



L'ALBERO DELLA GRAMMATICA



14 Parto domani
e devo fare le...

- A valigie.
- B valige.
- C valiggyie.

Cambiare
la carta

17 Che tempo fa?

- A Piovono.
- B Piove.
- C Piovre.



Obiettivi del gioco

L'**albero della grammatica** è un gioco da tavolo che si rivolge a studenti di italiano che si trovano tra i livelli **A1** e **A2** (QCER) e permette di apprendere, verificare e ripassare in modo divertente i temi principali della grammatica italiana. Il gioco può essere svolto individualmente o a squadre, a casa con gli amici o in classe con l'insegnante.

Contenuto

Il gioco è composto da **132 carte** divise in due mazzi di due colori diversi: **60 carte blu per i verbi** e **60 carte rosse per la grammatica**. Si può facilmente selezionare le carte secondo quello che si desidera esercitare, oppure mescolare i due mazzi e giocare con tutte le carte.

Su ogni carta, si trovano una domanda numerata e 3 risposte a scelta multipla: A, B e C. Solo una risposta è corretta: le soluzioni si trovano a pag. 5 in questa guida.

Inoltre, ci sono **12 carte verdi di aiuto**, **6 per ciascuna squadra**, che vengono distribuite prima di giocare e usate dai giocatori all'occorrenza:

- 2 carte: **Passare la domanda all'avversario**,
- 2 carte: **Cambiare la carta**,
- 2 carte: **Eliminare una risposta**,
- 2 carte: **Chiedere aiuto agli altri giocatori**,
- 2 carte: **Cercare la risposta nei libri e tra gli appunti**,
- 2 carte: **Richiedere la risposta**.



Il **tabellone** rappresenta un grande albero con **120 foglie e fiori** e con la struttura divisa in due metà per giocare in due giocatori o in due squadre.

Come si gioca

Per ogni risposta valida si avanza di una foglia. Ad ogni domanda, giusta o sbagliata, il turno passa al giocatore o alla squadra avversaria e la carta messa in fondo al mazzo.

Vince il giocatore o la squadra che conquista più foglie nel tempo a disposizione stabilito all'inizio del gioco.

Giochi e attività didattiche

GIOCO CON IL TABELLONE E TUTTE LE CARTE

Il leader conduce il gioco e se si gioca a squadre divide i giocatori in due squadre il più possibile bilanciate: la squadra del "Sole" e quella della "Luna". Dopo aver mescolato le 120 carte, il leader le divide in due mazzi da 60 carte e li mette coperti sul tavolo. I giocatori si devono procurare degli oggettini come segnaposto. La squadra con il giocatore più giovane inizia per prima, mentre l'altra sceglie con quale dei due mazzi giocare. Il primo giocatore scopre la prima carta e legge a voce alta la domanda e sceglie una delle tre risposte. Il leader conferma se la risposta è giusta e il giocatore posiziona il suo segnaposto sulla prima foglia dell'albero nella parte della sua squadra. Se la risposta è sbagliata il leader dice semplicemente che la risposta non è giusta e la carta viene posta al lato del mazzo di carte.



In entrambi i casi il gioco passa all'altra squadra che pesca una carta dal proprio mazzo.

Quando il turno ritorna alla prima squadra il giocatore, prima di pescare una nuova carta, deve rispondere a quella sbagliata in precedenza. Se indovina, avanza sul tabellone e può pescare una seconda carta e rispondere alla nuova domanda. Se sbaglia, non avanza sul tabellone e il turno passa all'altra squadra.

La struttura del gioco non cambia mai:

- Ad ogni risposta giusta o sbagliata il gioco passa all'altra squadra;
- Per ogni risposta esatta si avanza sul tabellone;
- Se la risposta è sbagliata si ritenta fino a rispondere correttamente;
- Chi conquista più foglie, vince.

Giocando a squadre i giocatori, all'interno di una squadra, si alternano nel pescare e rispondere alle domande o comunque il turno cambia ad ogni fiore.

Vince il giocatore o la squadra che riescono, nel tempo stabilito all'inizio, a conquistare più foglie.

Note didattiche:

- Ritentare la risposta aiuta a memorizzare le regole grammaticali e i verbi, non solo per il giocatore di turno ma anche per chi ascolta.
- La riflessione a voce alta, il confronto e la condivisione tra i giocatori, sono sempre da privilegiare, poiché migliorano le proprie conoscenze.
- Il numero elevato di carte, quando sono mescolate, rende ogni volta il gioco diverso.

Soluzioni:

01/A	31/B
02/A	32/C
03/C	33/A
04/C	34/A
05/A	35/B
06/B	36/A
07/C	37/C
08/B	38/B
09/A	39/C
10/C	40/A
11/B	41/C
12/A	42/B
13/B	43/A
14/A	44/B
15/C	45/C
16/A	46/A
17/B	47/C
18/A	48/A
19/C	49/B
20/C	50/B
21/B	51/C
22/C	52/B
23/A	53/A
24/B	54/C
25/C	55/B
26/A	56/A
27/B	57/C
28/A	58/C
29/B	59/A
30/C	60/B

VERBI

GRAMMATICA

01/B	31/A
02/A	32/B
03/C	33/A
04/A	34/C
05/B	35/B
06/C	36/C
07/B	37/B
08/C	38/A
09/C	39/C
10/A	40/A
11/C	41/B
12/C	42/C
13/B	43/B
14/A	44/C
15/B	45/C
16/B	46/A
17/A	47/C
18/B	48/C
19/A	49/B
20/C	50/B
21/A	51/C
22/A	52/C
23/B	53/A
24/A	54/B
25/C	55/A
26/C	56/C
27/B	57/A
28/C	58/A
29/B	59/C
30/A	60/B



• Variante a distanza

Il gioco è perfetto anche durante i corsi o le lezioni on line. Si utilizzano solo le carte: è sufficiente inquadrare la carta o leggere la domanda e le risposte multiple. Il giocatore sceglie la risposta e il leader segna i punti su un foglio.

• DOMANDE MIRATE

Si può giocare utilizzando solo le carte verbali o solo quelle grammaticali, che sono facilmente identificabili e divisibili in due mazzi di carte.

All'interno della categoria "grammatica" o "verbi", il leader può fare un'ulteriore suddivisione, selezionando solo alcune delle carte, scegliendo le domande che ritiene più adatte al gruppo di giocatori.

• L'AIUTINO

Il leader può distribuire le 6 carte di aiuto o solo una selezione, all'inizio del gioco per ogni giocatore o squadra, che può utilizzarle all'occorrenza.

• CHI LA SA LA DICA

È possibile giocare senza dividere i partecipanti in 2 squadre, con o senza il tabellone, con un giocatore a turno che legge le domande e gli altri che cercano, il più velocemente possibile, di rispondere. Ogni risposta corretta corrisponde a un punto. Il leader segna i punti su un foglio. Vince il giocatore che riesce, nel tempo stabilito all'inizio, a conquistare più punti. Anche questa modalità di gioco può essere svolta on line.

• TEST

Il leader sceglie 10 domande, le legge a voce alta lasciando ai giocatori il tempo di scrivere le risposte A, B o C su un foglio. Al termine si confrontano le risposte.

• IDEE E SUGGERIMENTI

Se si ha un campanello o un fischietto è divertente utilizzarlo per segnalare una risposta sbagliata, per rendere il gioco più dinamico e mantenere alto il livello di attenzione dei giocatori.

Naturalmente, questi sono solo alcuni suggerimenti di attività da svolgere con il gioco **L'albero della grammatica**. I leader possono utilizzarlo al meglio, a seconda del livello linguistico dei giocatori e degli obiettivi che si intendono raggiungere. Possono arricchirlo e completarlo con attività diverse, per aiutare e stimolare l'apprendimento della lingua italiana.

