

Paolo E. Balboni

GRAMMAGIOCHI

**per giocare con
la grammatica**

schede fotocopiable



INDICE

INTRODUZIONE	7
ALFABETO, ORTOGRAFIA	
GIOCO 1	
Scacchiera sillabica	
CRUCIVERBA *	8
GIOCO 2	
Colpito! Affondato!	
GARA A COPPIE *	10
GIOCO 3	
Che strane parole!	
ITINERARIO, INDIVIDUALE O GARA **	12
GIOCO 4	
Plurali "strani"	
CRUCIVERBA ***	14
NUMERI, ORE, DATE, TELEFONI	
GIOCO 5	
Una piramide di numeri	
GARA A COPPIE *	16
GIOCO 6	
Un tesoro di numeri	
CRUCIVERBA *	18
GIOCO 7	
Battaglia spaziale	
GARA A COPPIE *	20
GIOCO 8	
Tombola telefonica	
TOMBOLA **	22
GIOCO 9	
Tombola... quando?	
TOMBOLA **	26
PARTICOLARITÀ LESSICALI	
GIOCO 10	
Chi abita lì?	
CRUCIVERBA **	30
GIOCO 11	
Diventa poeta!	
GIOCO A SQUADRE ***	32

Un asterisco indica i giochi che richiedono un livello elementare, due asterischi indicano giochi che richiedono una competenza più solida, tre indicano giochi per studenti avanzati. Comunque, gli studenti di livello superiore possono svolgere proficuamente anche i giochi di livello inferiore.

GIOCO 12	
Oggi vedo nero!!	
CRUCIVERBA **	34

GIOCO 13	
Matto, mattino o mattone?	
GIOCO INDIVIDUALE A SCHEMA *** ..	36

GIOCO 14	
Che complicato il mondo!	
CRUCIVERBA ***	38

GIOCO 15	
Una tombola per fare	
TOMBOLA *	40

PAROLE "VUOTE": ARTICOLI, CONNETTORI, PREPOSIZIONI ECC.

GIOCO 16	
Quanti lati ha un cubo!	
SCHEMA INDIVIDUALE *	44

GIOCO 17	
Che articolo sarà mai?	
CRUCIVERBA **	46

GIOCO 18	
Giro d'Italia	
GARA A COPPIE **	48

GIOCO 19	
Nel labirinto del tempo	
LABIRINTO **	50

GIOCO 20	
Parole che legano	
CRUCIVERBA ***	52

VERBI

GIOCO 21	
Cosa beve il verbo "essere"?	
LABIRINTO A GARA **	54

GIOCO 22	
Ieri	
CRUCIVERBA ***	56

GIOCO 23	
Un cruciverba davvero superlativo	
CRUCIVERBA ***	58

Perché giocare con la lingua

Nella tradizione glottodidattica il gioco è spesso legato alla dimensione comunicativa della lingua: “giochi” di ruolo, giochi comunicativi, *problem solving* simulato, ecc.

Gioco e comunicazione, dunque, è il binomio.

In queste schede abbiamo voluto tentare di mostrare che anche la grammatica può essere un gioco - gioco di scoperta, in cui si va a caccia nella propria memoria per individuare alcune “regole” dell’italiano.

Quando si “combatte” contro l’avversario nel gioco di coppia, o contro se stessi nel gioco individuale, conta solo vincere, farcela, portare a termine la sfida. La grammatica è una sfida: perché non farne un gioco?

COME GIOCARE CON LA LINGUA

L’insegnante è autorizzato a far tante fotocopie delle schede (cioè le pagine senza fascione grigio) quante gliene servono per le sue classi.

Per impostare il gioco, conviene basarsi sulle pagine con il fascione grigio, in cui si danno, dove possibile, le seguenti informazioni:

- **FORMATO**

La natura del gioco: cruciverba, gara, battaglia navale, labirinto ecc.

- **OBIETTIVO**

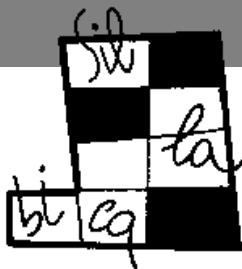
Si indica qui l’obiettivo grammaticale del gioco.

- **PROCEDURA**

In questa sezione si danno le istruzioni per la realizzazione del gioco.

Infine, viene indicata la soluzione, laddove possibile.

Per facilitare la scelta, nell’indice si indica, con 1, 2 o 3 asterischi, il livello di difficoltà del gioco.



Scacchiera sillabica

FORMATO

Cruciverba in cui si inseriscono sillabe anziché singole parole nelle caselle.

OBIETTIVO

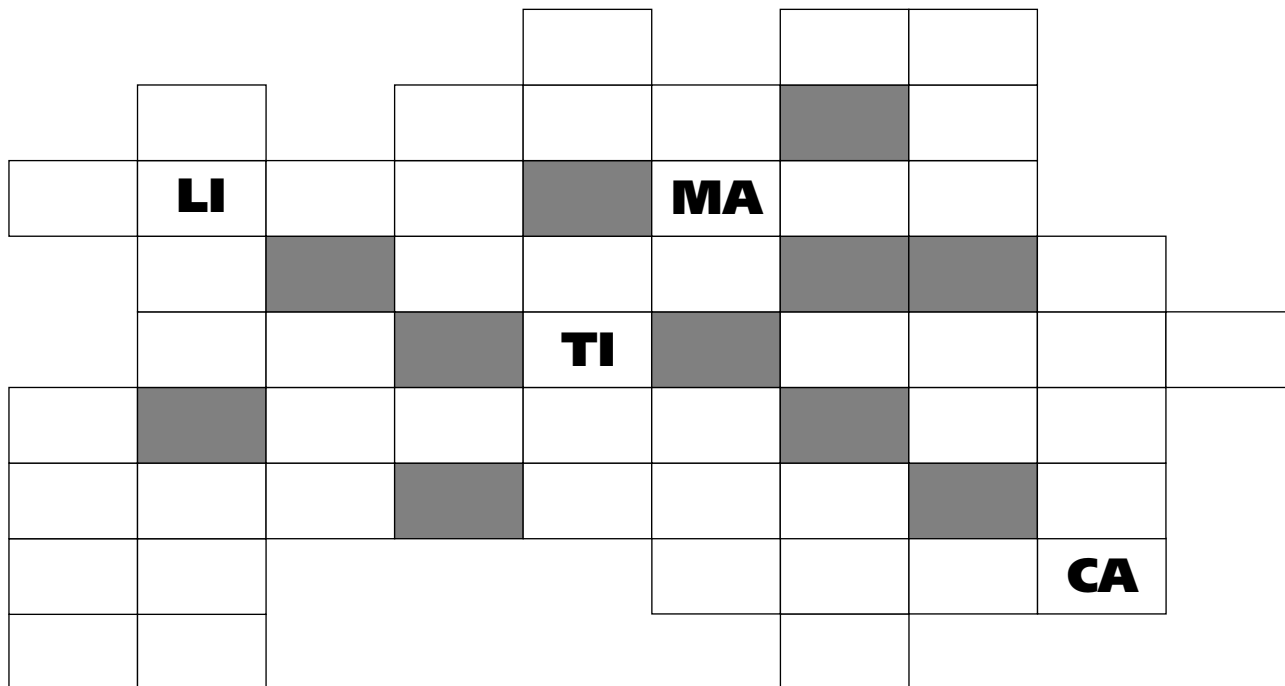
Esercitare le regole di sillabazione. Si esercitano soprattutto le doppie consonanti, le doppie vocali di cui la prima è accentata, la “s” impura all’inizio di sillaba. ■

				PAL		AC	QUA		
	PO		PAR	LA	RE		DER		
PO	LI	ZIOT	TI		MA	STI	NO		
	ZI		RE	STA	RE			IN	
	A	MA		TI		PIA	NO	FOR	TE
MAL		TU	RI	STI	CO		TE	MA	
FAT	TU	RA		CA	SAC	CA		TI	
TO	RI				CO	STA	RI	CA	
RE	STI					GNA			

Scacchiera sillabica

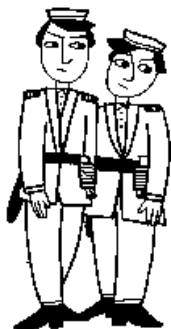
In questo cruciverba devi inserire una sillaba per ogni casella. Ricordi come si dividono le sillabe in italiano?

Ripassa soprattutto il modo in cui si separano le doppie consonanti e come si comporta la "s" seguita da una consonante. Le parole che devi inserire sono elencate o illustrate in ordine casuale qui sotto.



ORIZZONTALI

- Acqua
- Fattura
- Casacca
- Parlare
- Mastino
- Ama
- Restare
- Turistico
- Tema
- Costarica
- Resti



VERTICALI

- Polizia
- Partire
- Remare
- Statistica
- Turisti
- Informatica
- Matura
- Malfattore
- Note





Colpito! Affondato!

FORMATO

Gioco competitivo a coppia sullo schema della battaglia navale.

OBIETTIVO

Esercitare le lettere dell'alfabeto e i numeri.

PROCEDURA

Si gioca a coppie. Ogni studente ha una copia della scheda, che tiene ben nascosta all'avversario. Ci si mette d'accordo prima di iniziare, quale giocatore userà lo schema di poppa e quale lo schema di prua. Ogni studente posizionerà, nello schema scelto, la propria "flotta", facendo attenzione che le navi non si tocchino fra loro in alcun modo:

- **1 corazzata:** 5 quadretti
- **3 portaerei:** 3 quadretti ciascuno
- **5 sommergibili:** 1 quadretto ciascuno

A turno, ciascuno dei due giocatori lancia una "bomba" sullo schema dell'avversario chiamando il punto in cui la vuole lanciare (A-1, R-16 ecc.).

L'avversario darà le seguenti possibili risposte:

"acqua!" se in quel punto non è presente nessuna nave della sua flotta;

"colpito!" se la nave che si trova in quel punto ha ancora quadretti intatti;

"affondato!" quando la nave che si trova in quel punto è completamente distrutta.

Vince la battaglia chi riesce ad affondare per primo la flotta nemica..

ATTENZIONE: ogni studente deve segnare (sia sul proprio schema che su quello dell'avversario) con un puntino le bombe lanciate a vuoto e con una crocetta le bombe che vanno a segno. ■

Colpito! Affondato!

Scegli uno dei due schemi e inserisci navi orizzontali o verticali - purché non si tocchino tra loro.



■ 1 corazzata: 5 quadretti □□□□□

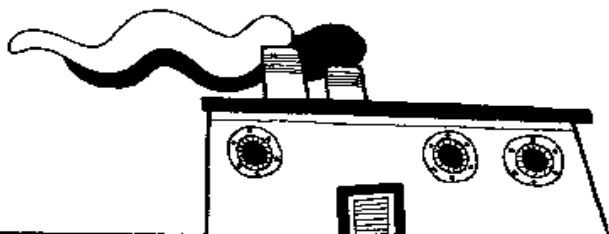


■ 3 portaerei: 3 quadretti ciascuna □□□



■ 5 sommergibili: 1 quadretto ciascuno □

Ricordati di segnare ogni bomba che lanci e ogni bomba che ricevi, con una crocetta se “colpisci” o “affondi” e con un pallino se fai “acqua”.



POPPIA

PRUA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
A													
B													
C													
D													
E													
F													
G													
H													
I													
J													
K													
L													
M													

	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
N													
O													
P													
Q													
R													
S													
T													
U													
V													
W													
X													
Y													
Z													





Che strane parole!

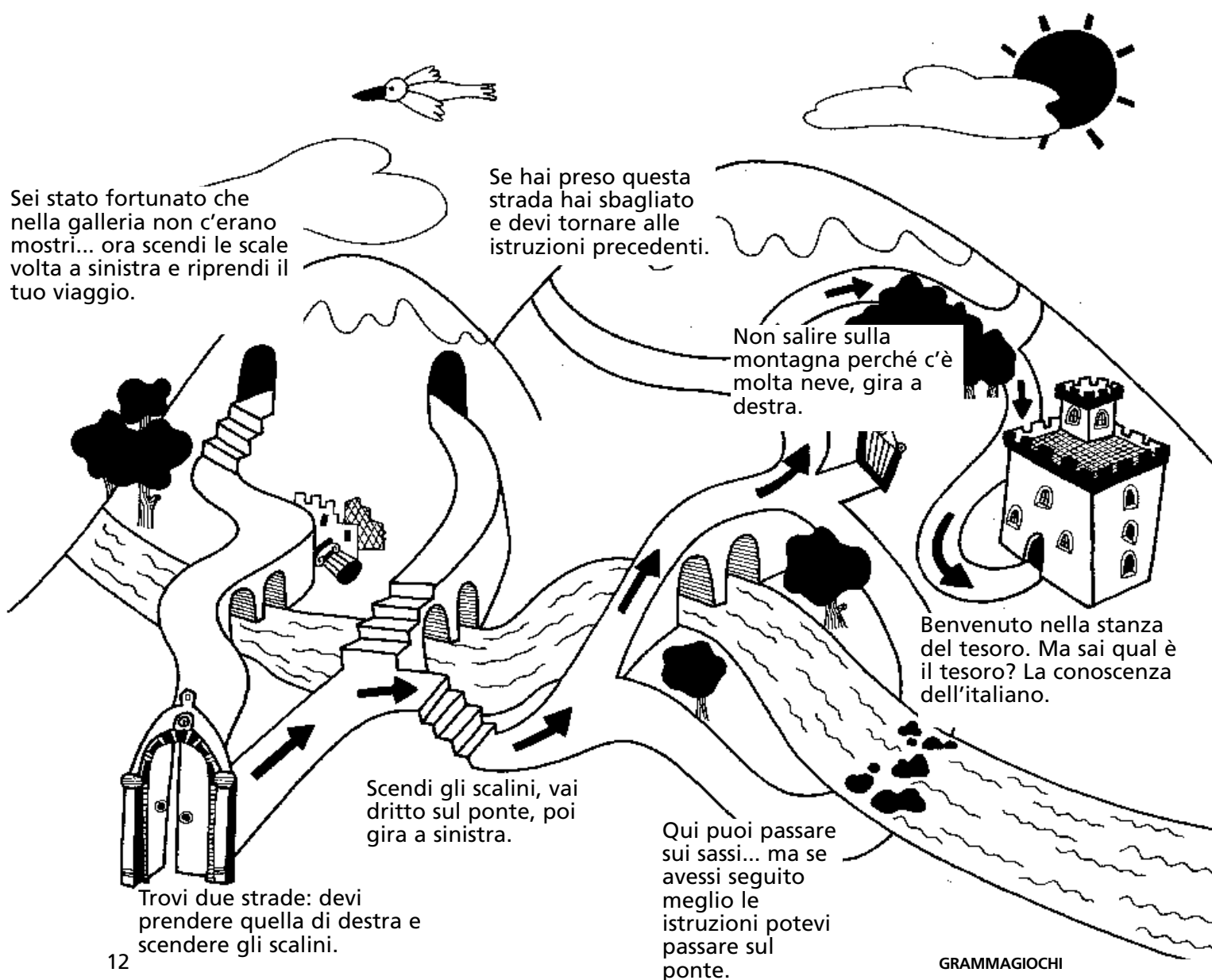
Percorso da seguire in base alle istruzioni. Può essere svolto come gioco individuale oppure come gara a coppie: vince chi arriva prima al castello dopo aver segmentato correttamente i testi.

OBIETTIVI

- Imparare a segmentare le parole che compongono una frase.
- Leggere attentamente le istruzioni. Si può far notare come si usi l'imperativo.

SOLUZIONE

- Il percorso corretto entra dalla porta e prende a destra e poi scende i gradini.
- A questo punto può attraversare il fiume sul ponte o sui sassi (in questo secondo caso ci vuole più tempo)
- All'incrocio, chi scende dal ponte gira a sinistra (se viene dai sassi, va dritto)
- Al bivio, girare a destra e da lì, passando dietro il bosco, si arriva al castello. ■



Che strane parole!

Entra per la porta e trova la strada per il castello, seguendo le istruzioni... che prima dovrai dividere in parole singole!

