

Parliamo!



Quale odore secondo te è più fastidioso?

- 1 L'alito di chi ha mangiato l'aglio.
- 2 Il sudore al ritorno dalla palestra.
- 3 I piedi quando escono dal scarpe da ginnastica.

2



1

In nessun caso potresti iniziare un viaggio senza...

- 1 aver pianificato tutto.
- 2 dei buoni compagni di viaggio.
- 3 una valigia piena di qualsiasi cosa.

Obiettivi

Il gioco di carte **Parliamo!** si rivolge a chi ha un livello linguistico **B1-C1 (QCER)** e ha una buona conoscenza della lingua italiana. L'obiettivo del gioco è quello di stimolare la conversazione, approfondire la conoscenza e favorire la socializzazione fra i partecipanti.

Con questo gioco è molto facile dialogare e condividere le proprie opinioni.

Il confronto e la condivisione tra i giocatori, sono sempre da privilegiare e creano una migliore integrazione.

Le domande e le risposte sono accuratamente studiate per divertire senza mettere in difficoltà i partecipanti, creando un ambiente dinamico e rilassante in grado di creare "l'habitat ideale" dove l'apprendimento avviene in maniera naturale e spontanea.

Le risposte sono soggettive e per nessuna domanda esiste una "risposta giusta" e una "risposta sbagliata".



2

Contenuto

Il gioco è composto da:

- **132 carte** divise in 6 mazzi di 6 colori diversi, di 22 carte ciascuna:
 - 22 con il retro VIOLA - SUPERPOTERI**
 - 22 con il retro BLU - COSE CHE DANNO FASTIDIO**
 - 22 con il retro ROSSO - DESIDERI**
 - 22 con il retro GIALLO - OPINIONI**
 - 22 con il retro ARANCIONE - COSE CHE FANNO PAURA**
 - 22 con il retro VERDE - MAI E POI MAI**

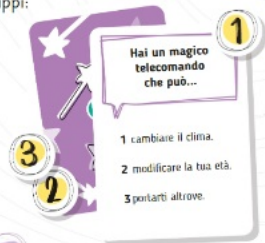
Su ogni carta c'è una domanda e ci sono tre possibili risposte, identificate dai numeri 1, 2 e 3.

- **1 dado multicolore** con sei facce di colori corrispondenti a quelli che identificano le categorie delle carte.

- **60 gettoni** divisi in tre gruppi:

- 20 con il numero 1**
- 20 con il numero 2**
- 20 con il numero 3**

- **1 guida** con le istruzioni e i suggerimenti



3

Come si gioca

All'inizio del gioco si distribuiscono tre gettoni per ogni giocatore: uno con il numero 1, uno con il 2 e uno con il 3. Poi si dividono le carte in base ai colori e i 6 mazzi da 22 carte ciascuno sono posizionati, con la domanda coperta, sul tavolo.

Al proprio turno ogni giocatore lancia il dado e scopre la prima carta del colore corrispondente, poi legge a voce alta la domanda e le tre risposte. Senza dire qual è la sua scelta, posiziona davanti a sé il gettone corrispondente, in modo che il numero non sia visibile.

Gli altri giocatori tentano di intuire qual è la sua risposta e mettono anche loro sul tavolo il gettone con il numero coperto. Quando tutti hanno fatto il loro pronostico il giocatore svela la sua risposta, motivandola e cercando di confrontarsi con gli altri partecipanti.

Alla fine della conversazione tutti gireranno i gettoni ma solo chi ha indovinato guadagnerà un punto.

Il turno passa a un altro giocatore che tira il dado e si procede nello stesso modo.

Alla fine del gioco vince il giocatore che ha dimostrato di conoscere meglio gli altri concorrenti, indovinando più risposte.



Giochi e attività didattiche

Variante a distanza

Il gioco per la sua struttura è ideale anche durante i corsi o le lezioni on-line. È sufficiente inquadrare la carta o leggere la domanda e le risposte e far seguire la scelta e la motivazione.

La presenza di 132 domande e di 396 risposte costituisce la ricchezza del gioco, che è una perfetta base per dibattiti e conversazioni anche in caso di lezioni a distanza.

• SCEGLI LA CATEGORIA

Si può lasciare ai partecipanti la possibilità di scegliere con quale categoria giocare. In questo caso non è necessario l'uso del dado multicolore.

• TOGLIAMO ALCUNE CARTE

Si possono preselezionare e utilizzare solo alcune carte. Anche in questo caso si può giocare con o senza dado multicolore.

• ATTENTO/A CHE TI ASCOLTO!

Una possibilità di gioco è quella di ascoltare attentamente le motivazioni del giocatore che risponde alla domanda e dare una valutazione da 1 a 3, tenendo in considerazione la lettura del testo, il lessico utilizzato, la correttezza grammaticale e anche se la sua risposta è stata più o meno convincente. Anche in questo caso vincerà chi alla fine del gioco avrà raggiunto il punteggio più alto.

• CHI AGGIUNGE PIÙ RISPOSTE?

Un ottimo modo per stimolare la creatività è quello di leggere una domanda e le relative risposte e di chiedere ai giocatori di aggiungere altre risposte che non sono state previste.

In questo caso vincerà chi ha proposto più alternative o chi ne ha trovate di originali e divertenti.

Con questa modalità di gioco si potranno affrontare anche argomenti diversi da quelli presentati e sarà molto interessante ascoltare le idee proposte da tutti i partecipanti.

• MI HAI CONVINTO

Il giocatore che risponde alla domanda non deve limitarsi a comunicare la sua risposta ma il suo obiettivo è quello di essere convincente e di condividere il suo pensiero con gli altri partecipanti. Solo chi ci riesce e raggiunge il punteggio maggiore, vince.

• SCRIVI LA TUA OPINIONE

Una possibilità di gioco è quella di assegnare a ciascun giocatore una carta e di richiedere una motivazione scritta sulla scelta della sua risposta. L'elaborato verrà successivamente letto e ciascun giocatore assegnerà un voto valutando lo stile, la correttezza grammaticale e il lessico utilizzato.

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

Quale fra queste eventualità temi di più?

- 1 Che scoprano il tuo passato.
- 2 Che leggano il tuo futuro.
- 3 Che spiino il tuo presente.

Quale odore secondo te è più fastidioso?

- 1 L'alito di chi ha mangiato l'aglio.
- 2 Il sudore al ritorno dalla palestra.
- 3 I piedi quando escono dalle scarpe da ginnastica.

Che tipo di regalo preferiresti ricevere?

- 1 Un nuovo cellulare.
- 2 Un tenero cucciolo.
- 3 Un biglietto aereo.

In nessun caso potresti iniziare un viaggio senza...

- 1 aver pianificato tutto.
- 2 dei buoni compagni di viaggio.
- 3 una valigia piena di qualsiasi cosa.

In che modo preferisci fare acquisti?

- 1 Su Internet.
- 2 In un centro commerciale.
- 3 Nei negozi del quartiere.

Hai un magico telecomando che può...

- 1 cambiare il clima.
- 2 modificare la tua età.
- 3 portarti altrove.