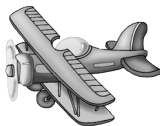




# TOMBOLA ILLUSTRATA

Italiano



# TOMBOLA ILLUSTRATA

## CHE COS'È

Il gioco è composto da un mazzo di 100 carte che presentano le immagini di oggetti appartenenti a diverse aree lessicali.

Ogni carta ha, su un lato, l'immagine dell'oggetto e, sull'altro, il nome corrispondente.

Al mazzo di carte si aggiungono 36 cartelle ideate per il gioco della tombola: ogni cartella ha 6 immagini su un lato e le rispettive 6 parole sull'altro.

### Elenco delle parole

Ecco l'elenco delle parole presentate, divise per aree lessicali:

#### **Animali**

il cane  
il cavallo  
il coccodrillo  
il coniglio  
l'elefante  
la farfalla  
la gallina  
il gatto  
la giraffa  
l'ippopotamo  
il leone  
la mucca  
la pecora  
il pesce  
la rana  
la scimmia

il serpente  
la tigre  
il topo  
la zebra

#### **Colori**

arancione  
bianco  
blu  
giallo  
grigio  
marrone  
nero  
rosa  
rosso  
verde  
viola

**Forme**

il cerchio  
il quadrato  
il rettangolo  
il triangolo

**Cibi**

l'arancia  
la banana  
i biscotti  
la caramella  
la carota  
la ciliegia  
la cioccolata  
la fragola  
il gelato  
la mela  
la pera  
il pollo  
il pomodoro  
la torta  
l'uovo  
l'uva

**Oggetti della casa**

l'armadio  
il divano  
la finestra  
il frigorifero  
la lampada  
la lavatrice  
il letto  
la poltrona  
la porta  
la sedia  
il tavolo  
il telefono  
il televisore

**Tempo e natura**

l'albero  
l'arcobaleno  
il fiore

la luna  
la neve  
la nuvola  
la pioggia  
il sole  
la stella  
il vento

**Abbigliamento**

i calzini  
la camicia  
il cappello  
il cappotto  
la cintura  
la gonna  
i guanti  
la maglietta  
il maglione  
l'ombrello  
i pantaloni  
le scarpe  
la sciarpa  
gli stivali

**Giocattoli**

l'aquilone  
la bambola  
il computer  
la palla

**Mezzi di trasporto**

l'aeroplano  
l'automobile  
la barca  
la bicicletta  
la motocicletta  
il treno

**La scuola**

il libro  
la penna

## COME UTILIZZARE IL GIOCO DEL BINGO

La **Tombola illustrata** può essere utilizzata con gli amici per organizzare coinvolgenti giochi da tavolo, di memoria, o per giocare a tombola.

Può inoltre essere utilizzata a scuola e, con l'aiuto della guida per l'insegnante, diventare un validissimo strumento didattico per divertenti attività di apprendimento o ripasso di lessico e strutture.

È bene iniziare con un'attività di preparazione per sondare le conoscenze dei ragazzi sulle parole contenute nel gioco. L'insegnante dispone tutte le carte sul tavolo, disposte per file a seconda delle aree lessicali, creando così degli insiemi.

Naturalmente, una stessa immagine può far parte di diversi insiemi e sarà l'insegnante a decidere come presentarla, a seconda dell'età, del livello linguistico dei ragazzi o dello scopo del gioco.

Ad esempio l'immagine del treno può essere inserita nell'insieme dei giocattoli o in quello dei mezzi di trasporto, così come il computer può essere inserito tra gli oggetti della scuola o tra i giocattoli.

Invita quindi i ragazzi a nominare gli insiemi (*natura, animali, cibo, giocattoli*) o a trovare all'interno degli insiemi, altri sotto insiemi (*animali a quattro zampe, animali a due zampe, animali che volano, cibi salati, cibi dolci, frutta...*).

A questo punto, può chiedere:

*Qual è l'insieme più numeroso? E quello meno numeroso?*

*Quanti insiemi hanno 4 parole?*

*Quante parole conosci per ogni insieme?*

Queste prime domande possono essere trasformate in una piccola gara individuale.

Al termine, si può porre domande come:

*Che cosa mangi la mattina a colazione?, Che tempo fa oggi?, Qual è il tuo animale preferito?, Con che mezzo di trasporto vai a scuola?, Che cosa indossi oggi?,*

*Di che colore è il maglione del tuo compagno?,*

*Che cosa mangi la sera a cena?...*

Ogni ragazzo risponderà mostrando, o prendendo in mano, la carta che illustra la sua risposta.

Ecco alcuni suggerimenti per realizzare divertenti giochi didattici, utili per verificare l'apprendimento dei ragazzi e trasmettere loro alcune semplici strutture linguistiche.

### LA TOMBOLA

La **Tombola illustrata** consente di giocare a tombola in **quattro modi diversi**:

#### 1. Immagine-immagine

Si distribuiscono le cartelle ai ragazzi in modo che essi vedano le immagini. Poi, pronunciando la parola corrispondente si mostrano, una alla volta, le immagini delle carte. I ragazzi dovranno coprire, sulla propria cartella, le immagini corrispondenti.

#### 2. Parola-parola

Si distribuiscono le cartelle ai ragazzi in modo che essi vedano le parole. Poi si pesca dal mazzo una carta alla volta e la si mostra pronunciando ad alta voce la parola. I ragazzi dovranno coprire, sulla propria cartella, le parole corrispondenti.

#### 3. Immagine-parola

Si distribuiscono le cartelle ai ragazzi in modo che essi vedano le immagini. Poi si pesca dal mazzo una carta alla volta e si mostra la parola pronunciandola ad alta voce. I ragazzi dovranno coprire, sulla propria cartella, le immagini corrispondenti.

#### 4. Parola-immagine

Si distribuiscono le cartelle ai ragazzi in modo che essi vedano le parole. Poi si pesca dal mazzo una carta alla volta e, dopo averne pronunciato il nome, si mostra l'immagine. I ragazzi dovranno coprire, sulla propria cartella, le parole corrispondenti.

## GIOCHI

### CHE COS'È

Il mazzo delle 100 carte viene posto al centro, in modo che si vedano le immagini. I ragazzi, a turno, prendono una carta e, senza leggere la parola scritta sul retro, ne pronunciano ad alta voce il nome.

Voltando la carta l'insegnante fa verificare se il giocatore ha risposto bene. In caso affermativo il ragazzo conquista la carta, in caso contrario, la mette in fondo al mazzo. Vince chi riesce a conquistare il maggior numero di carte.

#### **Variante con meccanismo di autocorrezione:**

l'insegnante non volta la carta per verificare se il ragazzo ha risposto bene, sono i compagni che confermano o correggono la pronuncia. In questo caso, la carta viene eventualmente conquistata dal compagno che ha corretto in modo esatto.

Un gioco del tutto analogo può essere svolto ponendo al centro il mazzo in modo che si leggano le parole. In questo caso, il ragazzo che prende la carta deve dirne il nome nella propria lingua. Se indovina, conquista la carta. Vince chi riesce a conquistare il maggior numero di carte.

Anche in questo caso può essere applicata la variante con meccanismo di autocorrezione.

## IL GIOCO DELLE FAMIGLIE

Prima di iniziare il gioco, l'insegnante sceglie 4 carte da ogni insieme (che chiameremo *famiglia*). Si otterrà così un mazzo di 36 carte. Queste 36 carte vengono distribuite ai ragazzi che dovranno tenerle in modo che i compagni non ne leggano il nome sul retro o non ne vedano le immagini.

Scopo del gioco è formare il maggior numero di famiglie, cercando di conquistare dai compagni le carte necessarie.

Se, ad esempio, si vuol formare la famiglia degli animali, si chiederà ad un compagno a caso: "Hai il (leone)?"

In caso di risposta affermativa, il compagno risponderà "Sì, eccolo!"; in caso contrario dirà "No, non ce l'ho" e toccherà

a lui chiedere una carta ad un altro compagno a caso.  
Vince chi riesce a formare il maggior numero di famiglie.

## NON PIÙ DI DIECI DOMANDE

Si divide la classe in due o più gruppi. Ogni gruppo sceglie dal mazzo una carta e la tiene in modo che il gruppo avversario non ne legga il nome o non ne veda l'immagine. Ogni gruppo deve indovinare la carta degli avversari ponendo alcune domande, ma non più di 10. La tipologia di domande è a risposta chiusa, si potrà rispondere cioè solo sì o no.

*È un animale?, Si trova allo zoo?, Ha 4 zampe?, È un oggetto che si usa a scuola?...*

## AL MERCATO

Si distribuisce ad ogni ragazzo una cartella della tombola. Poi, partendo dalla prima immagine in alto a sinistra, uno dei ragazzi inizia il gioco dicendo: *"Vado al mercato e compro un (cappello)"*, il ragazzo accanto a lui ripete: *"Vado al mercato e compro un cappello e..."* poi aggiunge l'oggetto della sua cartella *"... un (uovo)"*.

Il ragazzo seguente ripete: *"Vado al mercato e compro un cappello, un uovo e..."* e così via.

I ragazzi aggiungeranno, uno alla volta, gli oggetti illustrati sulla propria cartella. Se uno degli oggetti è già stato detto, naturalmente non dovrà essere ripetuto.

A mano a mano che il gioco prosegue, diventa sempre più difficile ricordare l'intera sequenza. Chi dimentica qualche cosa viene eliminato dal gioco e il suo ruolo diventa quello di controllare che non vengano ripetute parole già dette o che la sequenza sia elencata nell'ordine giusto.

## UNA STORIA DA COSTRUIRE

Prima di iniziare, l'insegnante sceglie le carte che ritiene più idonee al meccanismo del gioco.

Poi dispone le carte scelte (almeno 20-30) sul tavolo in modo che i ragazzi possano vederne le immagini. Un ragazzo sceglie una carta e, partendo da quell'immagine inizia a raccontare una storia. Se, ad esempio, pesca la carta con la moto potrebbe dire "C'era una volta una vecchia moto abbandonata in un garage..." oppure "C'era una volta un ragazzo che aveva una moto...". Dopo di lui, un altro ragazzo pesca una carta e continua il racconto. Se ad esempio pesca la carta con il fiore continua dicendo "Il ragazzo aveva disegnato sulla moto tanti fiori gialli..." oppure "Il ragazzo andava spesso con la moto a cogliere fiori...". Naturalmente il racconto potrebbe proseguire senza avere un filo logico, l'importante è che i ragazzi inseriscano la parola che hanno pescato, nel racconto.

**Variante scritta:** si dispongono alcune carte scelte in precedenza sul tavolo in modo che siano visibili le immagini. Poi si divide la classe in gruppi. Ogni gruppo, deve scrivere una storia a partire dalle immagini sul tavolo. Anche in questo caso la storia potrebbe non seguire un filo logico, potrebbe trattarsi cioè di una storia *nonsense*, l'importante è che vengano inserite tutte le parole relative alle immagini sul tavolo e che non vi siano errori. Le storie potrebbero essere lette ad alta voce, e la storia più curiosa drammatizzata insieme.

*Naturalmente, questi sono solo alcuni suggerimenti di attività da svolgere con il gioco della **Tombola Illustrata**. Gli insegnanti sapranno utilizzarla al meglio, a seconda del livello linguistico della classe e degli obiettivi che intendono raggiungere. Con la loro esperienza potranno arricchirla e completarla con attività diverse che aiutino il ragazzo ad apprendere e stimolino la sua voglia di imparare.*

© 1999 **ELI** s.r.l.  
Casella Postale 6 - Recanati - Italia  
Tél. +39 071750701 - Fax +39 071977851  
E-mail: info@elionline.com - www.elionline.com

È assolutamente vietata la riproduzione totale o parziale di questa pubblicazione, così come la sua trasmissione sotto qualsiasi forma e con qualunque mezzo, senza l'autorizzazione della casa editrice ELI.

Stampato in Italia