

# CAMPIONATO D'ITALIANO



# Campionato d'Italiano

## Livello

Il gioco **Campionato d'Italiano** è un gioco pensato per studenti che hanno raggiunto il livello linguistico A2-B1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento. È un gioco che può essere utilizzato in classe dall'insegnante, ma anche a casa per sfidare gli amici ad un divertente test di cultura generale per capire chi conosce meglio l'Italia e l'italiano attraverso domande che riguardano storia, civiltà, tradizioni, geografia, modi di dire, ambiente e tempo libero.

Il gioco si articola in due livelli di difficoltà, che corrispondono ai due mazzi. Il mazzo di domande più semplici ha una cornice rossa sul retro delle carte, il mazzo di domande più complesse ha una cornice blu.

Si può scegliere di giocare con un solo mazzo, o con entrambi, mescolandoli. Per complessità e tipo di competenze le domande possono essere affrontate da giocatori dai 16 anni in su. Sugeriamo all'insegnante di permettere l'utilizzo di un dizionario per comprendere meglio il lessico non noto.

## Obiettivi linguistici

- Familiarizzare lo studente con la lingua e la civiltà italiana
- Ampliare il bagaglio lessicale e le conoscenze dello studente attraverso domande stimolanti
- Facilitare l'apprendimento, il rinforzo e l'uso corretto di lessico e strutture linguistiche relative a tematiche specifiche di tipo storico, geografico, sociale, culturale e linguistico.

## Materiale

Il gioco è composto da:

- un tabellone
- due mazzi di 66 carte ciascuno
- 60 bollini colorati
- le istruzioni
- un dado

## Regole del gioco

### Campionato d'Italiano

Il tabellone propone un percorso a caselle scandito dai 5 colori dei cerchi olimpici, e la competizione di svolge lanciando il dado. Il gioco può essere proposto sia in classe (dall'insegnante) che a casa (da un capogruppo).

In base al colore della casella in cui il giocatore arriva (es. rosso), il *leader* del gioco prende una carta dal mazzo scelto per giocare e legge ad alta voce, senza mostrarla, sia la domanda contrassegnata da quel colore (rosso) che le tre possibili soluzioni. Il leader del gioco controlla se la risposta è esatta o meno sulla carta, che presenta la soluzione in grassetto.

Se il giocatore risponde esattamente, il *leader* gli consegna un bollino dello stesso colore della casella su cui si trova il giocatore (rosso).

Se un giocatore non risponde esattamente non conquista nessun bollino. A questo punto il gioco passa al giocatore successivo che a sua volta getta il dado. Se un giocatore cade di nuovo su una casella del colore di cui ha già conquistato il bollino può continuare a tirare il dado, fino a che cade su una casella di un colore diverso.

L'obiettivo del gioco è infatti far sì che ogni giocatore risponda a domande relative a tutti e cinque i macro-argomenti, e pertanto conquisti tutti e cinque i bollini colorati.

Vince il giocatore che per primo conquista i bollini con i colori dei cinque cerchi olimpici.

### Macro-argomenti

I macro-argomenti presentati sono:

**ROSSO** → Cultura: arte, musica, cinema, letteratura.

**VERDE** → Geografia

**NERO** → Storia, tradizioni, scuola, educazione civica e stradale.

**GIALLO** → Vita sana, tempo libero, alimentazione, sport

**BLU** → Natura, e scienze, mondo animale, tecnologia, astronomia

## Campionato d'Italiano

da un'idea di Joy Olivier

© 2012 **ELI** s.r.l.

Casella Postale 6 – 62019 Recanati – Italia  
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851  
[www.elionline.com](http://www.elionline.com)

*Versione italiana:* Maria Cristina Izzo

*Art Director:* Letizia Pigni

*Redazione ELI:* Maria Cristina Izzo

*Production Manager:* Francesco Capitano

*Progettazione grafica:* Alessia Zucchi

Stampato in Italia da Tecnostampa – Recanati  
ISBN 978-88-536-1371-4

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.