

## DOVE SONO ANDATO IN VACANZA?

moryama

**Livello:** elementare (fino a intermedio)

**Tempo:** 10/20 minuti a seconda del livello

**Obiettivi:** praticare le domande con il passato prossimo

**Cosa serve:** carte con le figure di paesi

Questo è un giochino semplice adatto per praticare le forme del passato prossimo e, se vuoi, l'intonazione della domanda.

Si usa un mazzo di carte, ognuna con una figura rappresentante un paese (come quelle proposte qui sotto). Uno studente pesca una carta e quello è il paese in cui "è andato in vacanza". Gli altri studenti devono fare domande per capire qual è il paese.

**Regole:**

- si fanno solo domande con risposta *sì, no o non lo so*.
- non si fanno domande con nomi di paesi/città (*Sei andato in Francia/a Parigi/vicino alla Spagna?*)

Si può giocare a coppie, anche insegnante-studente, in due/più squadre o tutti insieme.

Ti consiglio di fare un esempio prima di cominciare: fai pescare una carta a uno studente e fagli delle domande per scoprire il paese. Meglio ancora, fatti aiutare dagli altri studenti a trovare le domande.

### **Esempi di domande:**

Hai visto una piazza famosa? NO  
Sei andato in un museo famoso? NON LO SO  
Sei andato in un paese famoso per la musica? NO  
Hai preso l'aereo per andare in questo posto? SI  
Hai visto un animale tipico? NON LO SO  
Hai mangiato qualcosa di speciale? SI  
Hai mangiato la carne? NO  
Hai mangiato il pesce? SI  
Hai mangiato il riso? SI  
Hai parlato cinese? NO  
Hai parlato giapponese? SI  
Hai speso yen? SI  
SEI ANDATO IN GIAPPONE! SI

Perché l'esercizio sia efficace al massimo le domande devono essere poste con una certa continuità, quindi il gioco dovrebbe procedere senza pause.

Per evitare il più possibile pause per correzioni/incomprensioni è importante che prima di iniziare gli studenti abbiano chiaro in mente:

- come funziona il gioco
- che tipo di domande possono fare
- quali verbi possono usare nelle domande
- eventualmente, l'intonazione della domanda

### Qualche idea per facilitare il gioco:

→ quando fate il primo giro di esempio, elicitate le domande possibili e metti alla lavagna una “guida” di questo tipo, indicando un paio di esempi e lasciando solo la struttura da seguire.

→ prima di cominciare, ripetete la forma del passato prossimo di questi verbi: punta ogni verbo alla lavagna e gli studenti ripetono la forma.

→ organizza un quiz a premi: dai un prezzo ad ogni domanda (quelle più rivelatrici costano di più) e i concorrenti devono decidere come spendere i propri soldi. Questo rallenterà un po’ il ritmo del gioco e gli studenti avranno più tempo per ragionare e formulare le domande.

<i>mangiare</i>	<input type="checkbox"/> <i>hai</i>	<input type="checkbox"/> <i>mangiato</i>	<i>qualcosa di speciale ?</i>
<i>andare</i>	<input type="checkbox"/> <i>sei</i>	<input type="checkbox"/> <i>andato</i>	<i>in un museo famoso ?</i>
<i>comprare</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<i>vedere</i> *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<i>spendere</i> *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<i>parlare</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<i>prendere</i> *	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
...			

\* è un verbo irregolare!

↑	<i>SOLDI</i>
	<i>LINGUA</i>
	<i>SOUVENIR</i>
	<i>TRASPORTO</i>
	<i>BEVANDE</i>
	<i>CIBO</i>
	<i>CULTURA</i>
	<i>LUOGO</i>
	<i>COSE</i>

### Qualche idea per stimolare di più:

→ alla lavagna scrivi le categorie di domande, ordinate dalla meno alla più rivelatrice, ad esempio così. Un giocatore/squadra può fare solo due domande per ogni categoria. Chi indovina un paese con meno domande ha vinto.

→ dai un limite di tempo per indovinare il paese (da 3 a 5 minuti, a seconda del livello).

→ dai un limite di 8 domande (a tema libero ma sempre con risposta *sì, no, non lo so*) dopo le quali il giocatore o risponde o ha perso.

Naturalmente ti consiglio di usare immagini di paesi con cui gli studenti hanno confidenza.

Le figure che propongo qui sono scelte da internet tra quelle liberamente utilizzabili. Si potrebbero facilmente trovare immagini più efficaci e adatte alla stampa (disegni in bianco e nero, clipart) ma sono coperte da copyright.

