

# INDOVINA LA PAROLA



ISTRUZIONI E GUIDA PER L'INSEGNANTE

## **SCOPO DEL GIOCO**

Indovinare il maggior numero possibile di parole.

## **CONTENUTO**

200 carte

## **PREPARAZIONE DEL GIOCO**

L'insegnante divide i partecipanti in due gruppi; può scegliere direttamente i componenti delle squadre oppure nominare due capitani, i quali scelgono i compagni di squadra.

Inizia la squadra all'interno della quale è presente il partecipante più giovane.

## **LE PAROLE PRESENTI NELLE CARTE SONO DI TRE COLORI DIVERSI**

Carte verdi: Livello A1

Carte viola: Livello A2

Carte rosse: Livello B1

A seconda del livello dei propri studenti, l'insegnante può decidere se giocare con tutte le carte o se togliere il/i mazzo/i di carte del livello più avanzato.

In una classe di livello alto, però, devono essere utilizzate tutte le carte, incluse quelle verdi (che sono le più numerose).

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La squadra che inizia sceglie un suggeritore.

All'avvio del turno, il suggeritore gira la prima carta del mazzo, tenendola nascosta ai compagni di squadra, a cui cerca di far indovinare la parola in evidenza (ovvero quella in cima alla carta nel riquadro colorato), senza pronunciarla e senza fare riferimento alle parole indizio (ovvero quelle elencate sotto la parola in evidenza).

Se ritiene che tale parola sia troppo difficile o che stia sprecando troppo tempo a disposizione, può mettere da parte la carta.

(L'insegnante può stabilire un numero massimo di carte da eliminare, se lo ritiene opportuno).

Non appena i compagni indovinano la parola, il suggeritore passa ad un'altra carta dal mazzo e continua, fino allo scadere del tempo a disposizione.

Ogni parola indovinata vale un punto; le carte escluse non vengono conteggiate.

## TEMPO

L'insegnante può stabilire quanto tempo deve durare ogni turno di gioco (da un minuto e mezzo fino a 2/3 minuti). È opportuno scegliere in base all'abilità dei partecipanti.

I giocatori meno abili hanno bisogno di più tempo per spiegare la parola, anche se possono utilizzare le parole indizio.

## **FINE DEL GIOCO**

Il gioco termina quando, esaurite le carte, vince la squadra che totalizza più punti.

L'insegnante può stabilire un punteggio finale da raggiungere (esempio: vince chi arriva prima a 20 punti), oppure decidere un numero di turni per ogni squadra (esempio: se la squadra è composta da 5 giocatori, l'insegnante può stabilire che il gioco finisce quando ogni giocatore ha fatto da suggeritore).

## **TIPOLOGIE DI GIOCO**

- 1) Gioco al contrario: il suggeritore può usare le parole indizio. Non può comunque utilizzare la radice della parola da indovinare, o i suoi derivati. (Consigliato per i giocatori meno abili).
- 2) Gioco intermedio: il suggeritore non può vedere le parole indizio; l'insegnante le coprirà di volta in volta con un cartoncino.
- 3) Gioco standard: il suggeritore non può usare le parole indizio; nel caso in cui succeda, è considerato errore e la parola non viene conteggiata. (Consigliato per i giocatori più abili).

## REGOLE PER L'UTILIZZO DEGLI INDIZI

Quando il suggeritore prende la parola deve rispettare alcune semplici regole che rendono il gioco più difficile; pertanto è l'insegnante a decidere quali di queste regole applicare e quanto essere severo nell'applicarle. A volte, sorvolare su eventuali sbagli o infrazioni aiuta a rendere il gioco più scorrevole e divertente per i partecipanti ma se si esagera in questo senso rischia, al contrario, di rendere il gioco meno didattico.

## REGOLE

Non possono essere suggerite come aiuto:

- le parole indizio che appaiono sulla carta. Esempio: non si può dire "Porta..." se sulla carta c'è la parola "Portafoglio"
- parole derivate da una di quelle indizio che appaiono sulla carta. Esempio: non si può dire "Scolastico" se sulla carta c'è la parola "Scuola"
- parole che contengono un suffisso o una parte in comune con altre presenti sulla carta
- non si possono fare gesti, rumori o suoni per suggerire la parola da indovinare.
- non si può dire che la parola da indovinare "Somiglia a...", "Fa rima con...", "Inizia per..."
- non si possono usare abbreviazioni se costituiscono una delle parole che appare sulla

carta. Esempio: non può essere detto "TV" se sulla carta c'è la parola "Televisione".

### **IDEE PER UNA LEZIONE BASATA SUL GIOCO**

L'insegnante può utilizzare il gioco liberamente e in tutte le fasi della lezione. Ad esempio, per alleggerire una lezione pesante oppure in fase di motivazione di una lezione basata sul lessico.

In base alle esigenze, il gioco può durare 30 minuti ma anche più di un'ora.

Un'idea per utilizzarlo in modo proficuo è quella di dividere la lezione in tre parti che, a grandi linee, si ispirano alle tre fasi principali dell'unità di apprendimento basata sul metodo induttivo (globalità, analisi e sintesi):

- 1) Gioco
- 2) Discussione in plenum
- 3) Produzione scritta

Nella prima fase, l'insegnante spiega le regole facendo alcuni esempi e sceglie la tipologia di gioco che ritiene più adatta. Alla fine conta i punti e assegna alle due squadre un punteggio parziale basato sul numero di parole indovinate.

Durante il gioco, l'insegnante mette da parte le carte indovinate da ogni squadra, sia per contare i punti che per riutilizzarle nella fase della discussione. Le parole appartengono a diversi campi semantici: il lavoro, i mezzi di trasporto, i luoghi, il cibo, eccetera.

L'insegnante chiede alle squadre di trovare un legame tra le parole, poi inizia una discussione in plenum, cercando di coinvolgere a turno tutti i partecipanti. Se uno ha la parola "treno", un altro propone "bicicletta" e allora si parlerà dei mezzi di trasporto.

Questa parte serve ad approfondire il significato e l'uso delle parole presenti. Inoltre è gestita totalmente dall'insegnante, che fa da mediatore, spostando l'attenzione da un argomento all'altro e da un partecipante all'altro.

Nella fase finale le squadre sono chiamate a lavorare in gruppo per inventare una storia o per scrivere alcune frasi, riutilizzando le parole indovinate. L'insegnante può decidere se è possibile utilizzare tutte le parole oppure solo una parte.

Alla fine i partecipanti di ogni squadra leggono la storia all'altro gruppo e l'insegnante assegna un punteggio in base alla fantasia, all'utilizzo corretto delle parole all'interno delle frasi e alla correttezza semantica e grammaticale.

Il punteggio viene poi sommato a quello del gioco vero e proprio e si dichiara la squadra vincitrice.

## CIC to CIC - Corsi Integrati di Cittadinanza - Conoscere l'Italiano per Comunicare!

CIC to CIC è un progetto di formazione civico linguistica per cittadini non comunitari

CIC to CIC è realizzato da un partenariato ampio e qualificato che comprende, oltre la Regione Umbria (capofila), a Cidis Onlus, l'Ufficio Scolastico Regionale dell'Umbria, il CPIA 1 di Perugia, il CPIA 1 di Terni, l'Università per Stranieri di Perugia e CSC cooperativa sociale.

Le principali attività di CIC to CIC:

- Corsi gratuiti di lingua italiana e di educazione civica
- Percorsi per la lingua della scuola e del lavoro
- Percorsi di prossimità per categorie vulnerabili
- Percorsi personalizzati in auto apprendimento
  - Laboratori ludico didattici per minori
- "Bus didattici"
- Laboratori teatrali
- Laboratori artigianali
- Un servizio di mediazione linguistico culturale
- Formazione e aggiornamento dei docenti di italiano L2 e sviluppo di materiali didattici

Destinatari del progetto sono i cittadini non comunitari residenti nel territorio umbro con particolare attenzione ai gruppi a rischio di marginalità sociale: donne, titolari di protezione internazionale e umanitaria, immigrati isolati geograficamente.

---

Gioco ideato dal docente *Tommaso Manuali* - Illustrazione di *Alessio Agostini*  
Per Cidis Onlus