



Come stai?





Livello

Il gioco **Come stai?** si rivolge a studenti di livello A2-B1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento. Rappresenta un prezioso strumento didattico per il gruppo-classe ma può essere utilizzato anche a casa con gli amici. È un gioco a squadre.

Obiettivi linguistici

- Introdurre o ripassare il lessico relativo al corpo umano e alla salute.
- Verificare le conoscenze riguardanti l'alimentazione e le sane abitudini quotidiane.
- Comprendere ed eseguire facili esercizi ginnici.

Componenti

Il gioco **Come stai?** è composto da:

- un tabellone da gioco
- un dado numerato
- un dado con le facce colorate (gialla, azzurra, arancione, rosa, rossa, verde)
- 132 carte da gioco divise in sei categorie
- una guida

Il tabellone da gioco è un divertente percorso di 100 caselle.

Le caselle con le pillole ti permettono di procedere sul tabellone.

Le caselle con le capsule ti permettono di avanzare o retrocedere sul percorso.

Le caselle con le stelle ti fanno fermare per un turno.

Le caselle ginniche ti fanno eseguire dei movimenti prima di proseguire con il gioco.

Per la presentazione o il ripasso del lessico del corpo umano si può utilizzare **il retro del tabellone** e, con l'uso di post-it, far mettere le parole dagli studenti al posto giusto.





Regole del gioco

Disporre il tabellone da gioco sul tavolo, costruire i due dadi e dividere le carte secondo il colore.

Inizia il giocatore più giovane che lancia il dado colorato. Si procede in senso orario.

Il capo-squadra avversario prende una carta del colore corrispondente al dado:

- **carta gialla:** il capo-squadra, senza farla vedere alla squadra avversaria, mostra la carta al giocatore di turno il quale dovrà **disegnare l'elemento illustrato** e farlo indovinare alla sua squadra. Ogni squadra ha tre tentativi.
- **carta verde:** il giocatore dovrà **mimare uno stato di salute** e il resto della sua squadra dovrà indovinarlo. Ogni squadra ha tre tentativi.
- **carta azzurra:** l'avversario mostra la carta e il giocatore di turno dovrà **dire la parola** della parte del corpo illustrata.
- **carta arancione:** il giocatore dovrà **rispondere a una domanda** con risposta a scelta multipla, letta da un giocatore avversario.
- **carta rossa:** il giocatore dovrà **rispondere vero o falso** ad un'affermazione sulla salute, letta da un giocatore avversario.
- **carta viola:** un giocatore avversario dovrà chiedere al giocatore di turno **chi cura che cosa**.

Le risposte esatte sono riportate sulle carte per facilitare il compito dei giocatori, ad eccezione delle carte azzurre (in questo caso i giocatori potranno consultare la guida dove sono illustrate le parole).

Se la risposta è esatta, il giocatore può lanciare il dado numerato e avanzare sul tabellone secondo il numero ottenuto. Quando arriva in una casella particolare, deve eseguire la consegna specifica.

Se la risposta è sbagliata, il giocatore passa il turno alla squadra avversaria e non avanza sul tabellone.

Vince la squadra che prima arriva al traguardo.





**la testa/
il viso**



i capelli



la fronte



l'occhio



il naso



la guancia



l'orecchio



la bocca



la lingua



i denti



le labbra



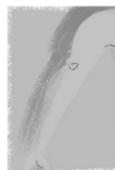
il mento



il collo



la spalla



il braccio





il gomito



il polso



la mano



il dito



l'unghia



il petto



la pancia



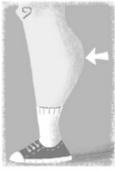
la schiena



la gamba



il ginocchio



il polpaccio



la caviglia



il piede



**le dita
del piede**



il tallone





Varianti di gioco

1 Leggi e disegna

L'insegnante o il capogruppo mescola le carte azzurre sul corpo umano e forma due squadre avversarie. Il leader della **squadra A** prende una carta e senza farla vedere agli altri giocatori la mostra al leader della **squadra B** che deve disegnare alla lavagna la parte del corpo indicata sulla carta, affinché i suoi compagni riconoscano di quale parte si tratta. Se i compagni di squadra trovano la risposta esatta, vincono la carta. In caso contrario, la carta ritorna nel mazzo. La squadra che riesce a guadagnare più carte vince la partita.

2 Memory

L'insegnante o il capogruppo mette le carte gialle e quelle verdi coperte sul tavolo. A turno, i giocatori devono girare due carte. Se riescono ad abbinare un rimedio con un sintomo, guadagnano le due carte. In caso contrario, devono rimetterle al proprio posto e memorizzare la loro posizione. L'insegnante conferma caso per caso se l'abbinamento è corretto.

3 Gioco del Perché?

Le carte rosse con le risposte Vero/Falso offrono l'opportunità di approfondire alcune informazioni: l'insegnante o il capogruppo può stimolare i giocatori a fare una ricerca su alcuni temi specifici ma molto frequenti nella vita quotidiana (alimentazione, buone e cattive abitudini, nuove tecnologie).

4 Gioco di ruolo al Pronto Soccorso

L'insegnante o il capogruppo forma delle coppie nel ruolo di **medico-paziente**. Sulla lavagna, scrive alcuni dialoghi da rappresentare in classe. Fa tirare a sorte una o due carte con rimedi al *medico* e una carta con una parte del corpo e una carta con un sintomo al *paziente*.





Ecco alcuni esempi:

Il medico	Il paziente
Buongiorno Signora/ Signore, come sta?	Dottore, mi fa/fanno male...
Come mai è qui?	Sono molto stanco/a.
Che cosa Le succede?	Non sopporto il dolore a...
Cosa succede di preciso?	Non mi sento bene Dottore.
Che cosa Le fa male?	Ho male a.../Mi fa male...
Potrebbe descrivermi i sintomi?	Sono... da x giorni.
Quindi, Le faccio una ricetta. Le prescrivo...	Grazie Dottore, vado in farmacia a comprare...
Deve prendere... x volte al giorno, x la mattina, x a pranzo e x la sera.	Arrivederci Dottore, buona giornata.
Si riguardi!	Grazie, buona giornata anche a Lei!
Buona giornata, arrivederci!	



95911 - Come stai? - (V33719)

Come stai?

di Joy Olivier

© 2016 ELI s.r.l.
Casella Postale 6 – 62019 Recanati – Italia
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851
www.elionline.com

Versione italiana: Letizia Pigni

Art Director: Letizia Pigni
Editing: Gigliola Capodaglio
Direttore di produzione: Francesco Capitano
Progettazione grafica e impaginazione: Studio Cornelli
Illustrazioni: Luca Poli

Stampato in Italia da Tecnostampa Pigni Group Printing Division - Loreto-Trevi
ISBN 978-88-536-2275-4

È assolutamente vietata la riproduzione totale o parziale di questa pubblicazione così come la sua trasmissione sotto qualsiasi forma e con qualunque mezzo, anche attraverso fotocopie, senza l'autorizzazione della casa editrice ELI.