



Nuovo Contatto A2
Gioco - Produzione libera

Livello A2

Abbigliamento

Gioco didattico da proporre dopo l'attività Nuovo 1c di pagina 47 di Nuovo Contatto A2.

ISTRUZIONI

Giocatori.

Due o più.

Materiale di gioco.

1 tabellone,
2 mazzi di carte con i nomi dei capi di abbigliamento.

Svolgimento del gioco.

I componenti delle due squadre hanno a disposizione delle piccole carte con i nomi dei vestiti.

A turno ogni squadra "gira" la penna sul tabellone (funziona come il gioco della bottiglia).

Se la penna si ferma, ad esempio, sulla casella "al mare", un componente dell'altra squadra deve leggere la domanda: "Cosa ti metti per andare al mare?"

La squadra che ha girato la penna deve scegliere le carte "adatte" e un suo componente deve rispondere: "Per andare al mare mi metto il costume da bagno, i pantaloni corti, ecc."

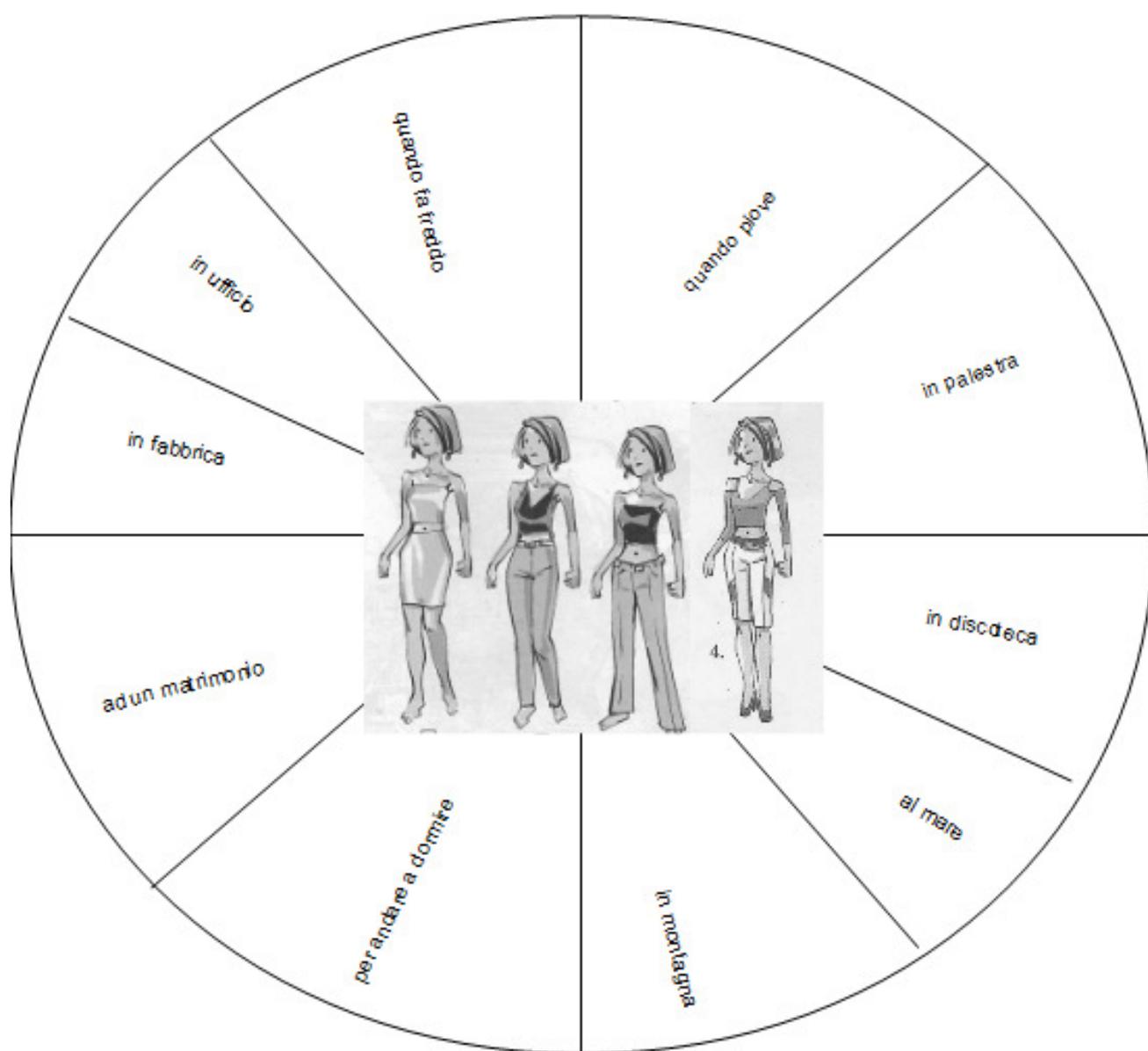
I componenti della squadra che hanno fatto la domanda devono, con l'aiuto dell'insegnante, valutare se l'altra squadra ha risposto bene o se ha saltato qualche capo di abbigliamento.

Lo scopo lessicale del gioco è quello di far memorizzare, attraverso la ripetizione, la struttura della frase e il lessico dell'abbigliamento.

Punteggio.

Ogni risposta completa vale 10 punti.

Per ogni capo di abbigliamento o accessorio "mancante", meno 1 punto.





Fotocopiare due volte la seguente pagina.
Ritagliare le carte e consegnare un mazzo ad ogni squadra.

il cappotto	la gonna	gli occhiali da sole	le ciabatte
la tuta	la cravatta	l'impermeabile	il giaccone
il vestito	la cintura	la giacca	il maglione
le calze	le scarpe con il tacco	i jeans	la camicetta
i guanti	le scarpe	le scarpe da ginnastica	la sciarpa
il pigiama	i pantaloni	gli stivali	la giacca a vento
i pantaloni corti	il berretto	i sandali	il tailleur
la ventiquattre	l'abito (da uomo)	la minigonna	la camicia
la borsa	lo zaino	gli scarponi	il costume da bagno