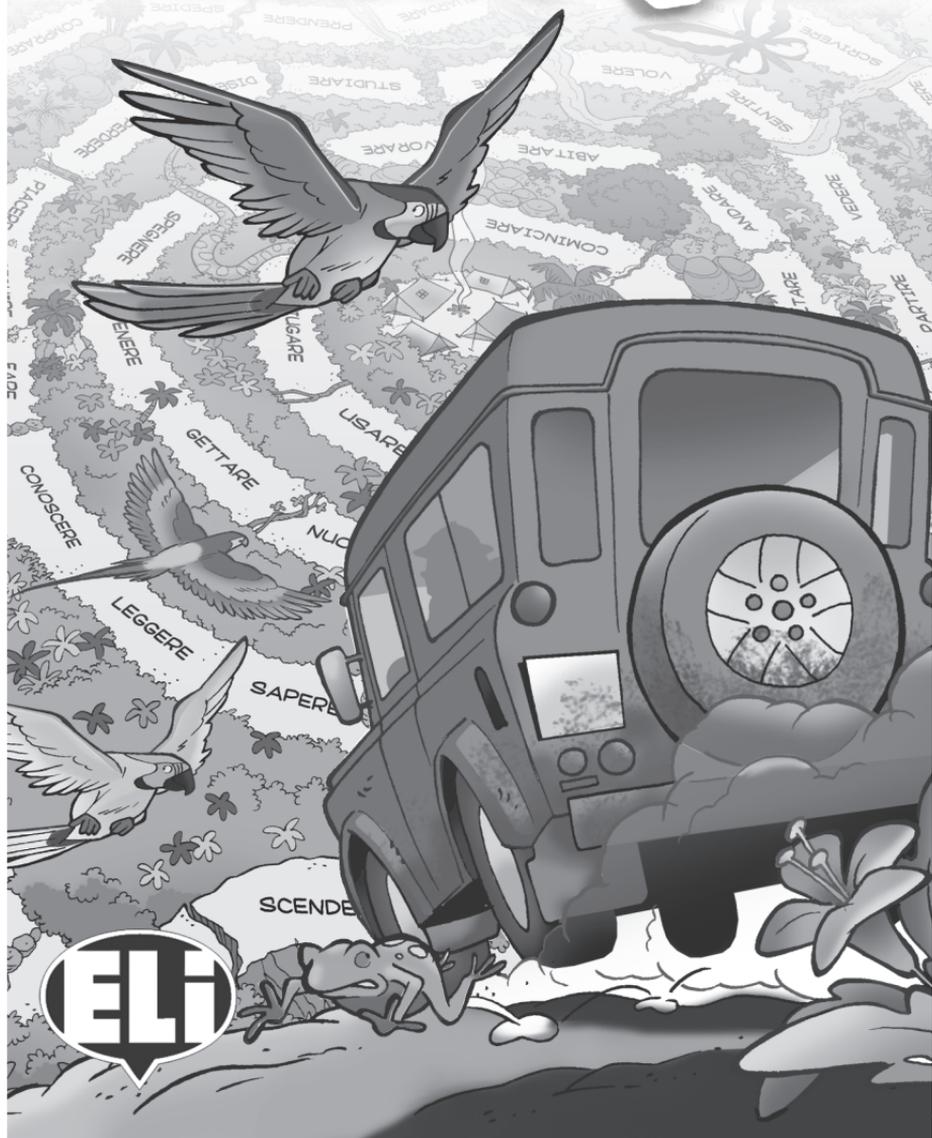


# L'INVENTAFRASE



# L'INVENTAFRASE

## Livello

**L'Inventafrase!** è un gioco che si rivolge a studenti che hanno raggiunto il livello linguistico A2-B1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento. L'insegnante potrà adattare lo svolgimento del gioco al livello linguistico del gruppo-classe, scegliendo di esercitare in modo più o meno complesso le strutture linguistiche relative all'impiego di diversi tempi verbali, in relazione alle locuzioni di tempo.

## Obiettivi linguistici

- Facilitare l'apprendimento, il rinforzo e l'uso corretto dei tempi verbali (passato prossimo, imperfetto, presente, futuro)
- Verificare il bagaglio lessicale dello studente e la sua capacità di formulare frasi utilizzando i principali verbi di uso quotidiano
- Favorire l'apprendimento e l'utilizzo corretto delle locuzioni di tempo.

## Materiale

- Un tabellone
- Un mazzo di 66 carte con le locuzioni di tempo
- Un dado numerato che permette di avanzare sul tabellone
- Un dado con i pronomi personali io - tu - lui/lei (egli/ella) - noi - voi - loro (essi/esse)
- Un dado con i simboli: + forma affermativa, - forma negativa, ? forma interrogativa, > forma progressiva (stare + gerundio, es. sto leggendo, stai aspettando, stanno andando...) e due jolly
- Pedine e gettoni per il punteggio



## **IL TABELLONE**

Un percorso con 66 caselle. Ogni casella riporta un verbo che verrà coniugato in funzione della locuzione di tempo estratta dal mazzo di carte e dal risultato dei due dadi. Le locuzioni di tempo hanno un punteggio che viene acquisito per ogni risposta corretta.

- |               |               |                |
|---------------|---------------|----------------|
| 1. salutare   | 23. finire    | 45. aprire     |
| 2. telefonare | 24. chiudere  | 46. chiamare   |
| 3. pagare     | 25. arrivare  | 47. mettere    |
| 4. cercare    | 26. dormire   | 48. preparare  |
| 5. scendere   | 27. correre   | 49. nuotare    |
| 6. trovare    | 28. essere    | 50. gettare    |
| 7. salire     | 29. avere     | 51. tenere     |
| 8. uscire     | 30. cuocere   | 52. spegnere   |
| 9. entrare    | 31. sapere    | 53. alzarsi    |
| 10. aprire    | 32. leggere   | 54. lavorare   |
| 11. pulire    | 33. conoscere | 55. abitare    |
| 12. lavare    | 34. fare      | 56. andare     |
| 13. accendere | 35. seguire   | 57. ascoltare  |
| 14. aspettare | 36. piacere   | 58. guidare    |
| 15. comprare  | 37. perdere   | 59. offrire    |
| 16. spedire   | 38. disegnare | 60. riempire   |
| 17. prendere  | 39. studiare  | 61. usare      |
| 18. guardare  | 40. venire    | 62. asciugare  |
| 19. mangiare  | 41. volere    | 63. viaggiare  |
| 20. bere      | 42. sentire   | 64. cominciare |
| 21. scrivere  | 43. vedere    | 65. portare    |
| 22. scegliere | 44. partire   | 66. amare      |



## LE CARTE

Ogni carta presenta una **locuzione di tempo** da usare per coniugare il verbo sul tabellone. Se la frase è corretta si ottiene il punteggio riportato sulla carta.



1. Attualmente	1 punto
2. Ora	1 punto
3. Oggi	1 punto
4. In questo momento	1 punto
5. Adesso	1 punto
6. Lunedì scorso	2 punti
7. Martedì scorso	2 punti
8. Mercoledì scorso	2 punti
9. Giovedì scorso	2 punti
10. Venerdì scorso	2 punti
11. Sabato scorso	2 punti
12. Domenica scorsa	2 punti
13. Ieri	2 punti
14. L'altro ieri	2 punti
15. Ieri pomeriggio	2 punti
16. Ieri mattina	2 punti
17. La settimana scorsa	2 punti
18. Lo scorso inverno	2 punti
19. La scorsa primavera	2 punti
20. Il mese scorso	2 punti
21. La notte scorsa	2 punti
22. L'anno scorso	2 punti
23. Lo scorso marzo	2 punti
24. Lo scorso aprile	2 punti
25. Lo scorso maggio	2 punti
26. Lo scorso giugno	2 punti
27. Lo scorso agosto	2 punti
28. Lo scorso settembre	2 punti



29. Lo scorso novembre	2 punti
30. Lo scorso dicembre	2 punti
31. Due giorni fa	3 punti
32. Qualche minuto fa	3 punti
33. Tre settimane fa	3 punti
34. Domani	3 punti
35. Dopodomani	3 punti
36. Martedì prossimo	3 punti
37. Giovedì prossimo	3 punti
38. Venerdì prossimo	3 punti
39. Sabato prossimo	3 punti
40. Domenica prossima	3 punti
41. Il prossimo ottobre	3 punti
42. Il prossimo gennaio	3 punti
43. Il prossimo dicembre	3 punti
44. Il prossimo febbraio	3 punti
45. Il prossimo settembre	3 punti
46. Il prossimo giugno	3 punti
47. Il prossimo luglio	3 punti
48. Il prossimo marzo	3 punti
49. Il prossimo autunno	3 punti
50. La prossima estate	3 punti
51. Tra sette mesi	3 punti
52. Tra un minuto	3 punti
53. Tra due ore	3 punti
54. Tra dieci giorni	3 punti
55. Da due settimane	4 punti
56. Da cinque giorni	4 punti
57. Da un quarto d'ora	4 punti
58. Una volta, in autunno	4 punti
59. Due secondi fa	4 punti
60. Una volta, ad ottobre	4 punti
61. Dopo	5 punti
62. Prima	5 punti
63. Da settembre a giugno	5 punti
64. Ogni lunedì	5 punti
65. Ogni estate	5 punti
66. A gennaio	5 punti

# Regole del gioco

L'insegnante o un leader divide i giocatori in gruppi. Ogni gruppo sceglie una pedina. I giocatori/gruppi tirano il dado e chi ottiene il punteggio più alto inizia il gioco. Si procede in senso orario.

Si tira il dado numerato e si procede sul tabellone in base al punteggio ottenuto. Il giocatore di turno pesca una carta dal mazzo poi tira il dado dei pronomi. A questo punto tira il dado con i simboli.

I giocatori devono formulare una frase utilizzando il pronome soggetto e il verbo ottenuto in funzione della locuzione di tempo pescata. Il tipo di frase deve essere quella indicata dal simbolo. Questa frase deve avere un senso compiuto. Prima di dare la risposta, i giocatori divisi in gruppi si possono consultare.

Se risponderanno correttamente guadagneranno il punteggio riportato sulla carta e riposiziona la carta pescata di nuovo sotto al mazzo.

Il gioco termina quando un giocatore giunge al campeggio, ma il vincitore effettivo è colui che ha totalizzato più punti.

Il punteggio può essere riportato sulla lavagna dall'insegnante che ovviamente attribuirà o no i punti.





## Varianti

1) L'insegnante attribuisce alcuni verbi ai giocatori (singoli o piccoli gruppi) e delle locuzioni per chiedere loro di raccontare qualcosa che è successo, che succede o che succederà. Ogni gruppo tira il dado dei pronomi per conoscere il soggetto da usare. Dopo un tempo stabilito ogni giocatore o gruppo racconterà la sua storia.

2) L'insegnante mostra una carta ad uno studente e gli chiede di formulare una frase con un verbo di sua scelta non necessariamente indicato sul tabellone.

3) L'insegnante usa il tabellone per far parlare gli studenti. Lo studente tira il dado per conoscere il verbo dal quale iniziare per inventare una storia al presente, al passato o al futuro (scelta dell'insegnante). La storia prosegue tirando di volta in volta il dado.

4) Il gioco delle veggente: le carte con le locuzioni di tempo che necessitano l'uso del futuro sono sul tavolo coperte. Uno studente "legge le carte" a un compagno scegliendo una carta dal mazzo e un verbo dal tabellone, e utilizzandoli per formulare una frase corretta. Volendo può anche scegliere lui stesso un verbo da usare per predire il futuro ricorrendo al bagaglio lessicale già conosciuto.



## **L'Inventafrase**

di Joy Olivier e Dominique Guillemant

Versione italiana: Maria Cristina Izzo

Art Director: Letizia Pigni

Redazione: Maria Cristina Izzo

Direttore di produzione: Francesco Capitano

Progettazione grafica e illustrazioni: Giorgio Di Vita –  
Airone Comunicazione

© 2014 ELI srl

Casella Postale 6 – 62019 Recanati – Italia

Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851

[www.elionline.com](http://www.elionline.com)

Stampato in Italia da Tecnostampa – Recanati

ISBN 978-88-536-1678-4

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.