

# Contenuti

● Prefazione	4
● Indice delle attività	6
● Espresso 1	8
● Espresso 2	23
● Materiale fotocopiabile	37
● Soluzioni	91

# Prefazione

Le attività presentate in questo volume offrono agli insegnanti nuovi spunti per impostare la lezione in modo divertente e permettono agli studenti di sperimentare le strutture apprese evitando la ripetitività. La successione delle attività segue la progressione grammaticale e morfosintattica delle lezioni di **Espresso 1 e 2**, il libro può essere usato però come supporto anche in corsi mirati al solo ripasso.

Il volume è diviso in due parti. Nella prima parte vengono descritti i vari giochi, la loro tipologia, la lezione a cui si riferiscono, l'obiettivo didattico, il materiale e i tempi necessari per lo svolgimento. La seconda parte contiene gli schemi delle attività da fotocopiare ed eventualmente ritagliare. Per semplificare la preparazione del materiale da parte dell'insegnante, varie attività utilizzano le stesse carte o gli stessi piani di gioco.

A tutti i colleghi auguro un buon divertimento!

## Indicazioni pratiche

- ◆ **Tipo di attività.** Nel volume si trova un'ampia gamma di attività che comprende sia giochi competitivi (gioco di carte, gioco da tavola, domino, tombola, puzzle, cruciverba...), sia attività più comunicative con produzione orale o scritta e giochi di ruolo. Nella parte collegata a **Espresso 1** prevale la prima tipologia, in quella collegata a **Espresso 2** viene posto l'accento sulla seconda.
- ◆ **Quando usare l'attività.** L'indicazione del livello a cui inserire ogni singola proposta ludica non è da considerarsi tassativa. È sconsigliabile anticipare l'ordine delle attività per evitare di confrontare gli studenti con temi grammaticali o lessicali non ancora trattati a lezione. È importante preparare bene i gruppi nel caso di tipologie di gioco del tutto nuove. La scelta dell'utilizzo di un gioco va fatta sempre tenendo presente a che tipo di corso o classe ci si rivolge. Un gioco può anche essere riutilizzato più volte in tempi diversi, per ripetere un tema non chiaro o particolarmente complesso o difficile da memorizzare.
- ◆ **Partecipanti.** Il numero dei partecipanti è un parametro non variabile, in quanto le attività sono pensate per essere svolte logisticamente come indicato. Per alcuni giochi sono state proposte varianti. È possibile che alcune attività riescano meglio con gruppi piccoli o viceversa, anche in questo caso l'insegnante dovrà decidere cosa si addice di più al proprio corso o alla propria classe. Anche nella formazione delle coppie e dei gruppi non bisogna dimenticare che determinati abbinamenti di studenti «funzionano» meglio o a causa del carattere o delle abilità linguistiche: pur rispettando il criterio della rotazione nella scelta dei compagni di gioco, è meglio quindi evitare strategicamente combinazioni «pericolose».

- ◆ **Durata.** I tempi riportati sono indicativi e si riferiscono alla fase di gioco vero e proprio, senza comprendere il tempo necessario per le spiegazioni. Si può aumentare il tempo in caso di gruppi un po' più lenti, senza mai esagerare troppo: come dice il proverbio «Un bel gioco dura poco». È importante dedicare tutto il tempo necessario anche all'eventuale verifica che segue o alle domande degli studenti. È sempre meglio, perciò, evitare lo svolgimento del gioco al termine dell'ora di lezione, per non trovarsi costretti ad interrompere l'attività. Si può accompagnare la durata dei momenti di gruppo o di coppia con musica di sottofondo, che viene interrotta allo scadere del tempo.
- ◆ **Materiale.** Per quanto riguarda il materiale fotocopiabile si possono distinguere varie categorie:
  - piani di gioco: è consigliabile una fotocopia in formato A3, per permettere una migliore visualizzazione della grafica delle caselle e una maggiore libertà di movimento dei giocatori; fotocopie su carta colorata sono senza dubbio più vivaci, ma è meglio usare colori tenui, per non ridurre la chiarezza del testo scritto;
  - schede: si tratta di tabelle o pagine da compilare;
  - tessere: le tessere sono di forma allungata e si usano per lo più per il gioco del domino;
  - carte: hanno circa la dimensione delle carte da gioco,
  - sia le tessere sia le carte vanno incollate su cartoncino (o plastificate) e ritagliate.
  - Nella parte collegata a **Espresso 1** prevale il materiale fotocopiabile con immagini, per favorire ulteriormente la memorizzazione da parte dello studente a un livello di conoscenza ancora elementare.
- ◆ **Svolgimento del gioco.** Per la buona riuscita del gioco è fondamentale che siano chiari tutti i passaggi, sia all'insegnante sia agli studenti. Non conviene mai sperimentare un'attività di cui non si conosca a fondo lo svolgimento: una spiegazione confusa rende insicuri gli studenti e compromette non solo il successo del gioco, ma anche la disponibilità del gruppo ad affrontare in futuro esercizi simili.
- ◆ **Presentazione dei dialoghi.** In diverse attività gli studenti devono produrre dialoghi seguendo un esempio. Se il dialogo viene presentato su un lucido o alla lavagna sarà più facile memorizzarlo nella fase iniziale. Dopo il primo turno di gioco l'aiuto verrà invece eliminato per permettere una rielaborazione personale sulla base dell'esempio.
- ◆ **Regole di gioco.** Nel caso di giochi di carte o da tavola la scelta del primo giocatore si può fare lanciando il dado (inizia chi ha il punteggio più alto) o scegliendo il giocatore più vecchio o il più giovane. Il senso di gioco è sempre antiorario.
- ◆ **Criteri di correttezza.** Se i giocatori non sono d'accordo sulla correttezza o meno di una forma grammaticale spetta all'insegnante intervenire per decidere.

# Indice delle attività

## Espresso 1

### Lezione 1 – Primi contatti

- |   |                         |   |
|---|-------------------------|---|
| 1 | Il domino delle nazioni | 8 |
| 2 | Numeri di telefono      | 8 |

### Lezione 2 – Io e gli altri

- |   |                        |    |
|---|------------------------|----|
| 3 | Dove lavora?           | 9  |
| 4 | Domande e risposte (1) | 10 |

### Lezione 3 – Buon appetito!

- |   |                          |    |
|---|--------------------------|----|
| 5 | Articoli a volontà       | 10 |
| 6 | La tombola dell'alfabeto | 11 |
| 7 | Al ristorante            | 11 |

### Lezione 4 – Tempo libero

- |    |               |    |
|----|---------------|----|
| 8  | Ti piace? (1) | 12 |
| 9  | Che ora è?    | 13 |
| 10 | Dove andiamo? | 13 |

### Ripasso lezioni 1-4

- |    |                           |    |
|----|---------------------------|----|
| 11 | Giochiamo con i verbi (1) | 14 |
| 12 | Il sosia                  | 14 |

### Lezione 5 – In albergo

- |    |                        |    |
|----|------------------------|----|
| 13 | Che disordine!         | 15 |
| 14 | Domande e risposte (2) | 15 |

### Lezione 6 – In giro per l'Italia

- |    |                           |    |
|----|---------------------------|----|
| 15 | Il domino degli aggettivi | 16 |
| 16 | Letteropoli               | 16 |

### Lezione 7 – Andiamo in vacanza!

- |    |                       |    |
|----|-----------------------|----|
| 17 | Fraasi da ricostruire | 17 |
| 18 | Il signor No          | 17 |

### Lezione 8 – Sapori d'Italia

- |    |                           |    |
|----|---------------------------|----|
| 19 | Ricette per tutti i gusti | 18 |
| 20 | Cosa c'è in pentola?      | 19 |

### Ripasso lezioni 5-8

- |    |                           |    |
|----|---------------------------|----|
| 21 | Giochiamo con i verbi (2) | 19 |
| 22 | Viva i curiosi!           | 19 |

### Lezione 9 – Vita quotidiana

- |    |                           |    |
|----|---------------------------|----|
| 23 | Giochiamo con i verbi (3) | 20 |
| 24 | Cosa si fa?               | 20 |

### Lezione 10 – Fare acquisti

- |    |                             |    |
|----|-----------------------------|----|
| 25 | In valigia                  | 21 |
| 26 | Ti piace? (2)               | 22 |
| 27 | Il gioco del più e del meno | 22 |

## Espresso 2

### Lezione 1 – La famiglia

28	Albero genealogico	23
29	A spasso con la famiglia	23
30	Inventiamo una storia	24

### Lezione 2 – Da piccola ...

31	L'Italia dei superlativi	24
32	Bei tempi	25

### Lezione 3 – Non è bello ciò che è bello ...

33	Identikit	25
34	Il personaggio misterioso	26
35	Nel Paese dei Balocchi	26

### Lezione 4 – Appuntamenti

36	Trova la frase	27
37	A caccia di pronomi	27

### Lezione 5 – Buon viaggio!

38	Che giornata!	28
39	Cosa dire?	28

### Lezione 6 – L'importante è mangiare bene!

40	Il domino dell'imperativo	29
----	---------------------------	----

### Lezione 7 – Mens sana ...

41	Dalla testa ai piedi	30
42	Quanti ordini!	30

### Lezione 8 – Il mondo del lavoro

43	Progetti o sogni?	31
44	Ci vuole, serve, bisogna ...	32

### Lezione 9 – Casa dolce casa ...

45	Opinioni sull'Europa	32
46	Indovinelli	33

### Lezione 10 – Incontri

47	Insopportabili	33
48	Un caso da risolvere	34

### Ripasso lezioni 1-10

49	Macedonia di verbi	35
50	L'Italia in preposizioni	35