



Gioco

Livello A1

Il MEMO dell'ufficio

*Il gioco si presta ad essere svolto dopo le unità 6 e 11 del manuale
AL LAVORO! A1 di Loescher Editore*

Obiettivi

- sviluppo della competenza lessicale relativa agli oggetti dell'ufficio;
- sviluppo della competenza morfosintattica (uso degli articoli determinativi).

Materiale

- 1 scheda a da stampare, anche in bianco e nero, in formato A4, una copia per ogni squadra (scheda A).
 - 6 schede da stampare, preferibilmente a colori e su cartoncino.
- Le schede vanno ritagliate per ottenere 36 carte da gioco (18 coppie di carte uguali).
L'ideale sarebbe poter plastificare le carte.

Giocatori

2 o più squadre, di 2 o più giocatori.

Istruzioni

L'attività si svolge, in due fasi, secondo le regole del MEMO.

FASE 1

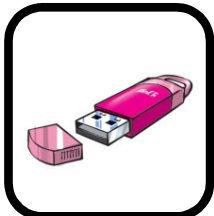
1. Disporre le carte sul tavolo, a caso, e con l'immagine rivolta verso il basso.
2. Consegnare ad ogni squadra una copia della scheda A.
3. A turno, i componenti di ciascuna squadra devono girare una carta, pronunciare a voce alta il nome dell'oggetto rappresentato, poi girare una seconda carta, e pronunciare anche in questo caso il nome dell'immagine.
4. Se le due immagini corrispondono, la squadra ha diritto a prendere le carte e a cercare di formare una seconda coppia, seguente le modalità del punto 2. In questo caso lo studente che gira le carte e pronuncia i nomi deve essere uno diverso da quello che lo ha fatto in precedenza.
5. Se le due immagini non corrispondono, il turno passa alla squadra successiva.
6. Vince la squadra che, alla fine del gioco, ha accumulato più carte.

N.B. Se gli studenti hanno già appreso, utilizzando il manuale *AL LAVORO! A1*, i vocaboli in oggetto, si può saltare la FASE 1 e passare direttamente alla FASE 2.

FASE 2

1. Ritirare le copie della scheda 1 precedentemente consegnate.
2. Il gioco si svolge esattamente come nella fase 1, ma, per nominare gli oggetti, gli studenti non possono più fare ricorso all'aiuto della scheda A.
3. Se uno studente sbaglia a nominare l'oggetto rappresentato, il turno passa immediatamente alla squadra avversaria.

SCHEDA A



LA
CHIAVETTA
USB



IL
TELEFONO



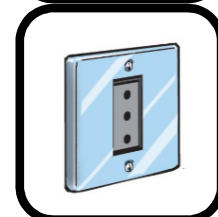
L'AGENDA



IL
CARICATORE



IL
RACCOGLITORE



LA
PRESA



IL TASTO
IL PULSANTE



LA CHIAVE



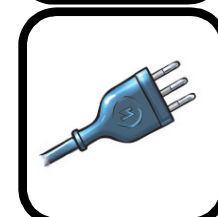
LA PENNA



LA
TASTIERA



LO ZAINO



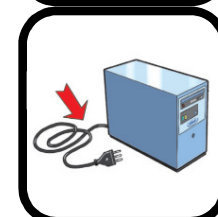
LA SPINA



IL
PROIETTORE



LA
FINESTRA



IL CAVO



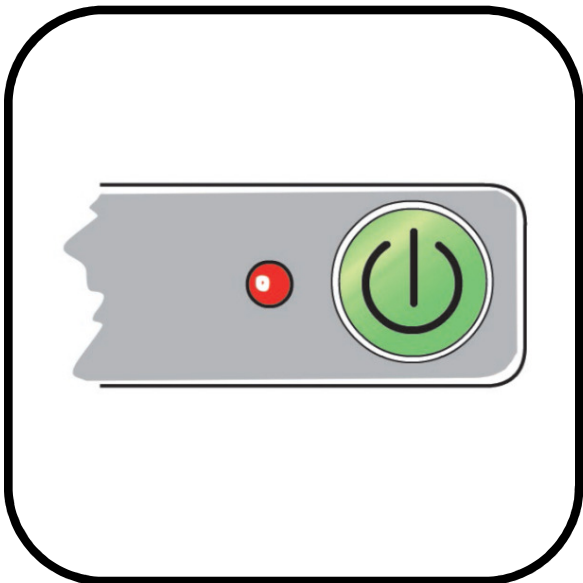
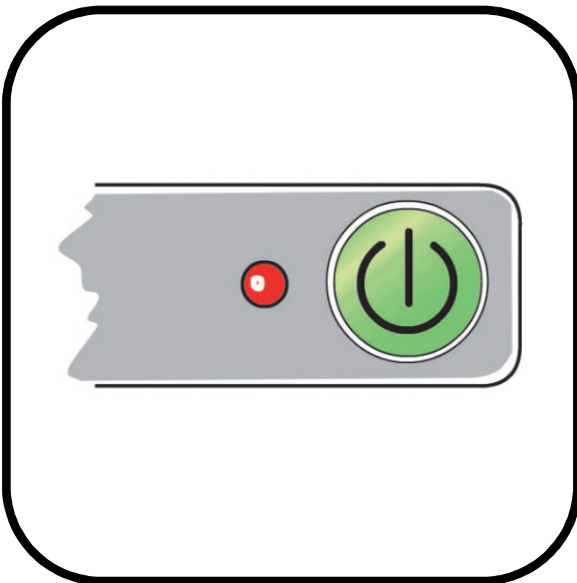
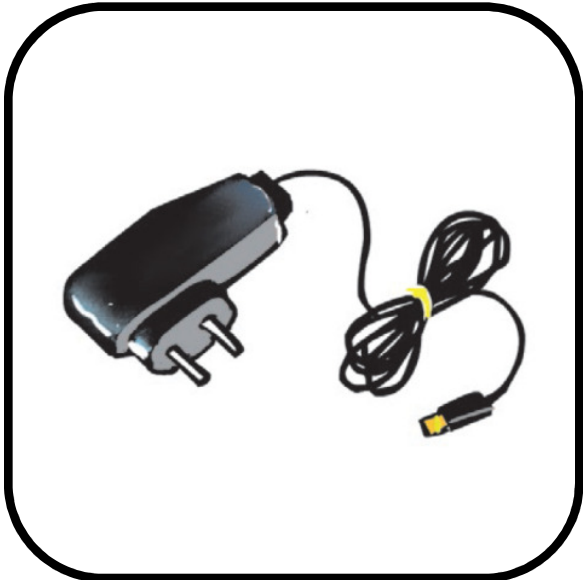
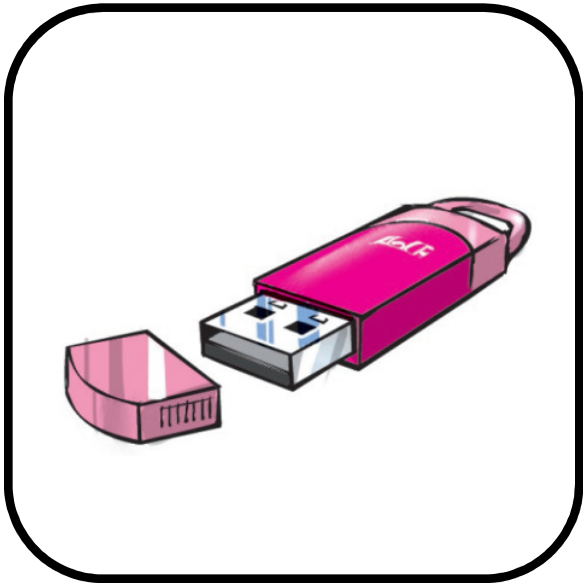
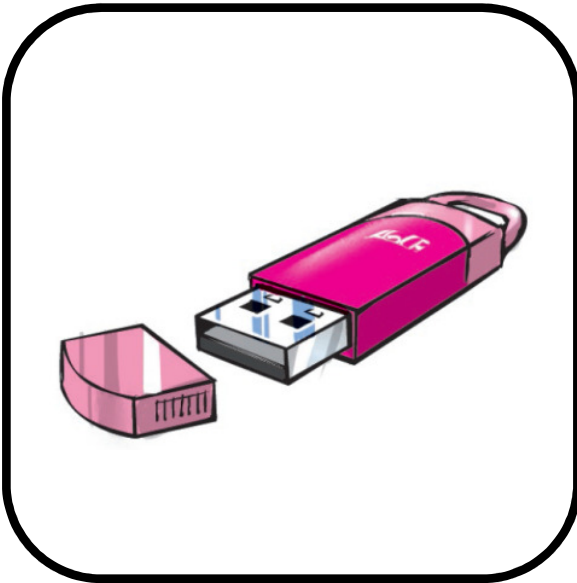
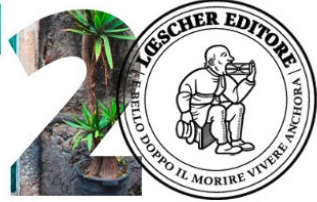
LO
SCHERMO



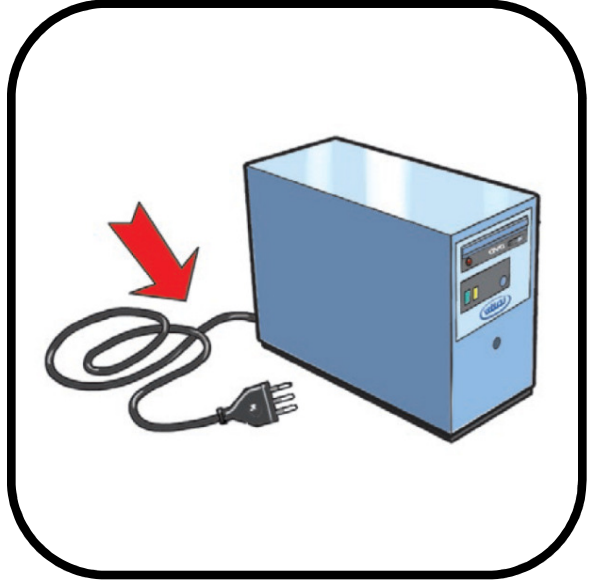
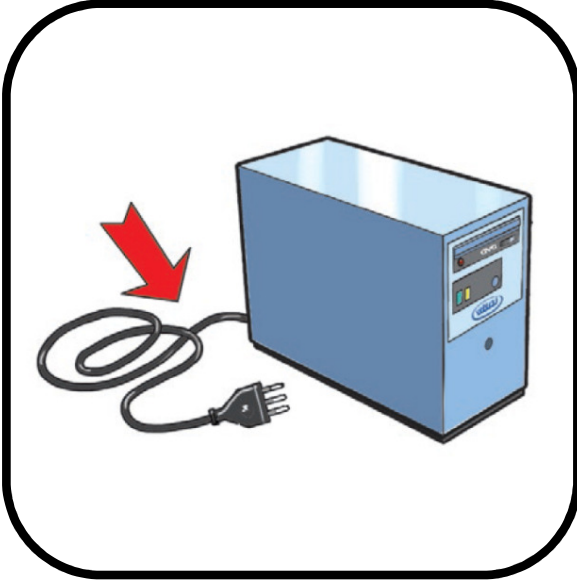
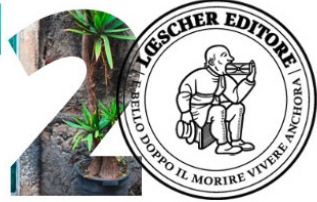
LA
SCRIVANIA



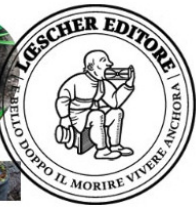
LA
STAMPANTE



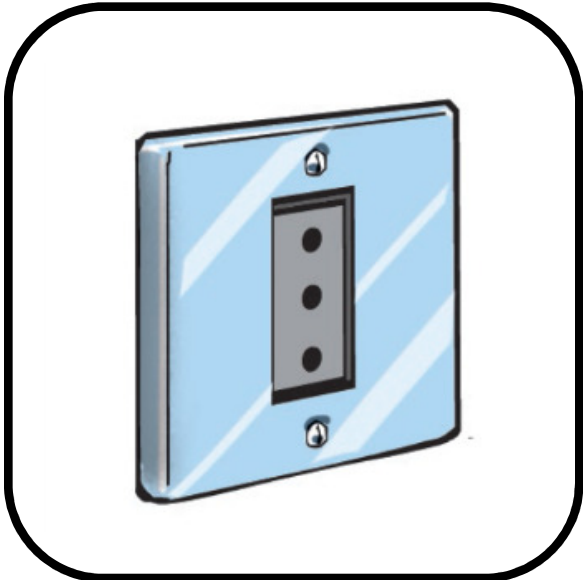
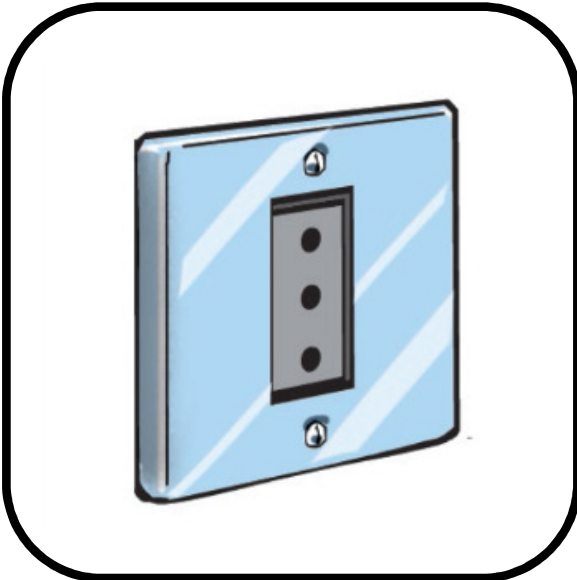
Questa pagina può essere fotocopiata esclusivamente per uso didattico - © Loescher Editore



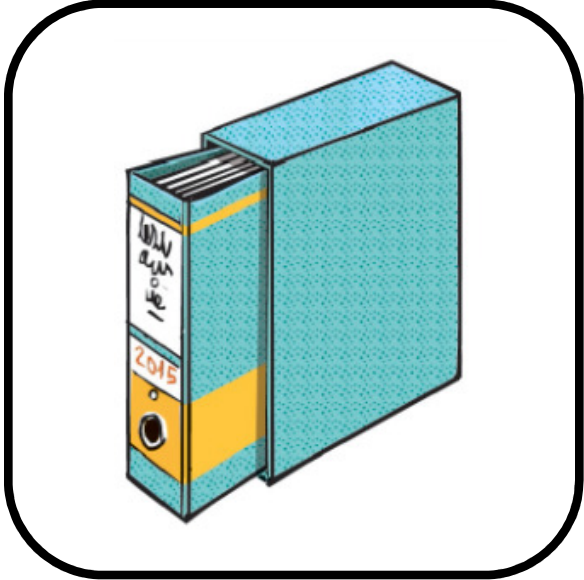
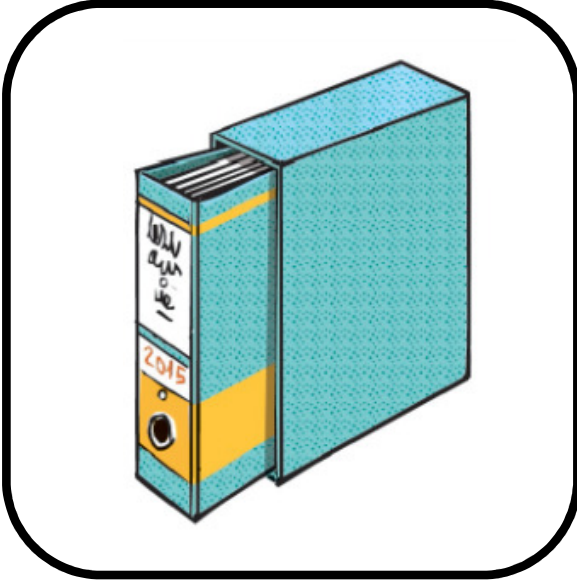
Questa pagina può essere fotocopiata esclusivamente per uso didattico - © Loescher Editore



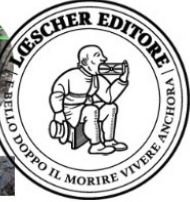
Questa pagina può essere fotocopiata esclusivamente per uso didattico - © Loescher Editore



Questa pagina può essere fotocopiata esclusivamente per uso didattico - © Loescher Editore



Questa pagina può essere fotocopiata esclusivamente per uso didattico - © Loescher Editore



Questa pagina può essere fotocopiata esclusivamente per uso didattico - © Loescher Editore