

Istruzioni del gioco

Il gruppo classe è diviso in squadre, composte di tre/cinque giocatori, in ognuna delle quali sia presente il maggior numero possibile di nazionalità e di livelli di competenza linguistica.

Un bambino a turno per ogni squadra lancia un dado e sposta il segnalino sulla casella che la sorte gli ha indicato.

Se capita sul colore la squadra a cui appartiene deve trovare nella classe 5 oggetti di quel colore e nominarli; dire 5 frasi che contengano quel colore e citare 1 proverbio, o completare 2 similitudini inerenti al colore.

Se capita sulla casella nera la squadra perde un turno.

Se capita su una casella vuota la squadra non deve fare nulla.

Se raggiunge o supera un ambiente (FRUTTA E VERDURA, ANIMALI, VESTITI)

1. Un compagno della squadra pesca, dal mazzo delle carte di lessico plurilingue di quell' ambiente, una carta. Ogni bambino della squadra deve esprimere il vocabolo in una lingua che non sia la sua lingua madre e il bambino straniero deve dirlo in italiano. Sono giudici di questa prova i bambini della lingua con cui ci si esprime e l'insegnante. **SE SI SUPERA QUESTA FASE SI OTTIENE UN BONUS**

2. La squadra ha qualche minuto (utilizzare una clessidra?) per "confabulare" e organizzarsi per interpretare un breve dialogo che impegni tutti i compagni della squadra utilizzando prevalentemente le strutture adeguate all'ambiente e al contesto comunicativo e il vocabolo della carta lessico (questa volta tutto in italiano). È giudice in questa fase solo l'insegnante, che può **ASSEGNARE UN BONUS**. Se non si supera questa fase si resta nell'ambiente e al turno successivo si ritenta. I criteri di superamento prevedono che tutti dicano qualcosa e che si utilizzino con il vocabolo almeno quattro strutture adeguate.

Se è necessario tenere il resto della classe "tranquillo" o "sveglio" durante l'esecuzione di una squadra si può dare una consegna del tipo: preparare una domanda sull'ambiente in cui si trova la squadra in gioco e scriverla su un foglio; disegnare su un foglio il vocabolo evidenziato; scrivere un breve testo descrittivo sull'oggetto/animale... Si può promettere un Bonus extra alla squadra che si comporta meglio mentre giocano gli altri.

Si procede a turno e si segue il percorso sul tabellone finché una squadra non completa un giro di tutti gli ambienti.

Nel caso il giro sia stato veloce si può decidere di fare due o tre giri.