

Italiano

# IL DOMINO DELLA GIORNATA



# IL DOMINO DELLA GIORNATA

*Imparare i verbi e saperli coniugare a seconda delle situazioni è una fase importante e a volte difficile nello studio della lingua italiana. Per questo la ELI ha elaborato un gioco semplicissimo ed estremamente efficace, in grado di aiutare lo studente a muoversi a proprio agio nel mondo dei verbi.*

*Giocando con **Il domino della giornata** i ragazzi imparano ad utilizzare le diverse forme verbali in modo semplice e divertente.*

## CHE COS'È

È un domino di 48 tessere. Ogni tessera presenta, sulla parte sinistra, l'immagine relativa ad una situazione e sulla parte destra, la descrizione di una situazione con il verbo all'infinito.

La tessera d'inizio presenta sulla parte sinistra la sveglia che suona e sulla parte destra, la frase "la sveglia (suonare)". Partendo da questa tessera e seguendo il meccanismo del domino tradizionale, i ragazzi dovranno abbinare la situazione illustrata alla descrizione scritta, coniugare il verbo al tempo e alla persona giusti, e ricostruire la giornata della famiglia Grilli.

## **Elenco delle azioni presentate e relativi verbi coniugati:**

1. (suonare) - suona - ha suonato - suonerà
2. (svegliarsi) - si svegliano - si sono svegliati - si sveglieranno
3. (alzarsi) - si alza - si è alzato - si alzerà
4. (pettinarsi) - si pettina - si è pettinata - si pettinerà
5. (farsi) - si fa - si è fatto - si farà
6. (lavarsi) - si lava - si è lavata - si laverà

7. (vestirsi) - si veste - si è vestita - si vestirà
8. (lavarsi) - si lava - si è lavato - si laverà
9. (portare) - porta - ha portato - porterà
10. (preparare) - preparano - hanno preparato - prepareranno
11. (fare) - fa - ha fatto - farà
12. (mangiare) - mangia - ha mangiato - mangerà
13. (bere) - beve - ha bevuto - berrà
14. (aprire) - apre - ha aperto - aprirà
15. (uscire) - esce - è uscita - uscirà
16. (aspettare) - aspetta - ha aspettato - aspetterà
17. (salire) - sale - è salita - salirà
18. (andare) - va - è andato - andrà
19. (andare) - va - è andata - andrà
20. (parcheggiare) - parcheggia - ha parcheggiato - parcheggerà
21. (salutare) - saluta - ha salutato - saluterà
22. (andare) - va - è andato - andrà
23. (lavorare) - lavora - ha lavorato - lavorerà
24. (scendere) - scende - è scesa - scenderà
25. (tornare) - torna - è tornata - tornerà
26. (ascoltare) - ascolta - ha ascoltato - ascolterà
27. (guardare) - guarda - ha guardato - guarderà
28. (fare) - fanno - hanno fatto - faranno
29. (fare) - fa - ha fatto - farà
30. (fare) - fa - ha fatto - farà
31. (correre) - corre - ha corso - correrà
32. (suonare) - suona - ha suonato - suonerà
33. (giocare) - giocano - hanno giocato - giocheranno
34. (giocare) - giocano - hanno giocato - giocheranno
35. (cucinare) - cucina - ha cucinato - cucinerà
36. (apparecchiare) - apparecchia - ha apparecchiato - apparecchierà
37. (parlare) - parlano - hanno parlato - parleranno
38. (divertirsi) - si diverte - si è divertito - si diventerà
39. (dare) - dà - ha dato - darà
40. (chiudere) - chiude - ha chiuso - chiuderà
41. (fare) - fa - ha fatto - farà
42. (scrivere) - scrive - ha scritto - scriverà
43. (telefonare) - telefona - ha telefonato - telefonerà
44. (spogliarsi) - si spoglia - si è spogliato - si spoglierà
45. (leggere) - legge - ha letto - leggerà
46. (spegnere) - spegne - ha spento - spegnerà
47. (dormire) - dormono - hanno dormito - dormiranno
48. (suonare) - suona - ha suonato - suonerà

## COME UTILIZZARE IL DOMINO DELLA GIORNATA

Il **domino della giornata** può essere un passatempo piacevole con cui divertirsi in casa con gli amici. Utilizzato a scuola con l'insegnante, diventa un validissimo strumento didattico per apprendere e ripassare le strutture legate ai tempi verbali.

La particolarità di questo **domino della giornata** sta proprio nel verbo scritto tra parentesi che i ragazzi dovranno coniugare a seconda delle indicazioni date dall'insegnante.

Se, ad esempio, l'insegnante vuole far praticare il tempo presente, prima di iniziare il gioco dice:

*"È lunedì mattina, che cosa succede a casa della famiglia Grilli?"*

Poi, ponendo al centro del tavolo la tessera d'inizio, continua dicendo: *"Sono le 7, la sveglia **suona**".*

Se invece vuole far praticare il passato, potrebbe iniziare il gioco dicendo: *"Ieri è stata una giornata movimentata per la famiglia Grilli!"*

Poi, ponendo al centro del tavolo la tessera d'inizio continua dicendo: *"La sveglia **ha suonato** alle 7".*

Se invece vuole far praticare il tempo futuro, inizierà il gioco dicendo: *"Che cosa farà domani la famiglia Grilli? La sveglia **suonerà** alle 7"...*

## GIOCHI E ATTIVITÀ DIDATTICHE

Ecco alcuni suggerimenti per attività attraverso le quali verificare l'apprendimento dei ragazzi oppure far apprendere loro semplici strutture linguistiche.

## DOMINO

Mescolate le tessere e distribuitele ai partecipanti. Inizia il gioco il ragazzo che ha la tessera con la

sveglia che suona e la frase *"la sveglia (suonare)"*: dopo aver coniugato il verbo a seconda delle indicazioni avute dall'insegnante, il ragazzo mette la tessera sul tavolo.

È ora il turno del giocatore alla sua destra che, per continuare il gioco, deve avere la tessera con la scritta *"la sveglia (suonare)"* oppure quella con il disegno della sveglia che suona. In caso contrario, dice *"passo"*. Il giocatore alla sua destra farà la stessa cosa, fino ad arrivare al ragazzo che possiede una di queste due tessere.

Ogni volta che una tessera viene disposta sul tavolo il giocatore deve enunciare la frase coniugando il verbo al tempo, al modo e alla persona giusti. Se si gioca in classe, sarà l'insegnante a verificare se il verbo è stato coniugato in modo esatto ed eventualmente assegnerà un punto per ogni verbo coniugato bene.

Se invece si gioca a casa con gli amici si assegnerà ad un giocatore il ruolo di arbitro.

Questi verificherà l'esattezza della frase consultando la tabella alle pagine 2 e 3. Per ogni frase formulata in modo esatto, il giocatore guadagnerà un punto. In caso di frase formulata in modo errato, il giocatore deve prendere una tessera del domino da ciascuno degli altri giocatori come penalità.

Vince chi termina per primo tutte le tessere.

## GIOCO DI MEMORIA

L'insegnante divide la classe in due squadre e dispone sulla cattedra tutte le tessere. Poi lascia ai ragazzi almeno un paio di minuti di tempo per osservare le immagini e memorizzarle. Trascorso questo tempo, copre le tessere e pone alcune domande:

*"Chi si lava i denti? Chi fa colazione? Chi beve il succo d'arancia? Chi ascolta la musica? Chi fa la fila al supermercato?"...*

I ragazzi risponderanno alle domande in forma scritta, su un foglio preparato in precedenza. Si potrebbe assegnare 1 punto se si è indovinato il soggetto ma si è sbagliato l'accordo del verbo o viceversa, 2 punti se si sono indovinati sia il soggetto che la coniugazione. Vince la squadra che totalizza più punti.

## FACCIAMO UN'IPOTESI

L'insegnante divide la classe in due squadre, poi sceglie due tessere adatte a formulare un'ipotesi, ad esempio la tessera della sveglia che suona e quella dei signori Grilli che si svegliano. Poi invita le due squadre a scrivere una frase ipotetica *"Se la sveglia suonasse, i signori Grilli si sveglierebbero"*. Oppure, mostrando la tessera dei signori Grilli che preparano la colazione e quella di Gianni che mangia, invita i ragazzi a scrivere: *"Se la signora Grilli avesse preparato la colazione, Gianni avrebbe mangiato"*. A seconda del livello della classe, infatti, l'insegnante potrebbe richiedere frasi ipotetiche del primo, secondo o terzo tipo.

### **Variante: ipotesi improbabili, quasi impossibili**

L'insegnante divide la classe in due squadre e propone ai ragazzi alcune ipotesi poco probabili, tipo:

*"Che cosa succederebbe se il signor Grilli si lavasse i denti con la spazzola per capelli?"* Ogni squadra deve scrivere sul foglio una probabile conseguenza.

Anche in questo caso l'insegnante potrebbe scegliere di far coniugare ai ragazzi frasi ipotetiche di primo, secondo o terzo tipo:

*"Che cosa succederà se Franca ascolta musica a tutto volume?"*

*"Che cosa succederebbe se Gianni bevesse dieci bicchieri di succo d'arancia per colazione?"*

*"Che cosa sarebbe successo se Franca avesse dato da mangiare cibo per gatti al suo cane?"*

L'obiettivo di questo gioco è far utilizzare ai ragazzi gli avverbi di tempo *prima, poi, dopo, infine, dopo di ciò...*

L'insegnante sceglie alcune tessere e le dispone sulla cattedra. Poi invita i ragazzi, a turno, a scegliere una tessera ed iniziare a raccontare una storia.

"*Il mattino la sveglia suona alle 7*", il ragazzo accanto sceglie un'altra tessera e continua dicendo

"*Poi i signori Grilli si alzano*", il ragazzo accanto a lui continua "*Dopo fanno colazione*" e un altro ragazzo conclude dicendo "*Infine escono di casa*".

Naturalmente, più tessere ci sono sul tavolo, più lunga sarà la sequenza da raccontare.

## I PAPPAGALLI

In questo gioco i ragazzi ripetono quello che viene detto dall'insegnante come fanno i pappagalli, ma solo se le sue affermazioni sono vere.

Mostrando **l'immagine** di una tessera l'insegnante enuncerà una frase. Se è vera i ragazzi la ripeteranno, se è falsa dovranno correggerla.

L'insegnante potrebbe decidere di focalizzare l'attenzione dei ragazzi non solo sulla corrispondenza immagine-azione, ma anche sul tempo verbale.

Mostrando infatti la tessera in cui la signora Grilli beve il succo d'arancia l'insegnante dice: "*La signora Grilli mangia dei biscotti*". In questo caso i ragazzi correggono la frase dal punto di vista lessicale dicendo "*La signora Grilli beve il succo d'arancia*".

Oppure, mostrando la tessera in cui Franca ascolta musica, si potrebbe dire: "*Ieri Franca ascolta musica*", i ragazzi dovranno correggere dicendo: "*Ieri Franca ha ascoltato musica*".

L'insegnante divide la classe a coppie.

Le coppie, a turno, scelgono dal mazzo almeno 4 o 5 tessere in modo da avere delle azioni in sequenza.

Una prima coppia, mima la sequenza.

Le altre, dopo aver osservato l'intera scenetta, dovranno prenotarsi e raccontarla.

La coppia che racconta la scenetta nel modo giusto, passa a scegliere le tessere e mimare un'altra sequenza ai compagni.

### ***Variante: mimo individuale***

I ragazzi, a turno, scelgono una tessera dal mazzo e mimano l'azione ai compagni.

Chi indovina passa a scegliere un'altra tessera e a mimarla.

*Naturalmente, questi sono solo alcuni suggerimenti di attività da svolgere con **Il domino della giornata**. Gli insegnanti sapranno utilizzarlo al meglio, a seconda del livello linguistico della classe e degli obiettivi che intendono raggiungere. Con la loro esperienza potranno arricchirlo e completarlo con attività diverse che aiutino il ragazzo ad apprendere e che stimolino la sua voglia di imparare.*

© 1999 **ELI** s.r.l.

Casella Postale 6 - Recanati - Italia

Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851

E-mail: [info@elionline.com](mailto:info@elionline.com) - [www.elionline.com](http://www.elionline.com)

Stampato in Italia

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