

SANTINA DONGHI

MY FIRST DICTIONARY

ITALIAN - ENGLISH

FLASHCARDS - GAMES - AUDIO - SONGS

LEVEL ONE

IL MIO PRIMO DIZIONARIO

ITALIANO - INGLESE

FIGURINE - GIOCHI - AUDIO - CANZONI

PRIMO LIVELLO

INDICE

- **PREMESSA DIDATTICA PEDAGOGICA** pag. 3
- **SUGGERIMENTE PRATICI**
- **METODOLOGIA DELL'APPRENDIMENTO**

PRIMI GIOCHI DI RICONOSCIMENTO E MEMORIZZAZIONE per i più piccoli

Dai 3 ai 6 anni” 4

ALTRI GIOCHI di riconoscimento o di memoria........ “ 7

1. Che cosa è questo? Che cosa sono quelli **What is this? What are these?** Pag 8
2. Bleffare **Bluf** “
3. Tombola **Bingo** “ 9
4. Parole incrociate **Cross Words** “
5. Buco **Hole** “ 10
6. Il gioco delle coppie **Finding doubles** “
7. Kim memoria **Memory games** “
8. Vero e falso **True and false** “ 11
9. Le carte sul vassoio **Flashcards on the tray** “
10. Prendi il mazzo **Catch the pile**..... “
11. Io spio **I Spy** “ 12
12. La parola più lunga **The longest word** “
13. Le carte in famiglia **Family cards** “
14. Mio zio andò a Londra **My uncle went to London** “ 13
15. Uscire **Step out** “
16. Il gioco di cerchiare le parole **The encircle game** “ 14
17. La tombola senza figurine **Bingo without flashcards** “
18. L'insegnante dice **The teacher says** “ 15
19. Che cosa manca **What is missing** “
20. Qui e là **Here and there** “

GIOCHI PER SILLABARE LE PAROLE IN INGLESE (SPELLING GAMES)

1. Parole Incrociate **Cross Words** “ 9
2. L'impiccato **The hang man** “ 15
3. L'ultima lettera **The last letter** “ 16
4. Lettere alla rinfusa **Jumbled words** “
5. Le parole esatte **Right words** “ 17
6. Costruire parole **Making words** “
7. Sì e no **Yes and no game**..... “

GIOCHI DOVE SI TENTA DI INDOVINARE IL POSTO, LA QUANTITA', LA LUNGHEZZA, IL PESO O L'ETA'. Pag. 18

IL GIOCO DELLE DOMANDE questions and answers game..... “ 18

* **ELENCO VOCABOLI INGLESE-ITALIANO**

- * ELENCO VOCABOLO ITALIANO-INGLESE
- * 25 TAVOLE O FAMIGLIE A COLORI E ALTRETTANTE DA COLORARE E GIOCARE:
- * NOMI DA RITAGLIARE
- * BUSTE
- * DOMANDE E RISPOSTE (dialogo) PER OGNI SINGOLA FAMIGLIA DI FIGURINE

1. PREMESSA DIDATTICA PEDAGOGIA

1. Questo fascicolo è stato ideato e già sperimentato dall'autrice allo scopo di aiutare il bambino ad approfondire la lingua inglese con il piacevole mezzo del gioco ripetitivo.
 2. Le singole unità, rappresentando una categoria di oggetti per volta, aiutano il bambino a ricordare più velocemente il loro nome. Grazie a questi raggruppamenti, il bambino è in grado di riordinare la propria mente con chiare classificazioni.
 3. Per aiutare a rafforzare la memorizzazione, ogni unità è abbinata a una filastrocca o una canzone nota.
1. Le gare finali, valide per la proclamazione del "Master mind" del gruppo, le suggeriamo suddivise nel tempo, secondo le possibilità effettive di allenamento dei bambini. **Il pretendere troppo o troppo poco può dare degli effetti negativi.**
Concludendo, l'insegnante o il genitore sono le sole persone che possono valutare il ritmo di apprendimento dei loro bambini e regolarlo secondo le loro possibilità.

2. SUGGERIMENTI PRATICI

Se i bambini sono dell'età dell'ultimo anno di scuola materna o di prima elementare ricordare che:

- È opportuno scrivere o far scrivere il proprio nome dietro ogni figurina;
- Le figurine possono essere ritagliate sia con le forbici che con il punteruolo.
- Raccogliere le figurine in una busta contrassegnata dal nome dell'unità e far in modo che ogni bambino tenga il tutto in una capace cartelletta;
- In ogni lezione o incontro non dare più di quattro-cinque "nuovi" vocaboli per volta e ripetere sempre quelli precedenti. Questa metodologia però non vieta di abbinare a questo apprendimento altre cose come una canzoncina mimata o un gioco di movimento abbinato ai vocaboli vecchi e nuovi.

3. METODOLOGIA DELL'APPRENDIMENTO E MEMORIZZAZIONE

1. Partire sempre con la lettura dei vocaboli o l'ascolto dell'audio.
2. Il metodo migliore da noi sperimentato consiste nel leggere le due prime parole dell'unità ai bambini e farle ripetere più volte utilizzando dei stratagemmi divertenti come:
 - a) alzando e abbassando il tono della voce
 - b) alternando la velocità della dizione
 - c) alternando la voce e la mimica facciale secondo lo stato d'animo che si vuole interpretare (gioioso, piangente, dolorante, tartagliando, da assonnato, da ubriaco).
3. Solo quando i bambini rispondono prontamente aggiungere un vocabolo nuovo e ripartire dai primi due. *Per i bambini che sanno scrivere*, utilizzare lo stesso procedimento indicato per l'audio.

A questo punto si può inserire il motivetto indicato dall'audio del sito o inventarne uno a piacere.

PRIMI GIOCHI DI RICONOSCIMENTO PER I PIU' PICCOLI

Giochi per i più piccoli dai 3 ai 6 anni.

1° METODO PER LA MEMORIZZAZIONE.

1° Appaiare le figurine uguali e mettere il nome ritagliato su quella che non lo possiede.

2° Presentare le figurine per farle memorizzare.

- a) Presentare al bambino le prime due figurine dicendo:
"This is a whip and this is a spoon." (Questa è una frusta e questo è un cucchiaino.)
- b) Poi gli si chiede: "What is this and what is that?" (Che cosa è questo e che cosa è quello?)
Risposta del bambino: This is the wip and that is the spoon.
- c) "Give me the whip and give me the spoon." (Dammi la frusta e dammi il cucchiaino.)
Se il bambino ha memorizzato i nomi dovrebbe consegnare gli oggetti richiesti.
- d) Prima di mostrare al bambino una terza figurina, ripetere il gioco più volte e ripartire dal punto "A".

2° METODO PER LA MEMORIZZAZIONE

- a) Con la fotocopiatrice ingrandire le figurine con il nome stampato, appendere le prime due su una parete e cominciare il gioco dicendo:
“**This is a whip and this is a spoon.**”
- b) Poi farsi indicare con un bastoncino: **Where is the whip? Where is the spoon?**” (Dove è la frusta? Dove è il cucchiaino?)
- c) Se il bambino indica le figure esatte, appendere alla parete una terza figura dicendone il nome.
- d) Quando si capirà che il bambino associa il nome alla figura, togliere la figura e lasciare sulla parete solo il nome e giocare sovente con loro.
- e) GIOCARE COSI' SINO ALLA MEMORIZZAZIONE DI TUTTE LE CARTE INERENTI AL TEMA:
“La pasta Morbidoso.”

3° MIMARE LE AZIONI USATE PER PREPARARE LA PASTA MORBIDOSA E FARLE INDOVINARE

1. Quest'oggetto serve per amalgamare tutti gli ingredienti: (la frusta).
2. Questo oggetto serve a cambiare la crema in pasta: (il gas).
3. Questo oggetto serve a far raffreddare la pasta Morbidoso: (il piatto).
4. Questo oggetto serve a conservare la pasta a lungo: (sacchetto di plastica o contenitore di plastica con coperchio).
5. Questo oggetto serve ad essere riempito: (sacchetto o contenitore).
6. Questo oggetto serve a non far fatica a creare delle figurine: (formina).

1. Say in English: you need this object to mix all the ingredients.
(The whip).
- 2.. This object is needed to change the mixture in dough. **(The gas).**
3. You need this object to put the Morbidoso on so it can cool. **(A plate).**
4. You need this object to keep the Morbidoso for a long time. **(The plastic bag or a plastic box with its lid).**
5. You need to fill this object.
(The plastic bag or box).
6. You need this object to make the shapes.
(The mould).

4° IL GIOCO DELLA MEMORIA.

Le Figurine in coppia sono distribuite sul tavolo a faccia in giù. Il primo giocatore alza una figurina, dice il nome: " This is the whip". E solo dopo tenta di trovare la compagna. Se il giocatore dimentica di dire il nome prima di toccare un'altra figurina perde il gioco e deve passare la mano ad un altro.

Se invece la trova, ha diritto di continuare il gioco con un'altra figurina sin tanto che non sbaglia. Viceversa capovolge la figurina che ha toccato e subentra un altro giocatore.

Quando sul tavolo non ci saranno più figurine da girare, ogni giocatore conterà le coppie che possiede e, vincerà colui che ne ha il maggior numero.

Nel momento in cui il bambino acquisisce la coppia di figure uguali l'educatore può ripeterne il nome al plurale e così facendo gli inserisce un nuovo sapere giocando.

5. DOMANDE E RISPOSTE IN LINGUA INGLESE

1. What are the ingredients needed for makin the Morbidosa?
(Flour, salt, oil, tartar, water and colouring).

2. How many cups of salt do you need? **(One)**

3. How many cups of flour do you need?
(two).

4. How many cups of water? **(Two).**

5. Where must you keep the Morbidosa so it doesn't dry out?
(In a plastic bag or in a plastic box with a lid).

6. When does the paste become a dough?
(When you cook it).

1. Quali sono gli ingredienti per fare la pasta Morbidosa?
(La farina, il sale, l'olio, il Cremor tartaro, l'acqua e il colore).

2. Quante sono le tazze di sale? (Una)

3. Quante sono le tazze di farina? (Due).

4. Quante sono le tazze d'acqua? (Due).

5. Dove devi conservare la pasta perché non si asciughi? (In un sacchetto di plastica o in un contenitore di plastica con un coperchio).

6. Quando la crema diventa un pezzo di pasta solido? (Quando lo si cuoce).

Rafforzare la memoria dei primi 4 vocaboli con ALTRI "giochi di riconoscimento"

- L'educatore dice l'oggetto in inglese e i bambini alzano la figurina corrispondente. Se i bambini sono poco numerosi, possono correre dall'educatore con la figurina appropriata.
- Affidato un oggetto a due o più bambini, l'educatore può dire ad alta voce il nome in inglese, il gruppo al quale appartiene l'oggetto deve alzarsi e fare un inchino o un altro movimento.
- I bambini appoggiano la 4 figurine sul tavolo a faccia in su. L'educatore nomina uno degli oggettini inglese e i bambini devono girare la figura corrispondente.

- L'educatore dice il nome di un oggetto in italiano e il bambino che lo conosce alza la mano per chiedere la parola. Se la sua risposta è esatta, guadagna un punto per sé o per il suo gruppo. Se invece dà una risposta sbagliata, il diritto di parola passa ad un altro.
- Tutte le figurine sono contrassegnate da un numero, per cui l'educatore può sostituire il nome in italiano con il rispettivo numero in inglese.
- Il gioco dello spelling (consiste nel sillabare le lettere di una parola), suppone che i bambini conoscano l'alfabeto inglese e abbiano giocato a lungo con le figurine. L'educatore declama ad alta voce uno dei vocaboli appresi e il bambino che per primo alza la mano, sillaba ad alta voce le lettere in modo che un compagno abbia il tempo di scriverla alla lavagna.
- L'educatore raccoglie le figurine dei bambini e le ridistribuisce dandone solo una ciascuno. Al suo via i bambini dovranno cercare il loro gemello gridando ad alta voce il loro vocabolo.
- L'educatore dà ai bambini le figurine senza nome, fa tagliare i nomi corrispondenti e li fa abbinare ai rispettivi oggetti.

ALTRI GIOCHI DI RICONOSCIMENTO E DI MEMORIZZAZIONE

1. CHI SCRIVE PIU' PAROLE?

Il gioco gara a chi scrive il maggior numero di vocaboli esatti in un tempo stabilito e con un numero di lettere in ordine progressivo.

Esempio: IN – BIG – CUPDROP – FLOUR – WATER -PINCH – SAFFRON – COLOURING

2. .CREARE LE CARTE GRAMMATICALI

Preparazione: su dei rettangoli di carta trascrivere tutte le parole inglesi contenute in un brano corto e facile

Quindi, contrassegnare con dei numeri solo le carte appartenenti alle 3 parti del discorso:

- Le azioni (verbi) con un 3;
- I nomi delle cose con un 2;
- Gli oggetti con un 1.

Le altre parti del discorso si leggono ma si passa oltre.

Le carte del mazzo così realizzato sono distribuite tra i giocatori. Se un giocatore pone sul tavolo un verbo che vale 3 punti, il giocatore successivo deve cedergli 3 carte.

Per un nome 2 carte.

Per un aggettivo 1 carta.

Vince il gioco chi allo scadere del tempo stabilito all'inizio, possiede il maggior numero di carte.

Il gioco diventa più interessante se, ad esempio, si chiede ai giocatori di leggere il nome delle carte prima di metterlo sul tavolo. Chi sbaglia la pronuncia fa una penitenza decisa dal gruppo o dal capogioco.

4. IL GIOCO DELLE FIGURINE DEI NONNI E DEI BISNONNI.

Ogni giocatore ha il suo mazzo di figurine e, uno alla volta lancia una figurina al centro del gruppo per terra o sopra a un tavolo.

Se la figurina di un giocatore copre in parte quella di un altro, quest'ultimo ha il diritto di prendersi tutte le figurine che stanno per terra. A condizione che sappia leggere il nome correttamente.

Perde tutte quelle delle quali sbaglia la pronuncia o nel caso delle figurine senza nome, se non lo ricorda o lo storpia.

Vince chi, alla fine del tempo stabilito, possiede il maggior numero di figurine

OCCORRENTE: - una busta normale per conservare le figurine e una busta piccola per i cartoncini con il nome. Sulle buste scrivere il numero e il titolo dell'unità.

What is this" (Che cosa è questo/a?) "What are these?" (Che cosa sono questi?)
--

SE SI GIOCA DA SOLI:

- a) mescolare le figurine e tenere il mazzo con la figura girata in su.
- b) Sceglierne una a caso e porgersi la domanda: "What is this?"
Rispondersi: "This is a cock." Questo è un gallo.
- c) Solo dopo la propria risposta girare la figurina per controllare se la nostra risposta è stata esatta.
- d) Se si è indovinato ci si assegna un punto.

SE SI GIOCA CON IN GRUPPO:

- a) un ragazzo tiene il mazzo, sfila l'ultima figurina, la mostra agli amici e fa la domanda: "What's this?"
- b) Vince il punto il giocatore che per primo dà la risposta esatta dicendo: "This is a cock o That is a cock
Quello è un gallo.

2.. BLUF (L'INGANNO)

OCCORRENTE: Esempio: 4 copie dell'unità degli animali della fattoria: totale 48 figurine.

GIOCATORI: 2 o 3 giocatori per un mazzo di 48 figurine.

- a) Uno dei giocatori mescola le carte e le distribuisce al gruppo.
- b) Uno dei giocatori inizia il gioco posando una sua figurina a faccia in giù sul tavolo dicendo ad esempio: "Duck".
- c) Il secondo giocatore sovrapponendo la sua figurina sulla precedente può dire pure "Duck". Ed è a questo punto che il giocatore può iniziare il bluffing, ossia fingere di avere ciò che non ha.
- d) Finito il primo giro si procede per il secondo.
- e) In qualsiasi momento un giocatore può intervenire pensando che un altro stia bleffando dicendo: "Bluff", ossia inganno.

- f) Se chi ha messo sul tavolo l'ultima carta ha bleffato, ossia non ha messo sul tavolo la figurina corrispondente al nome che ha declamato, egli deve raccogliere tutte le carte che si trovano sul tavolo e inserirle nel proprio mazzo. Se, viceversa, ha detto la verità è colui che lo ha accusato che le deve raccogliere.
- g) Vince colui che, per primo, rimane senza carte.

3. BINGO (LA TOMBOLA DEI VOCABOLI)

SE SI GIOCA DA SOLI:

- a) Scegliere 10 figurine di una unità e con esse comporre 2 righe di 5 carte ciascuna.
- b) Prendere i nomi e metterli in una scatoletta o busta.
- c) Pescare un nome e, se si possiede la figura corrispondente, posarla al suo posto
- d) Cronometrare in quanto tempo si riesce a fare Bingo ossia ad abbinare le figure Prescelte con i rispettivi nomi.

SE SI GIOCA CON IL GRUPPO:

- a) Ogni giocatore forma la sua cartella posando davanti a se 2 righe di figurine di 5 soggetti ciascuna, della stessa unità o miste.
- b) Uno dei giocatori fa il capo-gioco, infila in un sacchetto i nomi corrispondenti alle figurine dei giocatori e solo dopo declama uno dei nomi che ha pescato.
- c) Il giocatore che possiede quell'oggetto segna la figura corrispondente sulla sua cartella con un sassolino.
- d) IL gioco procede con le estrazioni dei nomi e chi riesce a fare "terzina" guadagna 3 punti. Si fa terzina quando si sono coperti tre soggetti uno accanto all'altro, ossia sulla stessa riga.
- e) Nel gruppo si continua ad assegnare le terzine sino a quando qualcuno non fa la quartina; così per la cinquina sino a che un giocatore non grida Bingo.

Variante per mancanza di tempo:

Vince chi, allo scadere del tempo stabilito all'inizio del gioco, possiede il punteggio più alto.

Avvertenza: il capo-gioco prima di assegnare i punti, controlla che le figurine dei giocatori corrispondano a quelle estratte pronunciando il loro nome in inglese.

1. CROSS WORDS (PAROLE INCROCIATE)

OCCORRENTE: un foglio di carta e una matita per ogni giocatore.

GIOCATORI: 2 o più giocatori.

- a) Il primo giocatore scrive una parola sul foglio e ogni lettera equivale a un punto.
Ad esempio: il primo giocatore scrive CAT e guadagna 3 punti.
Il secondo giocatore può fare 2 cose:



- Scrivere una seconda parola accanto a quella del primo giocatore o
 - Cercare una parola capace d'incrociarsi con una lettera della prima. Vedi fig. 1.
- Il secondo giocatore realizza 9 punti perché la lettera incrociata con la prima vale 4 punti.
- b) Al termine del tempo stabilito per la durata del gioco, *vince* il giocatore che ha realizzato più punti.

VARIANTI:

- Per il conteggio dei punti, invece di dare un punto ad ogni lettera, i due giocatori, di comune accordo, scelgono una parola iniziale, estraggono a sorte chi deve incominciare il gioco e, da questo momento si dà un punto per parola se questa si appoggia a una lettera della precedente e 2 o 3 punti a chi riesce a incrociarla.
- Se uno dei 2 giocatori impiega molto tempo nella ricerca della parola, è opportuno usare la clessidra o di un orologio dove si possono vedere i secondi.
- Il punteggio è assegnato subito, via via che il gioco procede.
- Il giocatore può consultare il dizionario dopo che ha pronunciato la parola e ha dato prova di conoscerne il significato.

4. HOLE (BUCO)

OCCORRENTE: 40 coppie di figurine per 3 o 4 giocatori. (Le figurine non devono avere il nome sul retro).

- a) Si distribuiscono le figurine tra i giocatori. Ognuno di loro pone davanti a se le coppie di figurine a faccia in su e una vicino all'altra e tiene gelosamente nascoste in mano quelle spaiate.
- b) Quando tutti hanno completato questa prima operazione, inizia il gioco vero e proprio.
- c) Uno dei giocatori inizia a chiedere al vicino una carta specifica dicendo: "Please, give me your cat". Se indovina fa coppia e quindi si libera di 2 carte. Se sbaglia l'altro giocatore grida "HOLE" e quest'ultimo riprende il gioco chiedendo o pescando una nuova carta nel mazzo del vicino di destra.
- d) *Vince* il giocatore che per primo rimane senza carte.

5. FINDING DOUBLES (IL GIOCO DELLE COPPIE)

OCCORRENTE: 20 o più coppie di figurine senza il nome sul retro.

- a) Le figurine sono appoggiate sulla tavola a faccia in giù. Il giocatore designato dalla sorte inizia il gioco appoggiando il dito su una figurina e dicendo contemporaneamente il suo presunto nome in inglese.
- b) La figurina è capovolta e, se ha indovinato, lo stesso giocatore può tentare di trovare la Coppia, altrimenti perde la corsa e il giocatore successivo tenta di trovarla al suo posto.
- c) *Vince* chi allo scadere del tempo stabilito, realizza il maggior numero di coppie.

7. MEMORY GAMES (KIM MEMORIA)

OCCORRENTE: una o due unità molto conosciute.

GIOCATORI: due o più.

- Un giocatore mostra all'altro un'unità. Gliela lascia guardare per un minuto, poi la nasconde e gli chiede di elencare tutte le cose che ha visto.
- Un altro giocatore sceglie un'altra unità conosciuta da tutti e fa la stessa cosa di chi lo ha preceduto.
- *Vince* colui che è riuscito a ricordare il maggior numero di oggetti.

8. TRUE AND FALSE (VERO E FALSO)

OCCORRENTE: preparare una lista di piccole frasi nelle quali si dicono cose sbagliate o giuste, ad esempio:

"The sun is green". Il primo giocatore che alza la mano dovrà dire: "No, it isn't green, it's yellow". Oppure: "The sheep is white", "Yes, it is".

Vince il giocatore o il gruppo che dà il maggior numero di risposte esatte.

9. FLASHCARDS ON THE TRAY (LE CARTE SUL VASSOIO)

OCCORRENTE. – Foglio e matita per ogni giocatore o gruppo.

-- Figurine appartenenti a unità molto conosciute.

-- Vassoio o tavolo di appoggio.

- a) Su un vassoio sono sparpagliate una 20 di carte appartenenti a unità diverse. Il vassoio è presentato ai giocatori per un minuto. Durante questa esposizione essi possono spostarsi nella posizione a loro più congeniale per osservare meglio le figurine.
- b) Il vassoio è ricoperto e tutti i giocatori si precipitano a scrivere in inglese il maggior numero di vocaboli che ricordano.
- c) Dopo 5 minuti il capo-gioco ritira tutte le liste dei nomi e inizia a leggerle ad alta voce in inglese. Ogni parola sbagliata è eliminata dal conteggio dei punti, per cui *vince* il giocatore o gruppo con il maggior numero di nomi esatti.

10. CATCH THE PILE (PRENDI IL MAZZO)

OCCORRENTE: -- 4 unità di figurine

-- 2 o più giocatori.

- a) Le figurine sono mescolate e i giocatori ne ricevono 3 ciascuno. Le altre sono poste in mezzo alla tavola a faccia in giù.
- b) Il primo giocatore sorteggiato posa sulla tavola una sua carta e così fa il secondo. Se quest'ultimo possiede lo stesso numero di figurina ed è capace di pronunciare il nome in inglese, può prendere entrambi le carte e tenerle a faccia in su, davanti a sé.

- c) Se non ricorda la pronuncia esatta della figurina, le due carte restano sul tavolo sino a che un giocatore è in grado di prenderle.
- d) **ATTENZIONE:** I giocatori che possiedono una figurina con il numero uguale a quello del mazzo di un compagno, possono prelevargliela anziché prenderne una dal tavolo. Questo prelievo si effettua solo al momento del proprio turno di gioco.
- e) *Vince* il giocatore che, allo scadere del tempo stabilito, possiede il maggior numero di figurine e le sa leggere.

11. I SPAY (SPIO)

OCCORRENTE: -- Figurine colorate per giocatori che non sanno leggere
-- 2 o più giocatori.

Un giocatore estratto a sorte spargendo delle figurine sul tavolo dice: "I spy some thing red":
Se i giocatori sanno leggere dice: "I spy something beginning with the letter "A".

Chi per primo indovina e dice il nome in inglese, diventa capo-gioco e sceglie il prossimo colore o oggetto.

12. THE LONGEST WORD (LA PAROLA PIU' LUNGA)

OCCORRENTE. -- Una lavagna o un grande foglio
-- 2 o più giocatori.

Il capo-gioco, dopo aver dato il tempo massimo di gioco, scrive sulla lavagna o sul foglio, le lettere che dovranno essere contenute nelle parole dei giocatori.

Esempio: se le lettere indicate sono R T S, una delle parole potrebbe essere STRAWBERRIES.

Vince il giocatore o la squadra che presenta la parola più lunga.

13. FAMILY CARDS (LE CARTE IN FAMIGLIA)

OCCORRENTE: -- 3 o 4 unità di figurine molto conosciute
-- 2 o più giocatori.

- a) Il capo-gioco consegna 7 figurine ad ogni giocatore e posa il rimanente mazzo in mezzo al tavolo a faccia in giù.
- b) Un giocatore inizia il gioco prendendo una carta dal mazzo centrale e, se riesce a collezionare 3 figurine della stessa unità e numero progressivo, le posa sul tavolo davanti a sé, naturalmente se sa dire il loro nome in inglese.

- c) Nel giro successivo i giocatori possono aggiungere al primo terzetto familiare figurine della stessa unità con numeri più alti o più bassi.
Per esempio: se il primo giocatore ha sul tavolo la figurina n° 3. 4. e 5., un altro giocatore nella mano successiva può aggiungere la figurina n° 2. 1. o la 6. 7.
- d) Se altri giocatori sono in grado di fare altrettanto, essi possono aggiungere figurine sia alle loro famiglie come a quelle degli altri.
- e) *Vince* chi per primo rimane senza carte.
- f) **Il gioco diventa più interessante se:**
- Si arricchisce il mazzo di figurine con 5 o 6 “Jollies”. I Jollies prendono il posto della figurina che non si possiede.
 - Le carte sul tavolo, quelle del mazzo centrale e quelle in mano ai giocatori, possono essere comperate chiedendo al giocatore che ha il diritto di giocare: “Can I buy?” “Posso comperare”
Se quest’ultimo risponde: “Yes”, il compratore può raccogliere sia la figurina a faccia i su come quella del mazzo centrale; se il venditore dice: “No!”, il giocatore non può fare nulla.
 - Alla fine di ogni gioco, chi rimane senza carte è il vincitore, gli altri segnano su un foglio comune a tutti i giocatori il numero di punti negativi corrispondente alle carte ancora in loro possesso.
 - Se questo gioco è ripetuto più volte, il vincitore è chi possiede il minor numero di punti negativi.

14. MY UNCLE WENT TO LONDON (MIO ZIO ANDO’ A LONDRA)

Il capo-gioco inizia con la prima compera: “My uncle went to London and he spent a lot of money. He bought a bus, ...”

Gli altri giocatori devono aggiungerne sempre una nuova dopo aver elencato le precedenti già dette.

Chi sbaglia prende un pegno e, per disimpegnarsi, il giocatore dovrà sottoporsi a una divertente penitenza.

Vince chi, allo scadere del tempo stabilito, possiede il minor numero di pegni.

15. STEP OUT (USCIRE)

OCCORRENTE: -- Il capo-gioco annuncia l’unità delle figurine con la quale si gioca: ad es. Gli abiti –
Clothes.

-- 2 o più giocatori.

- a) Il capo gioco declama il nome di un capo di vestiario in inglese. Chi lo possiede corre a mostrarglielo; viceversa, se nessuno lo possiede, nessuno si muove.
- b) Chi sbaglia o non si muove al momento giusto, riceve un punto negativo o un pegno e, alla fine del tempo stabilito, *il vincitore* è colui che possiede più punti.

16. THE ENCIRCLE GAME (IL GIOCO DI CERCHIARE LE PAROLE)

OCCORRENTE: -- Parole conosciute dai giocatori;
-- 2 gessi colorati di diverso colore se si scrive su una lavagna
-- 2 o più giocatori.

- a) Il capo gioco prepara un buon numero di parole scritte sulla lavagna. I giocatori sono divisi in 2 gruppi ognuno dei quali elegge il proprio rappresentante.
- b) A quest'ultimi viene dato un gesso colorato perché possano cerchiare le parole annunciate dal capo gioco.
- c) E' opportuno che i 2 rappresentanti abbiano un posto preciso dal quale partire.
- d) *Vince* la squadra il cui esponente riesce a cerchiare il maggior numero di parole.

17. BINGO WITHOUT FLASHCARDS (TOMBOLA SENZA FIGURINE)

OCCORRENTE: -- Ogni giocatore è munito di foglio e matita.
-- Due o più giocatori.

- a) Il capo gioco indica l'unità o le unità con le quali si gioca, fa disegnare 9 quadrati nei quali scrivere i nomi dei soggetti preferiti e dà un tempo limite per questa prima preparazione. Vedi figura.
- b) Il capo gioco declama ad alta voce un nome alla volta e chi possiede quei soggetti li cerchi accuratamente.
- c) Se un giocatore riesce ad avere 3 soggetti sulla stessa linea verticale o orizzontale o diagonale, grida "BINGO".
- d) Il capo gioco verifica le parole del giocatore per vedere se sono scritte correttamente con lo spelling e, se lo sono, il vincitore riceve un piccolo dono o un punteggio.

DOG	CAT	HEN
MOUSE	DONKEY	SHEEP
COW	PIG	RABBIT
HORSE	TURKEY	GOOSE

18. THE TEACHER SAYS (L'INSEGNANTE DICE)

OCCORRENTE: -- Una lista di ordini.
-- 2 o più giocatori.

- a) I giocatori seguono i comandi del capo gioco solo se dice: "The teacher says", altrimenti, se non c'è questa premessa, nessuno si deve muovere.
- b) E' opportuno che il capo gioco mimi sempre ciò che ordina perché così, anche giocando, i bambini possono imparare espressioni nuove.

19. WHAT IS MISSING (CHE COSA MANCA)

OCCORRENTE: -- Tanti oggetti appartenenti ai giocatori.
-- 2 o più giocatori.

- a) Il capo gioco espone su un tavolo o su un vassoio un certo numero di oggetti, poi, fa chiudere gli occhi a tutti e, possibilmente alle loro spalle, ne toglie alcuni.
- c) I giocatori sono invitati ad osservare gli oggetti e, *vince* chi indovina il maggior numero di cose mancanti.
- d) La risposta è valida se data correttamente ossia: "Theis missing".
Per più cose: "The are missing".

20. HERE AND THERE (QUI E LA)

OCCORRENTE: -- Oggetti appartenenti ai giocatori.
-- 2 o più giocatori.

- a) I giocatori divisi in 2 squadre appoggiano sul tavolo o sulla porzione di pavimento che li divide i loro oggetti personali.
- b) Anche in questo gioco il capo fa chiudere gli occhi a tutti e sposta gli oggetti da una parte all'altra
- c) Al via, il primo giocatore chiede al capo gioco: "Where is my rubber?" e osservando bene continua
Se è in grado di farlo: "My rubber is there or here".
- d) Se sbaglia torna al suo posto.
- e) *Vince* la squadra che, allo scader del tempo stabilito, è meno decimata.

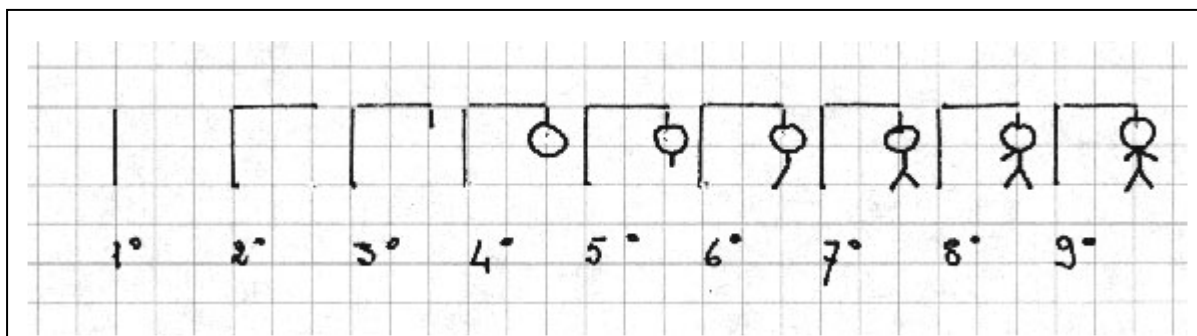
SPELLING GAMES (GIOCHI PER SILLABARE LE PAROLE INGLESI)

1. **CROSS WORDS** (PAROLE INCROCIATE) vedi pag. 9

2. **THE HANG MAN** (L'UOMO IMPICCATO)

OCCORRENTE: -- Foglio e matita
-- 2 o più giocatori.

- a) Uno dei giocatori pensa una parola inglese e disegna sul foglio tanti trattini quante sono le lettere della parola pensata.
- b) Gli altri giocatori a turno cercano di indovinare le lettere che la compongono. Se non indovinano:
 - La loro lettera errata è scritta in un angolo del foglio;
 - Se, invece, riescono ad azzeccarla, questa viene scritta sopra il corrispondente trattino.



▪

Ogni lettera errata corrisponde a una parte del patibolo e dell'uomo che si fa impiccare.

- c) Se un giocatore indovina la parola prima che il disegno sia completo, ha diritto pensare la prossima parola, altrimenti questo privilegio rimane al primo giocatore.

3. THE LAST LETTER (L'ULTIMA LETTERA)

OCCORRENTE: -- Nulla.

-- 2 o più giocatori.

- a) Il primo giocatore pesca una figurina il cui nome ad esempio é: "table".
- b) Il giocatore successivo deve dire una parola che inizi per "e" per esempio "eleven".
- c) Il terzo giocatore deve dirne una che inizi per "n" come "number", ecc.
- d) Se nessuno dei giocatori è in grado di ricordarsi una parola che inizi con l'ultima lettera della parola data, si torna a pescare un'altra figurina e il gioco riprende.
- e) *Vince* il giocatore che dà il maggior numero di risposte.

4. JUMBLED WORDS (LETTERE ALLA RINFUSA)

OCCORRENTE: -- 1 o 2 unità

-- 2 o più giocatori.

- a) Il capo gioco indica l'unità alla quale appartiene la parola e quindi scrive le sue lettere a casaccio su un foglio e su una lavagna.
- b) Il *vincitore* è il giocatore o il gruppo che, per primo, indovina la parola esatta.

5. RIGHT WORDS (LE PAROLE ESATTE)

OCCORRENTE: - Fogli di carta e un grosso pennarello per ogni concorrente o gruppo.
- 2 o più giocatori.

- a) I giocatori sono suddivisi in gruppi di 3 o 4 ragazzi. Il capo gioco declama una parola in italiano.
- b) Il gruppo che consegna per primo la parola esatta in inglese guadagna un punteggio pari al numero delle squadre.
- c) Il secondo gruppo arrivato guadagna 1 punto in meno. Il terzo 2 punti in meno e così via.
- d) Scaduto il tempo stabilito, *vince* il gruppo che possiede il punteggio più alto.

6. MAKING WORDS (COSTRUIRE PAROLE)

OCCORRENTE: -- Un Foglio e una matita ad ogni concorrente.
-- 2 o più giocatori.

- a) Il capo gioco dà ai concorrenti una lunga parola da scrivere all'inizio della loro pagina.
- b) Con la parola viene dato anche il tempo massimo di gioco, circa 10 minuti, durante il quale costruire delle altre parole utilizzando solo le lettere contenute in essa.
- c) *Vince* il giocatore o il gruppo che ha realizzato il maggior numero di parole.

Elenco di parole utilizzabili per questo gioco:

UNDERSTAND, EMANCIPATE, UNCONTROLLABLE, AUSTRALIAN, TREMENDOUS, COMBINATION,
UNDERGRADUATE, FUNDAMENTAL.

7. YES AND NO GAME (IL GIOCO DEL SÌ E DEL NO)

OCCORRENTE: -- Una lista di domande.
-- 2 o più giocatori.

1. Can you fly? No. Puoi volare? No.
Can a bird fly? Yes. Può un uccello volare? Sì.
Can a cow fly? No. Può volare un bue? No.
Ecc.
2. Have you got a ball now! No. Possiedi una palla ora. No.
Ecc.
3. Are you wearing gloves? No. Stai indossando i guanti? No.
Are you wearing a scarf? No. Stai indossando una sciarpa? No.
Are you wearing a suit? No. Stai indossando un vestito? Yes.

GUESSING GAMES (GIOCHI PER INDOVINARE: il posto dove si trova una cosa, la quantità, la lunghezza, l'altezza, il peso o l'età di una persona).

OCCORRENTE: -- Oggetti corrispondenti alle necessità del gioco.

- a) 1° es.: il capo gioco nasconde una palla e poi chiede al giocatore: "Where is the ball? Is the ball on the table? Il giocatore può rispondere: "Yes, it is or No, it isn't. Il capo gioco insiste "Where is it?" Il giocatore se vede la palla può dire: The ball is under the table or behind the" altrimenti torna al suo posto.
- b) 2° es.: Il capo gioco prepara un cestino di caramelle o altro e poi chiede ai giocatori: "How many sweets are there?"
- c) Un giocatore alla volta dice il numero che gli sembra più giusto con la frase: "There are forty sweets".
- d) Il *vincitore* è colui che più si avvicina al numero reale delle caramelle.

Alcune preposizioni:

VICINO	NEAR
DENTRO	IN
LONTANO DA	FAR FROM
FUORI	OUT
DIETRO	BEHIND
SUL	ON
DAVANTI	IN FRONT
SOTTO	UNDER
SOPRA	OVER (senza contatto)

QUESTIONS AND ANSWERS GAME (IL GIOCO DELLE DOMANDE E DELLE RISPOSTE)

OCCORRENTE: -- Stampare la tavola delle figurine vuote (pag. 18) e scrivere le domande da una parte e le risposte dall'altra.

Il gioco consiste nel leggere la domanda a se stessi o a un compagno e dare o lasciar dare la risposta prima di girare a figurina.

Vince chi dà il maggior numero di risposte esatte.

Suggeriamo alcune domande adatte alla vita familiare:

1. What's this? (This is) a cow. N.B.: Ciò che è scritto tra parentesi si
Può non dire.
What are these?..... (These are strawberries).
2. What colour is an apple?..... An apple can be red, yellow, green and brown.
What colour are hazels?..... (They are) brown.
3. Where's your mouth?..... Between my nose and chin.
Where are your feet?..... My feet are on the floor.
4. What do you like doing?..... I like catching a ball.
What are you doing?..... I am drinking.
5. would you like a bun?..... Yes, thank you.
No, thank you.
6. Can I have a drink. Here you are.
7. What can you see? I can see a
8. What do you like to eat? I like cheese.
I don't like meat.
9. Have you got any animals? Yes, I have.
No, I haven't.
10. How many fingers do you have? Four fingers and one thumb.
How many toes do you have? Five toes.
11. What's your name? Mary.
12. Where do you come from? I come from Milan.
13. Where do you live? I live in Milan.
14. How old are you? I'm eight (years old).
15. What's the time? It's
What time is it? It's
16. How are you? Fine.
So so.
Not too bad.
Terrible.
Very welland you?
Well, thanks.

Traduzione:

1. Che cosa è questo Questo è un bue
Che cosa sono queste? Queste sono fragole.
2. Di che colore è la mela? La mela può essere rossa, gialla e marrone.
Di che colore sono le nocciole? Marroni.
3. Dov'è la tua bocca? E' tra il naso e il mento.
Dove sono i piedi? I miei piedi sono sul pavimento.
4. Che cosa ami fare? Amo giocare a palla.
Che cosa stai facendo? Sto bevendo.
5. Desideri un panino? Sì, grazie. No, grazie.

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 6. Posso avere una bevanda? | Eccola. |
| 7. Cosa vedi? | Vedo |
| 8. Che cosa ti piace mangiare? | Amo il formaggio. |
| Non amo la carne. | |
| 9. Possiedi degli animali? | Sì, ne ho. |
| No, non ne ho. | |
| 10. Quante dita della mano hai? | 4 dita e un pollice. |
| 11. Come ti chiami? | Mi chiamo |
| 12. Da dove vieni? | Vengo da Milano. |
| 13. Dove abiti? | Abito a Milano. |
| 14. Quanti anni hai? | Otto. |
| 15. Che ore sono? | Sono le |
| 16. Come stai? | Benissimo. Così, così. Non male. Malissimo. |
| | Benissimo ..e tu? |
- Bene, grazie.