta per due	20 minuti	schede A e B per ogni coppia
11-CHE COSA DICI? pag. 38	praticare l'uso di espressioni di routine		vita quotidiana	elementare	ricetta per gli amici	20 minuti o più	schede quiz A e B e tabella punteggio per ogni gruppo
12-GRAZIE, ALTRETTANTO! pag. 42	praticare l'uso di espressioni ed esclamazioni codificate in situazioni di vita quotidiana		convenzioni sociali	elementare	ricetta per gli amici	20 minuti o più	schede quiz A e B e tabella punteggio per ogni gruppo

Quadro sinottico

TITOLO	COMUNICAZIONE	GRAMMATICA	LESSICO	LIVELLO	TIPOLOGIA	DURATA	MATERIALE
13-E QUINDI... pag. 47	costruire frasi partendo da vignette organizzare un racconto al passato	connettivi: <i>mentre, siccome, quando, e, allora, quindi, e poi, perché</i> passato prossimo e imperfetto	attività quotidiane	elementare	ricetta per gli amici	20 minuti	tabellone, dado e pedine per ogni gruppo
14-MARI E MONTI pag. 51	acquisire competenza culturale sull'Italia situare nello spazio	articoli indeterminativi preposizioni e avverbi di luogo	geografia	elementare intermedio	ricetta per due	20 minuti	schede A e B per ogni coppia
15-VALIGIA O ZAINO? pag. 54	fare confronti	comparativi nelle strutture con "di" o "che"	vacanze	elementare intermedio	ricetta per gli amici	20/30 minuti	tabellone, dado e pedine per ogni gruppo
16-PINOCCHIO pag. 56	raccontare azioni abituali e descrivere al passato	imperfetto	attività quotidiane	elementare intermedio	ricetta per due	20/30 minuti	una scheda per ogni studente
17-LE COSE IMPORTANTI pag. 58	conoscersi parlare di sé attività per inizio corso			intermedio	ricetta per due	15 minuti	una scheda per ogni studente, musica
18-NOTTE DI SAN LORENZO pag. 60	esprimere desideri dare consigli	condizionale semplice <i>vorrei che</i> + congiuntivo imperfetto		intermedio	ricetta per gli amici	20 minuti	una scheda per ogni studente + una "stella" in bianco per ogni gruppo
19-RICORDI CONFUSI pag. 63	raccontare al passato	passato prossimo imperfetto		intermedio	ricetta per due	30 minuti	schede 1A e 1B, 2A e 2B per ogni coppia
20-UNA CASA PER DUE pag. 68	descrivere una casa situare nello spazio	preposizioni ed avverbi di luogo	parti della casa e arredamento	intermedio	ricetta per due	30 minuti	un foglio bianco e una piantina per ogni coppia
21-VEDO E PREVEDO... pag. 70	fare previsioni	futuro semplice		intermedio	ricetta per due	20 minuti	un set di carte, tabella chiavi, lettura, foulard, orecchini per ogni coppia
22-PROMESSE D'AMORE pag. 73	fare promesse e progetti	futuro semplice	amore	intermedio	ricetta per due	30 minuti	due schede per ogni coppia, musica e anelli
23- PROMESSE DA MARINAIO pag. 76	rimproverare per promesse mancate	condizionale composto (futuro nel passato)	amore	intermedio	ricetta per due	30 minuti	schede di "Promesse d'amore", musica, candele

Quadro sinottico

TITOLO	COMUNICAZIONE	GRAMMATICA	LESSICO	LIVELLO	TIPOLOGIA	DURATA	MATERIALE
24-MUOVITI UN PO! <i>pag. 77</i>	dare istruzioni	imperativo diretto con i pronomi	corpo umano verbi attività sportive	intermedio	ricetta per due	20 minuti	schede A e B per ogni coppia, locandina
25-LA SUOCERA <i>pag. 81</i>	parlare di attività quotidiane	pronomi combinati con tempi semplici e composti	attività quotidiane	intermedio	ricetta per due	20 minuti	schede A e B per ogni coppia
26-L'ITALIA CHE... <i>pag. 84</i>	dare definizioni acquisire competenza culturale sull'Italia	pronomi relativi	cultura italiana	intermedio	ricetta per gli amici	30 minuti	un set di carte per ogni gruppo
27-DIADÀ <i>pag. 86</i>		usi delle preposizioni <i>di, a, da</i> nella costruzione <i>sost. + prep. + sost.</i>	sostantivi di uso comune	intermedio	ricetta per gli amici	20/30 minuti	un set di tessere per ogni gruppo
28-LA TORRE DI PISA <i>pag. 88</i>	raccontare, comunicare e descrivere in un contesto di viaggio	tempi del presente e del passato, aggettivi qualificativi, strutture per chiedere servizi turistici	turismo	intermedio	ricetta per gli amici	30/40 minuti	un tabellone, un set di carte, dado e pedine per ogni gruppo
29-ITALIANI, STRANA GENTE! <i>pag. 93</i>	esprimere opinioni	congiuntivo presente	personalità comportamento esclamazioni	intermedio	ricetta per due	20 minuti	schede A e B per ogni coppia
30-L'ITALIANO SU MISURA <i>pag. 96</i>	analisi dei bisogni linguistici attività per inizio corso		apprendimento della lingua	intermedio avanzato	ricetta per gli amici	30/40 minuti	una scheda 1 per ogni studente; una scheda 2 per ogni gruppo e una scheda 2 per l'insegnante
31-ULTIME NOTIZIE! <i>pag. 100</i>	dare notizie in un contesto giornalistico redigere un testo scritto per essere letto	forma passiva	notizie giornalistiche	intermedio avanzato	ricetta per gli amici	30 minuti	un set di notizie per ogni gruppo
32-DILLO CON UN GESTO <i>pag. 103</i>	acquisire competenza culturale sulla comunicazione non verbale contestualizzare gesti e relative espressioni		espressioni ed esclamazioni abbinabili ai gesti	intermedio avanzato	ricetta per due	30 minuti	schede A e B + una situazione per ogni coppia, musica
33-QUIZ SOTTO L'ALBERO <i>pag. 107</i>	acquisire competenza culturale sulle tradizioni natalizie		feste natalizie	intermedio avanzato	ricetta per gli amici	45 minuti	quiz, un set di cartoncini, scotch
34-PASQUA CON CHI VUOI <i>pag. 114</i>	discutere, convincere, prendere accordi in un contesto informale	congiuntivo e condizionale	vita all'aria aperta	intermedio avanzato	ricetta per gli amici	30 minuti	schede ruoli, foto Monferrato, musica
35-IL FORMAPAROLE <i>pag. 119</i>		sostantivi formati da verbo + sostantivo	oggetti di uso comune	intermedio avanzato	ricetta per gli amici	20 minuti	un set completo di carte per gruppo

Quadro sinottico

TITOLO	COMUNICAZIONE	GRAMMATICA	LESSICO	LIVELLO	TIPOLOGIA	DURATA	MATERIALE
36-ASPETTANDO IL DOTTORE <i>pag. 124</i>	dare consigli in un contesto formale	imperativo indiretto condizionale semplice	medicina e corpo umano	avanzato	ricetta per gli amici	30 minuti	schede ruoli, 2 copie locandina, riviste, caramelle
37-L'ISOLA CHE NON C'E' <i>pag. 128</i>	esprimere opinioni, discutere, far valere il proprio punto di vista in un contesto formale	congiuntivo presente e passato	servizi per i cittadini	avanzato	ricetta per gli amici	30/40 minuti	schede ruoli, inviti, segnaposto, 2 copie manifesto assemblea
38-NONOSTANTE TUTTO... <i>pag. 135</i>	costruire frasi partendo da vignette	subordinate del congiuntivo, connettivi: <i>malgrado, sebbene, nonostante, benché, affinché, prima che, a patto che, purché, se</i>		avanzato	ricetta per gli amici	30 minuti o più	un set di carte per ogni gruppo
39-DISEGNA UNA STORIA <i>pag. 138</i>	capire, riassumere e ri-raccontare una storia	passato remoto		avanzato	ricetta per due	30 minuti	una copia della storia per l'insegnante, una scheda "disegno" per ogni studente, musica



1 Indovina chi sono

Comunicazione: conoscersi, chiedere e dare informazioni personali, attività adatta per l'inizio di un nuovo corso

Lessico: dati personali

Livello: principiante/elementare

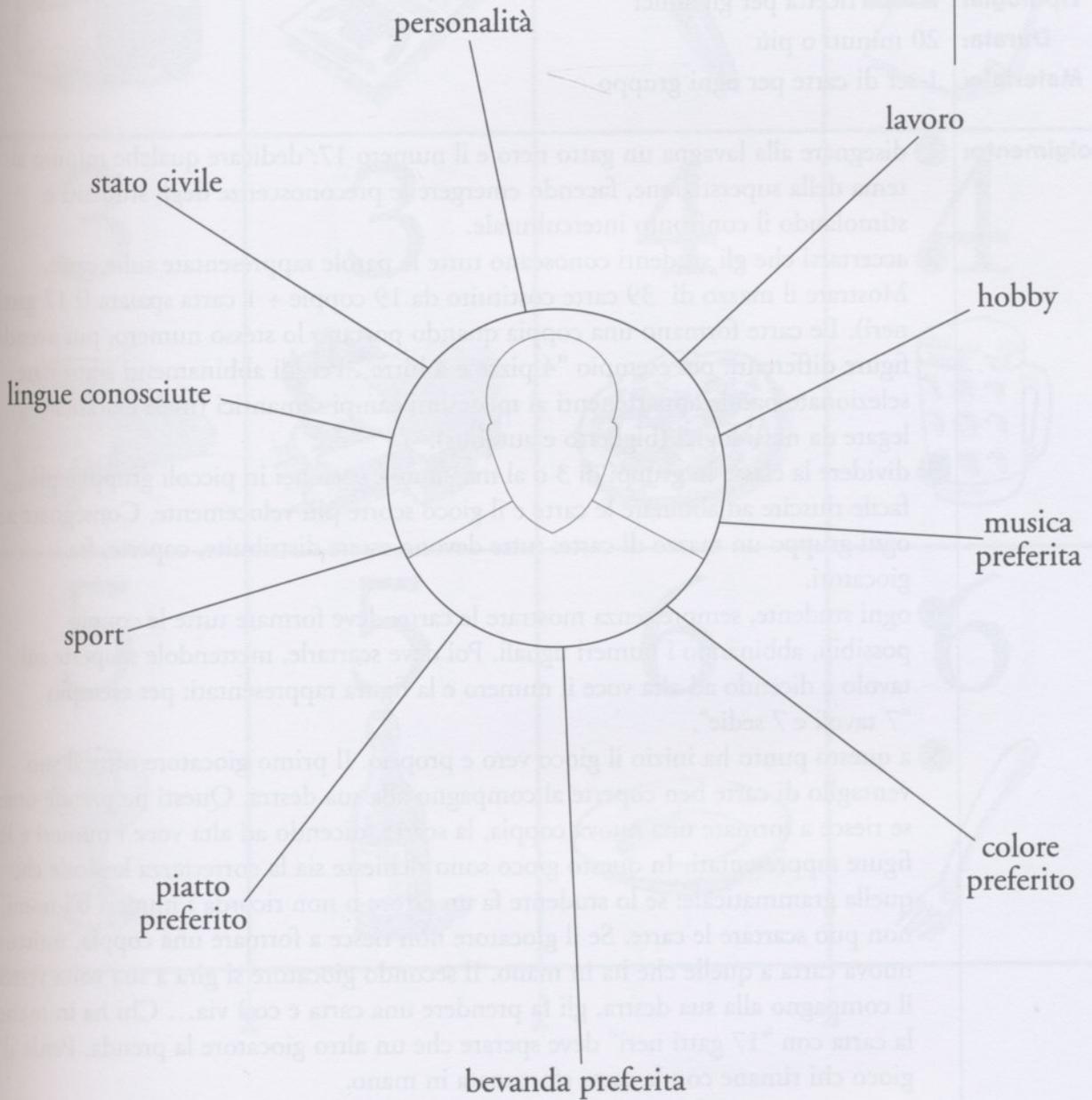
Tipologia:  ricetta per due

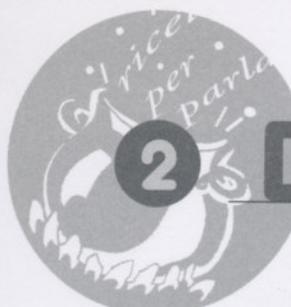
Durata: 15 minuti

Materiale: una scheda per ogni studente, una pallina, musica di sottofondo

- Svolgimento:**
- 1 disporre le sedie a cerchio.
 - 2 gli studenti, lanciandosi la pallina, si presentano dicendo solo il proprio nome.
 - 3 mettere una musica di sottofondo e invitare gli studenti ad alzarsi e a camminare nel cerchio. Dopo qualche minuto, interrompere la musica e formare delle coppie tra coloro che si trovano vicini.
 - 4 distribuire una scheda per ogni studente. Lasciare 5 minuti per il lavoro individuale: ognuno dovrà disegnare al centro del foglio il ritratto del compagno e immaginare "che tipo è" sulla base degli stimoli dati.
 - 5 a questo punto chiedere agli studenti di intervistarsi a vicenda per scoprire se hanno indovinato o no i gusti e la personalità del compagno.

Completa il ritratto del tuo compagno e poi prova a immaginare che tipo è. Scrivi almeno un'informazione per ogni argomento e poi intervistalo per vedere se hai indovinato.





2 Diciassette gatti neri

Grammatica: numeri da 1 a 20, formazione del plurale

Lessico: lessico di base

Livello: principiante

Tipologia:  ricetta per gli amici

Durata: 20 minuti o più

Materiale: 1 set di carte per ogni gruppo

- Svolgimento:**
- 1 disegnare alla lavagna un gatto nero e il numero 17: dedicare qualche minuto al tema della superstizione, facendo emergere le preconoscenze degli studenti e stimolando il confronto interculturale.
 - 2 accertarsi che gli studenti conoscano tutte le parole rappresentate sulle carte. Mostrare il mazzo di 39 carte costituito da 19 coppie + 1 carta spaiata (i 17 gatti neri). Le carte formano una coppia quando portano lo stesso numero, pur avendo figure differenti: per esempio "4 pizze e 4 birre". Per gli abbinamenti sono state selezionate parole appartenenti ai medesimi campi semantici (mela e arancia) o legate da nessi logici (biglietto e autobus).
 - 3 dividere la classe in gruppi di 3 o al massimo 4 persone: in piccoli gruppi è più facile riuscire ad abbinare le carte e il gioco scorre più velocemente. Consegnare a ogni gruppo un mazzo di carte: tutte devono essere distribuite, coperte, fra i giocatori.
 - 4 ogni studente, sempre senza mostrare le carte, deve formare tutte le coppie possibili, abbinando i numeri uguali. Poi deve scartarle, mettendole scoperte sul tavolo e dicendo ad alta voce il numero e la figura rappresentati: per esempio "7 tavoli e 7 sedie".
 - 5 a questo punto ha inizio il gioco vero e proprio. Il primo giocatore offre il suo ventaglio di carte ben coperte al compagno alla sua destra. Questi ne prende una: se riesce a formare una nuova coppia, la scarta, dicendo ad alta voce i numeri e le figure rappresentati. In questo gioco sono richieste sia la correttezza lessicale che quella grammaticale: se lo studente fa un errore o non ricorda i numeri o i nomi, non può scartare le carte. Se il giocatore non riesce a formare una coppia, unisce la nuova carta a quelle che ha in mano. Il secondo giocatore si gira a sua volta verso il compagno alla sua destra, gli fa prendere una carta e così via... Chi ha in mano la carta con "17 gatti neri" deve sperare che un altro giocatore la prenda. Perde il gioco chi rimane con la carta sfortunata in mano.

1



1



2



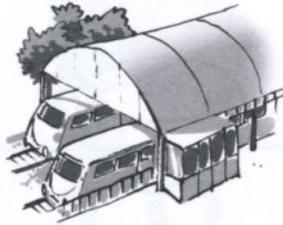
2



3



3



4



4



5



5



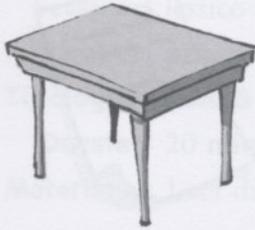
6



6



7



7



8



8



9



9



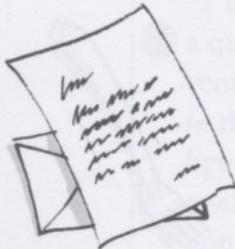
10



10



11



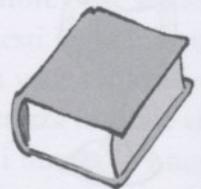
11

Chiara Stoppani
Via Mantova, 5
20100 MILANO

12



12



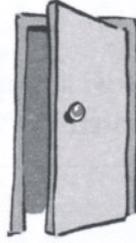
13



13



14



14



15



15



16



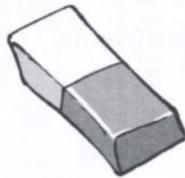
16



18



18



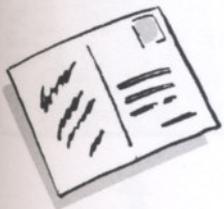
19



19



20



20



17



3

Articolandia

Grammatica: articoli determinativi al singolare e al plurale, genere e numero dei sostantivi, concordanza tra sostantivo e aggettivo

Lessico: città

Livello: principiante

Tipologia:  ricetta per gli amici

Durata: 20 minuti

Materiale: per ogni gruppo un tabellone (meglio se fotocopiato su foglio A3), un dado e delle pedine

- Svolgimento:**
- 1 dividere la classe in gruppi di tre o quattro persone e consegnare il tabellone, il dado e le pedine.
 - 2 l'obiettivo del gioco è muoversi per la città superando gli "ostacoli" grammaticali presenti lungo il percorso. Si procede in senso orario: a turno ogni giocatore tira il dado e avanza sul tabellone. Su ogni casella è indicato un sostantivo, singolare o plurale, al quale manca l'articolo. Lo studente dovrà:
 - a) dire l'articolo corrispondente;
 - b) seguire le istruzioni: P = fare il plurale; S = fare il singolare; A = aggiungere un aggettivo.

Se le risposte sono corrette può rimanere lì; in caso contrario - anche se solo una delle due risposte è sbagliata - dovrà tornare all'ultima casella da cui è partito. Chi arriva alla "fermata" e alla "panchina" si riposa restando fermo un giro. Chi "prende la metropolitana" procede più velocemente e quindi tira di nuovo il dado. Vince chi arriva prima alla "stazione ferroviaria".

ARRIVERCI

STAZIONE FERROVIARIA

P

PARCHeggi

S

OSPEDALE MODERNO

P

ALBERGHI

A

MACCHINE VELOCI

S

VETRINA ABBIGLI

P

SPAZI VERDI

S

SUPERMERCATI

S

SCUOLA

A

EDICOLA

P

PARCHI

S

PONTE LUNGO

P

ZOO

A

SCIOPERO

P

MONUMENTI

S

FONTANA

A

UNIVERSITÀ

P

ZONE PEDONALI

S

RISTORANTE TIPICO

P

BANCA

P

TEATRO

A

SEMAFORI

S

STADIO

P

AUTOBUS PIENI

S

EDIFICIO

A

CHIESE ANTICHE

S

INCROCIO

P

NEGOZI

A

UFFICI POSTALI

S

TAXI LIBERO

P

PIAZZE PICCOLE

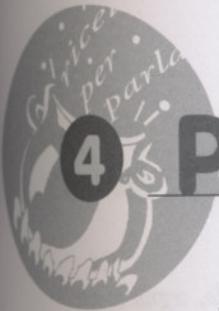
S

STRADA

A

ARTICOLANDIA
BENVENUTI NELLA
NOSTRA CITTÀ





4 Pigri o attivi?

Comunicazione: parlare di abitudini e attività quotidiane

Grammatica: presente indicativo di verbi regolari, irregolari e riflessivi

Lessico: attività quotidiane

Livello: principiante

Tipologia:  ricetta per due

Durata: 15/20 minuti

Materiale: schede A e B per ogni coppia

- Svolgimento:**
- 1 scrivere alla lavagna queste tre domande: “in macchina o a piedi?” “televisione o palestra?” “pantofole o sci?” o darne uno spunto grafico e sondare le preferenze degli studenti.
 - 2 dividere gli studenti a coppie e consegnare le schede A e B. Invitare gli studenti a intervistarsi a vicenda per capire se il compagno è un tipo pigro o attivo.
 - 3 al termine dell'attività, raccogliere i risultati delle interviste e scriverli alla lavagna.

Pigro o attivo?

Scheda A

Cerca di scoprire se il tuo compagno è un tipo pigro o attivo. Intervistalo, segna le sue risposte e poi calcola il punteggio.

Esempio:

A: "Cammini almeno 15 minuti al giorno?"

B: "Sì, sempre / Qualche volta / No, mai"

	Si, sempre	Qualche volta	No, mai
<i>camminare</i> almeno 15 minuti al giorno			
<i>salire</i> le scale a piedi			
<i>andare</i> in palestra o in piscina nel tempo libero			
durante le vacanze <i>visitare</i> posti nuovi			
<i>organizzare</i> gite nel fine settimana			
<i>alzarsi</i> presto anche nel fine settimana			
<i>uscire</i> la sera			
<i>preparare</i> ricette nuove			
<i>invitare</i> gli amici a cena a casa tua			
<i>lavare</i> i piatti subito dopo cena			
durante il fine settimana <i>mettere</i> in ordine la casa			
<i>stirare</i> tutti i vestiti			

PUNTEGGIO: 2 punti per ogni risposta *Si, sempre*
 1 punto per ogni risposta *Qualche volta*
 0 punti per ogni risposta *No, mai*

da 16 a 24: attivo
 da 8 a 15: abbastanza attivo
 da 0 a 7: pigro

Pigro o attivo?

Cerca di scoprire se il tuo compagno è un tipo pigro o attivo.
 Intervistalo, segna le sue risposte e poi calcola il punteggio.

Esempio:

B: "Ti muovi in macchina in città?"

A: "Sì, sempre / Qualche volta / No, mai"

	Si, sempre	Qualche volta	No, mai
<i>muoversi in macchina in città</i>			
<i>prendere l'ascensore</i>			
<i>passare più di due ore al giorno seduto in poltrona</i>			
<i>andare in vacanza nello stesso posto</i>			
<i>rimanere a casa nel fine settimana</i>			
<i>svegliarsi tardi la domenica</i>			
<i>stare a casa la sera</i>			
<i>comprare cibi surgelati</i>			
<i>trovarsi con gli amici al ristorante per non cucinare</i>			
<i>lasciare i piatti sporchi nel lavello per un giorno</i>			
<i>pulire la casa solo quando è veramente necessario</i>			
<i>portare in tintoria i vestiti da stirare</i>			

PUNTEGGIO: 0 punti per ogni risposta *Sì, sempre*
 1 punto per ogni risposta *Qualche volta*
 2 punti per ogni risposta *No, mai*

da 16 a 24: attivo
 da 8 a 15: abbastanza attivo
 da 0 a 7: pigro



5 Bello e brutto

Comunicazione: descrivere oggetti e persone

Grammatica: concordanza di genere e numero tra sostantivi e aggettivi, struttura della frase semplice "articolo+sostantivo+verbo+aggettivo"

Lessico: aggettivi qualificativi e loro contrari

Livello: principiante

Tipologia:  ricetta per gli amici

Durata: 20-25 minuti

Materiale: 1 set di tessere per ogni gruppo

- Svolgimento:**
- 1 dividere la classe in gruppi di 3-5 persone e consegnare ad ognuno di essi un set di tessere da distribuire fra i giocatori. Su ogni tessera ci sono due aggettivi, che durante il gioco dovranno essere abbinati al loro contrario, il quale si trova invece su un'altra tessera.
 - 2 comincia lo studente che ha gli aggettivi "divertente - bello", mettendo la tessera, scoperta, al centro del tavolo. Se il compagno alla sua sinistra ha la tessera con il contrario di uno di questi aggettivi, cioè "noioso" o "brutto", deve attaccarla, come nel domino, al rispettivo contrario e formulare una frase che contenga i due opposti che ha appena abbinato: per esempio: "la mia casa è brutta, invece la tua è bella" oppure "questo film è divertente o noioso?". Se ha altre tessere abbinabili, può continuare ad attaccarle. Se sbaglia l'abbinamento o se non riesce a costruire una frase corretta, come punizione deve prendere una carta dal compagno alla sua destra. Se il giocatore di turno non ha nessuna tessera da attaccare, salta il giro. Vince lo studente che per primo finisce le tessere. Il gioco continua comunque fino alla chiusura del percorso, cioè fino ad avere "bello" attaccato a "brutto" e "divertente" a "noioso".

divertente

bello

brutto

caldo

freddo

piccolo

grande

economico

caro

libero

occupato

alto

basso

facile

difficile

simpatico

antipatico

dolce

amaro

vuoto

pieno

pulito

sporco

grasso

magro

rumoroso

silenzioso

buono

cattivo

veloce

lento

povero

ricco

cotto

crudo

stretto

largo

felice

triste

nuovo

vecchio

giusto

sbagliato

aperto

chiuso

morbido

duro

asciutto

bagnato

comodo

scomodo

leggero

pesante

alcolico

analcolico

lungo

corto

chiaro

scuro

noioso