

PER MODO DI DIRE



Obiettivi del gioco

Per modo di dire si rivolge a studenti che hanno già una conoscenza di base della lingua italiana e si trovano ad un livello **A2-B1**.

È un gioco utilissimo che permette di scoprire il significato di alcune espressioni molto comuni e utilizzate nelle più svariate situazioni. Attraverso questo gioco, i modi di dire non saranno più un mistero e gli studenti impareranno non solo a conoscerli, ma anche a memorizzarli e utilizzarli in maniera corretta. I modi di dire aiutano ad approfondire alcuni aspetti culturali, fondamentali per comprendere e utilizzare meglio la lingua italiana.

Contenuto

Il gioco è composto da:

- **132 carte** divise in due mazzi.

Nel primo mazzo, in ogni carta, il modo di dire è illustrato con una simpatica vignetta. Nel secondo mazzo, in ogni carta, il modo di dire è abbinato a tre possibili opzioni di significato A, B, C: due sbagliate e soltanto una corretta scritta in grassetto. I due mazzi sono facilmente identificabili dal colore del retro delle carte e in entrambi le carte sono numerate da 1 a 66, in modo da facilitare l'abbinamento della carta illustrata con la carta opzioni da parte del/della leader.

- La **guida** contiene le istruzioni e fornisce diverse alternative su come poter utilizzare il gioco sia in classe che a casa, come pure durante corsi o lezioni online.

Come si gioca

Il/la leader, dopo aver valutato se giocare con tutti i modi di dire o solo con alcuni, divide i due mazzi e distribuisce le carte illustrate fra i vari giocatori, poi posiziona il mazzo opzioni capovolto al centro del tavolo. A questo punto il giocatore più giovane inizia il gioco: prende una carta opzione e legge a voce alta il modo di dire. Il giocatore con la carta illustrata corrispondente alza la mano, ascolta la lettura delle tre opzioni e prova a dire quale è quella corretta. Se indovina, conquista la coppia di carte e il gioco passa al giocatore alla sua destra. Se invece la risposta è sbagliata, il giocatore alla sua destra ha la possibilità di indovinare fra le due opzioni che restano. Solo il giocatore che riesce a indovinare la risposta esatta conquista la coppia di carte. Vince il giocatore o la squadra che riesce a conquistare il maggior numero di carte abbinata. Il gioco può proseguire fino all'abbinamento di tutte le carte, oppure terminare entro un tempo prestabilito.

Altri suggerimenti

• SCOPRI LA COPPIA!

Questa attività è soprattutto utile per familiarizzare con le carte e conoscere i modi di dire del gioco. Il/la leader deve innanzitutto valutare se dividere la classe in piccoli gruppi (il più possibile bilanciati e massimo di 4/5 persone) o se invece preferire il gioco individuale e inoltre se giocare con tutti i modi di dire o con una selezione. Una volta fatta questa scelta e dopo aver mescolato le carte le posiziona sul tavolo capovolte tutte bene in vista. A questo punto il giocatore più giovane inizia il gioco: scopre una carta prima di un colore e poi dell'altro. Legge il modo di dire a voce alta e se le due carte corrispondono conquista la coppia e il turno passa a un altro

giocatore o alla squadra avversaria. Vince il giocatore o la squadra che riesce a conquistare il maggior numero di carte abbinare. Il gioco può proseguire fino all'abbinamento di tutte le carte, oppure terminare entro un tempo prestabilito.

• IL QUIZZONE

Per questo gioco si utilizza soltanto il mazzo delle opzioni che viene messo capovolto al centro del tavolo. Il giocatore più giovane inizia il gioco: prende una carta e legge, al giocatore seduto alla sua destra, il modo di dire e le tre opzioni. Se il giocatore indovina il significato del modo di dire conquista la carta, in caso contrario la carta viene rimessa in fondo al mazzo. In entrambi i casi è il suo turno per pescare una nuova carta e leggere il testo al giocatore alla sua destra. Il gioco prosegue così fino alla fine delle carte oppure entro il tempo prestabilito. Vince il giocatore che riesce a conquistare il maggior numero di carte.

• LA VIGNETTA MISTERIOSA

In questo caso si utilizza soltanto il mazzo delle carte illustrate che viene messo capovolto al centro del tavolo. Il giocatore più giovane inizia il gioco: prende una carta e legge a voce alta il modo di dire e ne spiega il significato. Se il/la leader conferma che è quello giusto il giocatore conquista la carta, altrimenti viene rimessa in fondo al mazzo. In entrambi i casi il turno passa al giocatore alla sua destra. Il gioco prosegue così fino alla fine delle carte oppure entro il tempo prestabilito. Vince il giocatore che riesce a conquistare il maggior numero di carte.

• USA IL MODO DI DIRE

In questo caso si utilizza soltanto il mazzo delle carte illustrate. Ad ogni giocatore viene assegnata una carta scelta dal/dalla leader oppure estratta a caso. Ogni giocatore, entro un tempo prestabilito deve usare, in maniera corretta, il modo di dire rappresentato sulla carta, all'interno di una frase o di un breve racconto scritto.

Allo scadere del tempo ogni elaborato sarà letto a voce alta e solo chi è riuscito ad utilizzarlo correttamente conquista la carta. Il gioco può essere ripetuto con altre carte e alla fine vince chi è riuscito a conquistare il maggior numero di carte.

Variante 1

Il gioco prevede l'utilizzo delle carte opzioni. Con questa variante i giocatori sanno esattamente il significato corretto del modo di dire e la loro difficoltà è quella di riuscire a creare una frase o un breve racconto includendo il modo di dire. Volendo rendere più complessa questa variante, si può valutare di assegnare contemporaneamente più carte allo stesso giocatore che dovrà perciò riuscire a inserire più modi di dire nello stesso racconto. Vince l'elaborato più corretto, dal punto di vista grammaticale, ma anche il più divertente.

Variante 2

In questo caso la struttura del gioco è identica alla variante precedente ma invece di utilizzare il modo di dire bisogna riuscire ad esprimere lo stesso concetto senza usare l'espressione idiomatica.



• IL GIOCO DEI MIMI

Ogni giocatore prende una carta dal mazzo delle carte illustrate e deve mimare il modo di dire agli altri giocatori o alla squadra avversaria, nel caso di gioco a squadre. Alla fine del gioco vince il giocatore o la squadra che è riuscita a indovinare e a conquistare il maggior numero di carte.

• SCOPRI LE ORIGINI

Il/la leader assegna ad ogni giocatore una carta illustrata e tutti dovranno fare una ricerca cercando di trovare informazioni sul modo di dire: l'origine, se esiste anche in altre lingue e se è rimasto invariato nel tempo o se si è evoluto adattandosi alle inevitabili trasformazioni della lingua.



Corsi e lezioni on line

• CHE COSA VUOL DIRE?

Il/la leader potrà utilizzare le carte illustrate inquadrando davanti alla web cam e chiedendo di indovinare il significato del modo di dire rappresentato.

• QUALE DELLE TRE?

Un'alternativa molto coinvolgente è quella che il/la leader utilizzi l'altro mazzo di carte leggendo il modo di dire e le tre opzioni in una sorta di telequiz a distanza.



Naturalmente, questi sono solo alcuni suggerimenti di attività da svolgere con il gioco **Per modo di dire**. I leader possono utilizzarlo al meglio, a seconda del livello linguistico del gruppo e degli obiettivi che intendono raggiungere. In base alla loro esperienza e alla loro creatività possono arricchirlo e completarlo con attività diverse, per aiutare e stimolare i giocatori ad apprendere la lingua italiana.



Scopri tutti
i giochi linguistici Eli
visitando il sito
www.elilanguagegames.com



LIVELLO A2-B1

Il pianeta in gioco

Un gioco da tavolo che aiuta a parlare della tutela del pianeta, della raccolta differenziata, delle energie rinnovabili, dell'agricoltura ecosostenibile e dell'alimentazione biologica per avere uno stile di vita migliore.



LIVELLO A2-B1

Come stai?

Un simpatico gioco con un percorso illustrato in cui i giocatori devono arrivare al traguardo dopo aver superato una serie di prove che richiedono la conoscenza del lessico relativo al corpo, alla salute e a uno stile di vita sano.



LIVELLO A2-B1

Personaggi italiani

Un gioco perfetto per divertirsi in compagnia dei personaggi principali della storia e della cultura italiana.



LIVELLO A2-B1

Il gioco delle emozioni

Un coinvolgente gioco di carte che aiuta a distinguere le diverse emozioni, a esprimere le proprie e riconoscere quelle degli altri, ampliare il lessico e apprendere la grammatica e la sintassi.



LIVELLO A2-B1

Che cos'è?

Un gioco di carte fotografiche che permette di ampliare il lessico, sviluppare la capacità di descrivere gli oggetti di uso quotidiano e parlare dei diversi materiali di cui sono fatti.



LIVELLO A2-B1

Domino della giornata

Questo divertente domino, aiuta a mettere in sequenza logica le azioni quotidiane e a coniugare al presente, al passato e al futuro i verbi.



LIVELLO A2-B1

Domande a catena

Le carte, attraverso i vari personaggi rappresentati, diventano uno strumento divertente per stimolare il ragionamento, esercitare la forma interrogativa e arricchire la proprietà di linguaggio.



LIVELLO A2-B1

Domande e risposte

Un magnifico tabellone, raffigurante un luna park estremamente dettagliato e ricchissimo di elementi, stimola l'osservazione e aiuta a indovinare la carta dell'avversario ponendo le domande del dado: chi, che, come, dove, quando e quanti.



LIVELLO A2-B1

L'inventafrase

I verbi sono i protagonisti di questo gioco da tavolo che, attraverso l'uso delle carte e dei 3 dadi, renderà la costruzione della frase un'attività divertente.



LIVELLO A2-B1

Il creastorie

Uno straordinario gioco di carte, ideale per esercitarsi sulla costruzione della frase e per stimolare la creatività e l'utilizzo dei diversi generi letterari.



LIVELLO A2-B1

Campionato d'italiano

Un divertente gioco per sfidare compagni e amici a un test di cultura generale attraverso domande di storia, civiltà, tradizioni, geografia e sport.



LIVELLO A2-B1

Triboo

È uno straordinario gioco da tavolo per indovinare la carta dell'avversario. 132 carte divise in 6 categorie: Scienze, Storia, Geografia, Sport, Spettacolo, Arte e Letteratura.



LIVELLO A2-B1

Un giro in città

Un coinvolgente gioco da tavolo per conoscere meglio la città con i suoi luoghi, i negozi, i mezzi di trasporto, i segnali e le regole di sicurezza stradale.



LIVELLO A2-B1

Viaggio in Italia

Un bellissimo tabellone che rappresenta la cartina dell'Italia con un percorso a tappe per conoscere le città, i monumenti, le feste e le tradizioni culturali.



LIVELLO A1-B2

La dama dei verbi

Il gioco tradizionale si trasforma in uno strumento utilissimo per facilitare gli studenti nella coniugazione dei verbi.

QCER: Quadro Comune Europeo di Riferimento

A1 Base

A2 Elementare

B1 Intermedio

B2 Intermedio superiore

C1 Avanzato

C2 Padronanza

Per modo di dire - 80723 - V67400

Per modo di dire

di Chiara Colucci

© 2023 ELI s.r.l.

Casella Postale 6 – 62019 Recanati - Italia

Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851

www.elionline.com

Versione italiana: Letizia Pigni

Art Director: Letizia Pigni

Redazione: Gigliola Capodaglio

Illustrazioni: Silvia De Ventura

Direttore di produzione: Francesco Capitano

Progetto grafico e impaginazione: Gianni Caputo

Stampato in Italia da Tecnostampa

Pigni Group Printing Division - Loreto - Trevi

ISBN: 978-88-536-3850-2

È assolutamente vietata la riproduzione totale o parziale di questa pubblicazione, così come la sua trasmissione sotto qualsiasi forma e con qualunque mezzo, anche attraverso fotocopie, senza l'autorizzazione della casa editrice ELI.