

Linda Cusimano

Linea diretta 1

Ein Italienischkurs für Anfänger

Zusatzaktivitäten
als
Kopiervorlagen

Max Hueber Verlag

Le attività n. 10, 16, 25, 26, 31, 38 e 42 sono state ideate da Enrica Cavosi.
Le attività n. 17, 23, 32, 47, 52 e 54 sono state ideate da Luciana Ziglio.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen
Fällen bedarf deshalb der vorherigen schriftlichen
Einwilligung des Verlages.

3. 2. Die letzten Ziffern
2002 2001 2000 bezeichnen Zahl und Jahr des Druckes.

Alle Drucke dieser Auflage können, da unverändert,
nebeneinander benutzt werden.

1. Auflage

© 1998 Max Hueber Verlag, D-85737 Ismaning

Verlagsredaktion: Giovanna Rizzo

Zeichnungen: Laura Cusimano, Rom

Satz: Design-Typo-Print, 85737 Ismaning

Druck: MB-Verlagsdruck, Schrobenhausen

Printed in Germany

ISBN 978-3-19-115174-4 (Buch)

ISBN 978-3-19-895174-3 (Pdf)

Indice

Prefazione	4
------------	---

Lezione 1

1. Identità fittizia	5
2. Tris con i numeri	5
3. Chi ha più informazioni?	5
4. Trova la frase	6

Lezione 2

5. Rubamazzo	6
6. Memory	6
7. 1 io, 2 tu ...	7
8. Decidi tu	7
9. Abitudini	8

Lezione 3

10. Scopri l'oggetto	8
11. Domino con gli orologi	8
12. Tris	9
13. Fumetti	9
14. L'intruso	9

Lezione 4

15. Fumetti	10
16. Senta, scusi!	10
17. Gioco di memoria	10
18. Cruciverba	11

Lezione 5

19. Le coppie	11
20. Fumetti	12
21. Gioco dell'oca	12

Lezione 6

22. Parole e frasi	12
23. Superlativi	12
24. Cruciverba	13
25. Che cosa hai fatto ieri?	13
26. Ti va di ...?	13

Lezione 7

27. In agenzia	14
28. Alla stazione	14
29. Lo sai?	14
30. Abbinamenti	15

Lezione 8

31. Trova le differenze	15
32. Domino con le preposizioni	15
33. Dimmi quando ...	16

Lezione 9

34. Al ristorante	16
35. Che cosa c'è da mangiare?	17
36. Cruciverba	17
37. 1 mio, 2 tuo, ...	17

Lezione 10

38. Aguzzate la vista!	18
39. Picnic	18
40. Una casella dopo l'altra	18

Lezione 11

41. Curriculum	19
42. Indovina la professione	19
43. Trova l'errore	20

Lezione 12

44. Cruciverba	20
45. Preferenze	20
46. Al suo posto ...	21
47. Che cos'è?	21

Lezione 13

48. Fa' così	22
49. Tris	22

Lezione 14

50. Che fare?	22
51. Sì o no?	23
52. Dalla parola alla frase	23

Lezione 15

53. Ricordi	23
54. Tre famiglie	24
55. Cruciverba	24

Schemi da utilizzare in classe	25
Soluzioni	91

Prefazione

Il presente volume è diviso in due parti. Nella prima vengono descritte le varie attività e illustrati i relativi procedimenti, nella seconda sono raccolti degli schemi da fotocopiare e da utilizzare in classe.

Le attività qui raccolte fanno riferimento in primo luogo alle lezioni contenute in **Linea diretta 1** e ne rispecchiano la progressione sia lessicale che morfosintattica. Il loro scopo è quello di aiutare gli studenti a ricapitolare, esercitare o ampliare, in forma ludica, quanto appreso nelle lezioni del manuale.

Per ogni lezione vengono proposte delle attività che si differenziano per obiettivi e tipologia.

L'insegnante dovrà valutare quali di quelle consigliate riterrà più opportune, sia in base al tipo di corso che agli studenti che lo frequentano.

Integrare il manuale con attività ludiche durante un corso intensivo significa rendere la lezione più varia e permettere agli allievi una più facile memorizzazione. In un corso estensivo però si dovrà fare attenzione a dosare tale materiale supplementare, dato che ogni proposta aggiuntiva si ripercuote immancabilmente sul tempo destinato allo svolgimento di una lezione. Sta quindi all'insegnante decidere quanto del materiale proposto impiegare e in che momento della lezione inserirlo. È opportuno ricordare infatti che ogni attività, pur essendo pensata per un certo punto di una data lezione, può essere ovviamente rimandata anche ad un secondo momento, al fine di richiamare alla mente concetti già affrontati.

La durata indicata per ogni attività è quella prevista per il suo svolgimento e non è comprensiva delle istruzioni che l'insegnante dovrà impartire ai suoi studenti. Prima di iniziare l'attività si consiglia di dividere gli studenti in gruppi, distribuire loro il materiale necessario e passare poi subito ad un esempio pratico. Fare uno schizzo alla lavagna o mostrare agli studenti come disporre le carte o muovere le pedine su un piano di gioco, risulta spesso molto più utile che dilungarsi in laboriose spiegazioni teoriche.

Un altro aspetto da non trascurare è la competizione. Una buona parte delle attività qui proposte sono giochi in cui viene designato un vincitore. E un vincitore ha diritto ad un premio, anche se simbolico. Mettere in palio un depliant di una città o una regione italiana (rifornirsi presso uno dei tanti enti turistici), una rivista italiana, un gadget o altro stimola l'interesse e rende gli studenti molto più attenti durante lo svolgimento del gioco. Ci auguriamo che con questo lavoro i colleghi possano assaporare il gusto di una lezione basata non solo sulle parole, ma anche sul divertimento, il brio e l'eloquenza delle immagini.

Lezione 1

1. Identità fittizia

Tipo di attività:

produzione guidata

Scopo dell'attività:

assumere un'identità fittizia, intervistarsi reciprocamente, muoversi dopo una fase sedentaria

Quando:

come alternativa all'attività 15 della lezione 1

Partecipanti:

un numero qualsiasi di coppie

Durata:

5 minuti

Occorrente:

fotocopie degli schemi riportati a p. 26; eventualmente musica italiana

Procedimento

Fotocopiare le schede riportate a p. 26, ritagliarle lungo le linee e distribuirne una a ciascuno studente, che assumerà l'identità della persona presentata nella sua scheda. A questo punto l'insegnante fa ascoltare della musica italiana e invita gli studenti a muoversi liberamente per la classe.

Dopo alcuni secondi spegne il registratore. Le coppie vicine dovranno intervistarsi chiedendosi reciprocamente nome, provenienza e professione (usando ovviamente le strutture apprese fino a quel momento). Non appena l'insegnante si accorgerà che la maggior parte degli studenti avrà svolto il compito, riaccenderà il registratore. Questo procedimento si ripeterà ancora due o tre volte.

Variante: Per vivacizzare l'attività e per far sì che gli studenti esercitino più proficuamente il lessico appreso li si può invitare a scambiarsi i cartoncini dopo ogni intervista, in modo che, nel corso dell'intervista seguente, ciascuno possa assumere una nuova identità.

2. Tris con i numeri

Tipo di attività:

gioco didattico

Scopo dell'attività:

esercitare i numeri da 1 a 20

Quando:

dopo il punto 17 della lezione 1

Partecipanti:

un numero qualsiasi

Durata:

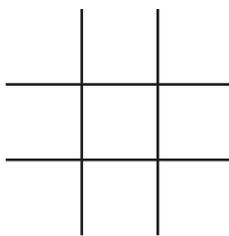
5–10 minuti

Occorrente:

carta e penna

Procedimento

L'insegnante disegna alla lavagna lo schema riprodotto qui sotto e poi invita gli studenti a copiarlo sul loro foglio. Gli studenti dovranno poi completare gli spazi con nove numeri da 0 a 20 a loro scelta. A questo punto l'insegnante nomina a caso e in disordine i numeri da 0 a 20. Man mano che l'insegnante li nomina, gli studenti segnano i numeri corrispondenti che si trovano sul loro schema. Vince lo studente che segna di seguito tre numeri in senso orizzontale, verticale oppure obliquo. Volendo continuare a giocare, il vincitore potrà poi prendere il ruolo dell'insegnante.



3. Chi ha più informazioni?

Tipo di attività:

produzione guidata

Scopo dell'attività:

porre delle domande ed esercitare oralmente quanto appreso nella prima lezione; far muovere gli studenti dopo una fase sedentaria

Quando:

alla fine della prima lezione

Partecipanti:

da 4 in su

Durata:

5–10 minuti

Occorrente:

fotocopie di tutti gli schemi riportati a p. 27

Procedimento

Prima di dar inizio all'attività, l'insegnante scrive alla lavagna la frase "Non lo so" e ne spiega il significato agli studenti. Poi ogni studente riceve la fotocopia di uno schema. Girando per la classe e ponendo delle domande ai suoi compagni p. es. "Dove abita Aldo Bossi?", ogni studente deve riuscire a completare il suo schema nel minor tempo possibile. Se lo studente interpellato non ha le informazioni richieste, risponde "Non lo so". Vince lo studente che riesce a completare il suo schema prima degli altri. Gli altri studenti poi, in plenum, potranno rivolgersi a lui per completare le informazioni mancanti.

4. Trova la frase

Tipo di attività:

gioco didattico

Scopo dell'attività:

ripetere, esercitare e memorizzare quanto appreso fino a un certo punto della lezione

Quando:

ogni volta che si voglia richiamare alla mente quanto appreso precedentemente

Partecipanti:

gruppi di 2–4 persone

Durata:

circa 5 minuti

Occorrente:

fotocopie degli schemi riportati a p. 28 da incollare o fotocopiare su cartoncini

Procedimento

Quest'attività è utile per ripassare rapidamente quanto appreso fino a un certo punto del corso. Ad essa si possono dedicare alcuni minuti all'inizio dell'ora di lezione o in qualsiasi altro momento si voglia inserire un momento di riflessione. Fare un numero sufficiente di fotocopie degli schemi a p. 28 e preparare delle carte. Utilizzare solo quelle contenenti le frasi apprese fino al punto della lezione in cui si desidera svolgere l'attività. Dividere gli studenti in gruppi di due, tre o quattro persone e distribuire a ciascun gruppo un mazzetto di carte. Ogni studente a turno alza una carta e formula la risposta relativa alla domanda in essa contenuta (o la domanda relativa alla risposta). La durata dell'attività dipende naturalmente sia dalla rapidità con cui gli studenti riescono a reagire, sia dal numero dei cartoncini distribuiti. Non dovrebbe però superare i 5–7 minuti.

Variante: A volte gli studenti principianti nel porre le domande fanno confusione tra la seconda e la terza persona singolare. Si può cercare di ovviare a ciò svolgendo la seguente attività: Dividere gli studenti in piccoli gruppi e assegnare a ciascun gruppo un mazzetto di carte solo con le domande. Dire agli studenti di dividerle in due gruppi a seconda che la domanda sia formulata usando il *tu* o il *Lei*. Poi invitarli a trasformare le domande da formali a confidenziali e viceversa.

Lezione 2

5. Rubamazzo

Tipo di attività:

gioco didattico

Scopo dell'attività:

esercitare gli articoli determinativi

Quando:

dopo il punto 18 della lezione 2

Partecipanti:

gruppi di 4–5 persone

Durata:

circa 10 minuti

Occorrente:

per ogni gruppo 42 carte ottenute fotocopiando gli schemi riportati alle pagine 29 e 30

Procedimento

Si distribuiscono le carte ai giocatori e se ne lasciano due scoperte al centro del tavolo.

Comincia a giocare la persona a destra di chi ha distribuito le carte. Se possiede una carta abbinabile (articolo o sostantivo) ad una delle carte scoperte, la prende e la pone davanti a sé in modo da formare un mazzetto. La carta di presa (articolo o sostantivo) si mette scoperta sull'altra. Se il giocatore invece non può combinare nessuna delle sue carte con una delle due scoperte, deve giocare una e porla accanto alle carte che sono al centro del tavolo.

Poi a turno tocca ai giocatori successivi che, seguendo lo stesso procedimento, possono prendere sia una delle carte al centro del tavolo sia "rubare" il mazzetto scoperto di uno degli avversari.

Quando si esauriscono le carte in tavola si "rubano" ovviamente solo le carte degli avversari. Vince chi, alla fine del gioco, ha il maggior numero di carte.

6. Memory

Tipo di attività:

gioco didattico

Scopo dell'attività:

memorizzare le frasi imparate nel corso della lezione

Quando:

dopo il punto 21 della lezione 2

Partecipanti:

gruppi di 4–6 persone

Durata:

5–10 minuti

Occorrente:

fotocopie degli schemi riportati a p. 31 da incollare o fotocopiare su cartoncini

Procedimento

Si formano dei gruppi di 4–6 studenti. Ogni gruppo riceve un set di domande e relative risposte. Le carte si dispongono su un piano di gioco a faccia in giù. A turno i giocatori ne scoprono due. Se si tratta di una domanda e di una risposta che si possono abbinare, il giocatore le prende e ha il diritto di scoprirne altre due. Altrimenti le rimette coperte al loro posto e quindi passa la mano al giocatore successivo. Vince chi alla fine ha più coppie di cartoncini.

N.B. Volendo ripetere anche il lessico relativo alla lezione 1 si possono aggiungere a queste carte alcune di quelle già usate per l'attività "Trova la frase" (p. 28).

7. 1 io, 2 tu ...

Tipo di attività:

gioco didattico

Scopo dell'attività:

esercitare il presente indicativo di alcuni verbi, formare delle frasi

Quando:

alla fine della lezione 2

Partecipanti:

gruppi di 3–5 persone

Durata:

10–15 minuti

Occorrente:

fotocopie degli schemi riportati a p. 32 da incollare o fotocopiare su cartoncini, dadi (uno per ciascun gruppo)

Procedimento

I cartoncini o i foglietti formano un mazzo che si mette coperto al centro del tavolo. A turno i giocatori scoprono un cartoncino o un foglietto con un verbo e poi lanciano il dado. La faccia con un punto corrisponde al pronome *io*, quella con due al *tu*, quella con tre alla terza persona singolare e così via. Il giocatore di turno deve formare una frase coniugando il verbo. Così se per esempio il giocatore ha scoperto il verbo "prendere" e ha lanciato

un 4 potrà fare una frase del tipo "Prendiamo un aperitivo?" o anche "A colazione prendiamo solo un caffè." oppure "Spesso prendiamo un caffè con gli amici." o frasi simili. Le frasi, oltre naturalmente ad avere un senso, devono essere assolutamente corrette. Gli altri studenti del gruppo controllano che questo avvenga e, in caso di dubbio, si rivolgono all'insegnante che fungerà da arbitro. Per ogni frase corretta lo studente di turno prende il corrispondente cartoncino con il verbo. In caso contrario il verbo viene rimesso in gioco sotto il mazzetto delle carte. Il gioco finisce ad esaurimento delle carte o allo scadere di un limite di tempo stabilito. Vince chi ha il maggior numero di cartoncini.

8. Decidi tu

Tipo di attività:

gioco didattico

Scopo dell'attività:

ripetere il lessico contenuto nelle prime due lezioni

Quando:

alla fine della lezione 2

Partecipanti:

gruppi di 3–5 persone

Durata:

circa 10 minuti

Occorrente:

fotocopie degli schemi riportati a p. 33

Procedimento

Ritagliare gli schemi riportati a p. 33 seguendo le linee e distribuirne un set ad ogni gruppo. Assegnare un limite di tempo, p. es. 5 minuti. Dire agli studenti che ogni gruppo dovrà raggruppare le parole secondo un criterio preciso che potrebbe essere grammaticale oppure di altro genere. Questa parte del gioco dovrebbe essere svolta da ciascun gruppo in modo che i criteri secondo cui esso raggruppa le parole rimangano "segreti". Scaduti i cinque minuti ogni gruppo osserverà il compito svolto dagli altri e cercherà di indovinare secondo quale criterio essi avevano diviso le parole.

N.B. Come specificato sopra, i criteri potrebbero essere grammaticali (genere, numero, articolo da premettere) o anche di altro genere (persone, oggetti, bevande, altre consumazioni). L'insegnante comunque non dovrebbe dare indicazioni molto precise sui criteri da scegliere, perché in tal modo potrebbe frenare la fantasia degli studenti.

9. Abitudini

Tipo di attività:

produzione libera

Scopo dell'attività:

porre domande, rispondere, esercitare il lessico appreso

Quando:

alla fine della lezione 2

Partecipanti:

un numero illimitato di coppie

Durata:

10 minuti

Occorrente:

fotocopie degli schemi riportati a p. 34

Procedimento

Innanzitutto formare delle coppie. Se il numero degli studenti fosse dispari, l'insegnante parteciperà al gioco con uno studente. Uno studente riceve la parte **A** della fotocopia, l'altro la parte **B**. Lo scopo dell'attività è di scoprire quanto si conosce il proprio partner o si pensa di conoscerlo. Ogni studente avrà qualche minuto di tempo per leggere le frasi e per segnare sulla prima colonna *si* se pensa che l'informazione corrisponda alla verità o *no* in caso contrario. Poi gli studenti si intervisteranno vicendevolmente secondo il seguente modello:

Studente A: *A colazione bevi / beve il caffè?*

Studente B: *No. Prendo un tè. E tu fai / Lei fa colazione a casa?*

Studente A: *Sì, sempre. E tu / Lei ...?*

Per ogni risposta indovinata ogni studente farà un segno (p. es. un ✓ o x) sulla seconda colonna. Alla fine lo studente che avrà più segni sulla seconda colonna è quello che conosce meglio il suo partner o che ha maggiore intuizione.

Lezione 3

10. Scopri l'oggetto

Tipo di attività:

gioco didattico

Scopo dell'attività:

riconoscere i numeri

Quando:

dopo il punto 2 della lezione 3

Partecipanti:

un numero qualsiasi di coppie

Durata:

circa 5 minuti

Occorrente:

per ogni coppia di studenti una fotocopia di p. 35 da ritagliare lungo la linea tratteggiata

Procedimento

Si formano delle coppie. Uno studente riceve la parte **A** della fotocopia e l'altro la parte **B**.

Uno degli studenti detta al compagno (senza fargliela vedere) la lista dei numeri che compare sul suo foglio; l'altro deve riconoscerli e congiungerli man mano con una linea. Ovviamente i numeri vanno dettati nell'ordine stabilito. Poi sarà il secondo studente a dettare i numeri al primo.

Se gli studenti avranno tracciato le linee correttamente, sul loro foglio comparirà una figura (e cioè una valigia su **A** e un orologio su **B**).

Variante: durante l'attività si possono far sedere gli studenti anche schiena contro schiena.

11. Domino con gli orologi

Tipo di attività:

gioco didattico

Scopo dell'attività:

esercitare come si dice l'ora in italiano

Quando:

dopo il punto 6 della lezione 3

Partecipanti:

da tre a cinque

Durata:

circa 10 minuti

Occorrente:

fotocopie degli schemi riportati a p. 36 da incollare su cartoncini

Procedimento

Ciascun giocatore riceve un numero uguale di cartoncini (7 se si gioca in tre; 5 se si gioca in 4; 4 se si gioca in 5) che terrà in mano in modo che gli altri non li vedano. I cartoncini in soprannumero (che formano il "pozzo") in attesa di essere utilizzati si mettono, coperti, al centro del tavolo. Il primo giocatore scopre uno dei suoi cartoncini e lo mette al centro del tavolo. Il giocatore seguente potrà accostare al primo cartoncino o l'orario o l'orologio corrispondenti. Si procede a turno accostando le combinazioni e formando un disegno a scelta che potrà essere rettilineo, a scala, serpentino, eccetera. Se un giocatore non ha più pezzi da attaccare a quelli sul piano di gioco, deve attingere al pozzo finché non troverà il cartoncino necessario. Nel caso che anche il pozzo fosse esaurito, il giocatore dovrà "passare", cioè salterà il turno. Vince il giocatore che riesce a liberarsi per primo dei suoi cartoncini. Seguono a ruota gli altri.

12. Tris

Tipo di attività:

gioco didattico a squadre

Scopo dell'attività:

esercitare il lessico appreso durante la lezione 3, formare delle frasi grammaticalmente corrette

Quando:

a partire dal punto 10 della lezione 3

Partecipanti:

un numero qualsiasi di giocatori

Durata:

circa 20 minuti

Procedimento

Il procedimento del gioco è simile a quello descritto a p. 5 di questo libro (Tris con i numeri) e a quello contenuto nella **Guida per l'insegnante** relativa a **Linea diretta 1** a p. 190. Lo scopo è quello di "conquistare" tre caselle in senso orizzontale, verticale o obliquo formulando delle domande.

L'insegnante traccia alla lavagna (o su un lucido) uno schema di 9 caselle (3 orizzontali x 3 verticali) e scrive nelle caselle delle parole imparate nel corso della lezione (per esempio: *carta di credito, camera, cortile interno, colazione, pensione completa, documento, sveglia, cena, garage* ecc.).

Si formano due squadre. Entro un certo limite di tempo (5–10 minuti) gli studenti, consultandosi all'interno del gruppo, dovranno scrivere una domanda per ogni casella (p. es. per la parola *colazione* "È possibile fare colazione in camera." oppure "A che ora è la colazione?").

Scaduto il limite di tempo con il lancio di una moneta si individua la squadra che inizia a giocare. Questa squadra sceglie una casella e un portavoce legge la domanda contenente la parola scelta. Se la domanda è corretta, la squadra ottiene un punto (che l'insegnante segnerà alla lavagna o sul lucido con una grande X o con uno 0 sulla casella) e conquista la casella. Poi tocca alla squadra avversaria. Se invece non è corretta, il gioco passa direttamente alla squadra avversaria.

Vince la squadra che per prima riesce a conquistare tre caselle di seguito in senso orizzontale, verticale o obliquo.

13. Fumetti

Tipo di attività:

produzione guidata

Scopo dell'attività:

produrre un dialogo formalmente corretto pren-

dendo spunto dalla situazione illustrata nei disegni, esprimersi correttamente

Quando:

dopo il punto 14 della lezione 3

Partecipanti:

un numero illimitato di coppie

Durata:

15 minuti (o più)

Occorrente:

fotocopie della p. 37

Procedimento

Quest'attività si svolge sulla falsariga della ricostruzione di conversazione illustrata già nella **Guida per l'insegnante** relativa a **Linea diretta 1** (p. 172 ff.), solo che stavolta non è l'insegnante a guidare gli studenti nella ricostruzione del testo, ma sono gli stessi studenti a costruire il dialogo. Prima di iniziare l'attività si formano delle coppie e ogni studente riceve una fotocopia. All'interno di ciascuna coppia ci si accorda sul ruolo da interpretare. A questo punto inizia il lavoro della costruzione del dialogo. Le immagini servono da "guida", gli studenti ipotizzano delle frasi che potrebbero essere dette nella situazione illustrata. Lo studente a cui tocca formulare la prima frase la pronuncerà badando sia alla correttezza che all'intonazione. Se ce ne fosse bisogno, il compagno interverrà correggendo. In caso di incertezza ambedue potranno rivolgersi all'insegnante. Dopo che il primo studente avrà pronunciato la prima frase correttamente e con la giusta intonazione, toccherà al compagno. Costruita la seconda frase, gli studenti ripeteranno il dialogo dall'inizio. Poi toccherà di nuovo al primo studente e così via, badando sempre prima alla correttezza delle frasi da costruire e poi alla ripetizione e quindi alla memorizzazione del dialogo costruito. Alla fine dell'attività gli studenti potranno riempire i fumetti. Se l'insegnante lo riterrà opportuno inoltre potrà estrarre a sorte una o due coppie che interpreteranno il dialogo davanti alla classe.

14. L'intruso

Tipo di attività:

gioco didattico

Scopo dell'attività:

ripetere, esercitare e memorizzare quanto appreso fino a un certo punto della lezione

Quando:

ogni volta che si voglia richiamare alla mente quanto appreso precedentemente

Partecipanti:

gruppi di 3 persone

Durata:

10–15 minuti

Occorrente:

fotocopie degli schemi riportati a p. 38 da incollare o fotocopiare su cartoncini

Procedimento

Si dividono gli studenti in gruppi e si distribuiscono loro le carte (domande, risposte e intruso). Gli studenti cercano fra le loro carte quelle che si possono abbinare e le mettono scoperte sul piano di gioco. Le carte avanzate le tengono in mano in modo che gli altri non possano vederle. A questo punto uno dei giocatori pesca una carta fra quelle che possiede il compagno alla sua destra che pescherà a sua volta dal compagno seguente. Ogni volta che un giocatore pesca una carta abbinabile ad una di quelle che ha in mano, le scarta e le mette scoperte sul piano di gioco. Vince chi riesce a liberarsi per primo delle carte. Perde chi resta con la carta non abbinabile (intruso).

Lezione 4

15. Fumetti

Tipo di attività:

produzione guidata

Scopo dell'attività:

produrre un dialogo formalmente corretto prendendo spunto dalla situazione illustrata nei disegni

Quando:

dopo il punto 6 della lezione 4

Partecipanti:

un numero illimitato di coppie

Durata:

15 minuti (o più)

Occorrente:

fotocopie della p. 39

Procedimento

Per lo svolgimento di questa attività vedere le istruzioni a p. 9.

16. Senta, scusi!

Tipo di attività:

produzione guidata

Scopo dell'attività:

usare il lessico e le strutture della lezione 4

Quando:

come alternativa al punto 13 della lezione 4

Partecipanti:

un numero qualsiasi di coppie

Durata:

circa 10 minuti

Occorrente:

per ogni coppia una fotocopia dei disegni riportati alle pagine 40 e 41

Procedimento

Fotocopiare le pagine 40 e 41. Formare delle coppie di studenti. Assegnare ad uno studente la pagina **A** e all'altro la pagina **B**. Gli studenti, senza mostrarsi vicendevolmente le loro piantine, si chiederanno a turno come raggiungere i luoghi indicati nel riquadro "cerca". Comincia chi ha il foglio **A** chiedendo per esempio: "Scusi, mi può dire / sa dov'è ...?" Il partner individua sul proprio foglio (**B**) ciò gli viene richiesto. Dopo averlo trovato descriverà il percorso partendo sempre dalla stazione. Individuata la sua meta, lo studente **A** la segnerà negli appositi spazi vuoti della sua piantina. A questo punto sarà lo studente in possesso del foglio **B** a dover chiedere un'informazione e l'altro a descrivere il percorso.

Alla fine dell'attività si confrontano i fogli.

Variante: Quando uno studente crede di aver individuato la meta, può ripetere al compagno le indicazioni ricevute usando la prima persona singolare, p. es.: "Allora adesso io giro a sinistra, poi vado dritto ..." ecc.

17. Gioco di memoria

Tipo di attività:

gioco didattico

Scopo dell'attività:

memorizzare frasi contenenti preposizioni

Quando:

durante la lezione 4

Partecipanti:

un numero qualsiasi

Durata:

10–15 minuti

Occorrente:

fotocopie degli schemi riportati a p. 42 da incollare o fotocopiare su cartoncini