



PEARSON  
Longman

FRANCES FOSTER – BRUNEL BROWN

LONG  
MAN  
EDIZIONI

**THE TOP  
SECRET  
GAME  
BOOK  
WITH MINI CARDS**

**INDOOR  
AND  
OUTDOOR  
FUN**

ALWAYS LEARNING

PEARSON

# Indice

Introduzione				7
<b>SECTION 1 INDOOR GAMES</b>				<b>9</b>
<b>1 Bingo</b>		numeri, oggetti scolastici, colori, animali, giocattoli, cibo		10
<b>2 Matching numbers</b>	Abbina i numeri	numeri	<i>This is number ...</i>	10
<b>3 Unscramble</b>	Anagrammi	tutte le aree lessicali		11
<b>4 I spy</b>	Con i miei occhi vedo	colori, aggettivi, alfabeto	<i>I spy with my little eye something ... It's ...</i>	11
<b>5 Let's draw</b>	Disegniamo	tutte le aree lessicali	<i>What is it? What are they? Is it ...? Are they ...?</i>	12
<b>6 Time for a mime</b>	Il gioco dei mimi	animali, mestieri	<i>Are you a / an ...? Are you ... (verb+ing)?</i>	12
<b>7 Guess who</b>	Sai chi è?	saluti	<i>Are you ...? Is it ...?</i>	13
<b>8 What's in the schoolbag?</b>	Che cos'hai in cartella?	oggetti scolastici	<i>Have you got ...? Yes, I have. / No, I haven't.</i>	13
<b>9 Simon says</b>	Simon dice	parti del corpo	<i>Simon says touch / point to your ... (part of the body) Simon says don't ...</i>	14
<b>10 The chain game</b>	La catena	tutte le aree lessicali	<i>I've got a / an ... there is ... / there are ...</i>	14
<b>11 Who is it?</b>	Indovina chi	aggettivi	<i>Who is it? Is he / she ...? Yes, he / she is. No, he / she isn't. Has he / she got ...? Yes, he / she has. No, he / she hasn't.</i>	15
<b>12 The category game</b>	Il gioco delle categorie	tutte le aree lessicali		15
<b>13 Higher or lower</b>	Maggiore o minore	numeri		16
<b>14 Question time</b>	È tempo di domande	tutte le aree lessicali	tutte le forme interrogative	16
<b>15 Tickets, please</b>	Biglietti, prego!	tutte le aree lessicali	<i>It's a / an ...</i>	17
<b>16 Opposites</b>	Gli opposti	aggettivi		17
<b>17 Blackboard race</b>	Gara di ortografia	tutte le aree lessicali		18
<b>18 Look at the clothes</b>	Occhio al vestito!	abbigliamento	<i>He / She is wearing ... He / She isn't wearing ...</i>	18
<b>19 Last letter</b>	Inizio dalla fine	tutte le aree lessicali		19
<b>20 Hangman</b>	L'impiccato	tutte le aree lessicali		19
<b>21 Touch the number</b>	Tocca il numero	numeri		20
<b>22 Guess the number</b>	Indovina il numero	numeri	<i>Have you got ...? Yes, I have. / No, I haven't.</i>	20
<b>23 Tic tac toe</b>	Tris	tutte le aree lessicali	tutte le forme interrogative	21
<b>24 The parrot game</b>	Il pappagallo	tutte le aree lessicali		21
<b>25 Round and round the chairs</b>	Il gioco della sedia	tutte le aree lessicali		22
<b>26 Pass the bag</b>	Passa la borsa	tutte le aree lessicali	<i>This is a / an ... These are ...</i>	22
<b>27 The time chain</b>	Passa l'ora	orario	<i>It's ... o'clock. It's half past ...</i>	23



<b>28 What time is it?</b>	Che ora è?	orario	<i>It's ... o'clock. It's half past ... It's a quarter to ... It's a quarter past ...</i>	<b>23</b>
<b>29 Musical chairs</b>	Sedie a sorpresa	routine	<i>present simple, present continuous</i>	<b>24</b>
<b>30 Let's make a sentence</b>	Costruisci la frase	verbi, pronomi	<i>present simple, present continuous</i>	<b>24</b>
<b>31 Beep</b>	Il gioco del beep	numeri, giorni, mesi		<b>25</b>
<b>32 Farm memory</b>	Quanti animali hai in fattoria?	animali della fattoria	<i>How many ... are there? There is ... / There are ...</i>	<b>25</b>
<b>33 Change it</b>	Cambia la frase	tutte le aree lessicali	<i>present simple e past simple del verbo to be</i>	<b>26</b>
<b>34 Where is it?</b>	Detective all'opera!	direzioni	<i>Where is it? Turn left. Turn right. Go straight on.</i>	<b>26</b>
<b>35 Spelling bee</b>	Sai fare lo spelling?	tutte le aree lessicali, alfabeto (spelling)		<b>27</b>
<b>36 Hands up</b>	Mani in alto!	tutte le aree lessicali		<b>27</b>
<b>37 What number is it?</b>	Che numero è?	numeri	<i>What number is it?</i>	<b>28</b>
<b>38 Famous person</b>	Indovina a chi sto pensando	mestieri, paesi, aggettivi	<i>verbo to be, verbo have got</i>	<b>28</b>
<b>39 It's time for lunch</b>	Scappa che ti mangio	orario	<i>What time is it? It's midday. It's time for lunch.</i>	<b>29</b>
<b>40 The mystery person</b>	L'amico misterioso	tutte le aree lessicali	<i>He / She is ... He / She has got ... He / She is wearing ... He / She can ...</i>	<b>29</b>
<b>41 In front of or behind</b>	Mettiti in ordine	tutte le aree lessicali, alfabeto	<i>... is in front of ..., ... is behind ...</i>	<b>30</b>
<b>42 The telephone chain</b>	Il telefono senza fili	tutte le aree lessicali		<b>30</b>
<b>43 Do you remember?</b>	Hai buona memoria?	abbigliamento, right / wrong	<i>He / She is wearing ...</i>	<b>31</b>
<b>44 The negative game</b>	E invece no!	tutte le aree lessicali	<i>tutte le strutture (affermative / negative)</i>	<b>31</b>
<b>45 Mime bingo</b>	Bingo con mimo	verbi		<b>32</b>
<b>46 Maths quiz</b>	Torneo di matematica	numeri	<i>plus, minus, times, divided by</i>	<b>32</b>
<b>47 The spelling game</b>	Chi è il più veloce nello spelling?	tutte le aree lessicali, alfabeto		<b>33</b>
<b>48 What's missing?</b>	Che cosa manca?	tutte le aree lessicali	<i>Is it ...?</i>	<b>33</b>
<b>49 First letter, last letter</b>	La prima e l'ultima lettera	tutte le aree lessicali, alfabeto	<i>The first letter is ... The last letter is ...</i>	<b>34</b>
<b>50 Number spelling</b>	Tante parole lunghe così	tutte le aree lessicali, numeri		<b>34</b>
<b>51 Listen carefully</b>	Ascolta e scopri che cosa manca	alfabeto, numeri		<b>35</b>
<b>52 What letter is it?</b>	La schiena parlante	alfabeto	<i>What letter is it?</i>	<b>35</b>
<b>53 Find the answer</b>	Domande e risposte	tutte le aree lessicali		<b>36</b>
<b>54 Listen to the letter</b>	Scrivi, scrivi ... dalla A alla Z	tutte le aree lessicali, alfabeto		<b>36</b>

<b>55 Who has got it?</b>	Chi ha che cosa?	tutte le aree lessicali	<i>Who has got ...? ... has got the ... I have got the ...</i>	<b>37</b>
<b>56 The colour monster</b>	Strega tocca color ...	colori, aggettivi	<i>Touch something ...!</i>	<b>37</b>
<b>57 Look around you</b>	Guardati intorno	tutte le aree lessicali, alfabeto		<b>38</b>
<b>58 What time do you ...?</b>	A che ora ...?	orario, routine	<i>What time do you ...? I ... (verb) at ... (time).</i>	<b>38</b>
<b>59 I've got it!</b>	Ce l'ho	tutte le aree lessicali	<i>I've got it!</i>	<b>39</b>
<b>60 Find the words</b>	George Washington inventa parole	tutte le aree lessicali		<b>39</b>
<b>61 Alphabet memory</b>	L'alfabeto a catena	tutte le aree lessicali		<b>40</b>
<b>62 The word race</b>	Nomi di animali, cose, cibi	tutte le aree lessicali		<b>40</b>
<b>63 Alphabet soup</b>	Zuppa di lettere	alfabeto		<b>41</b>
<b>64 Memory</b>		tutte le aree lessicali		<b>41</b>
<b>65 The circle game</b>	Come ti chiami?	saluti	<i>What's your name?</i>	<b>42</b>
<b>66 Scrabble</b>	Scarabeo	tutte le aree lessicali		<b>42</b>
<b>67 Musical colours</b>	Passa il colore	colori		<b>43</b>
<b>68 Pick a number</b>	Pesca un numero!	numeri	<i>I've got number ...</i>	<b>43</b>
<b>69 Noah's ark</b>	L'arca di Noè	animali, colori	<i>It's ... I've got ...</i>	<b>44</b>
<b>70 The action game</b>	Il gioco delle azioni	verbi	<i>Who is ... (verb + ing)?</i>	<b>44</b>
<b>71 Queue up</b>	Mettiti in coda	tutte le aree lessicali		<b>45</b>
<b>72 Stand up</b>	In piedi!	alfabeto (spelling)		<b>45</b>
<b>73 One potato, two potatoes</b>	Una patata, due patate	numeri, plurali		<b>46</b>
<b>74 Whose is it?</b>	Di chi è?	oggetti scolastici, genitivo sassone	<i>Whose is it? Is it ...'s (name)?</i>	<b>46</b>
<b>75 The plural race</b>	Gara dei plurali	plurali regolari, plurali irregolari		<b>47</b>
<b>76 The article game</b>	Giochiamo con l'articolo indeterminativo	articoli indeterminativi		<b>47</b>
<b>77 I can, you can</b>	Io so suonare, tu sai giocare	sport, strumenti musicali	<i>I can play ... I can't play ...</i>	<b>48</b>

**SECTION 2 INDOOR GAMES with photocopiable worksheets** **49**

<b>78 Ten colours</b>	Il cruciverba dei 10 colori	colori		<b>50</b>
<b>79 On the farm</b>	Nella vecchia fattoria	animali della fattoria, numeri, colori	<i>Is there a ... (colour) ... (animal) on the farm? How many ... are there? There is ... / There are ...</i>	<b>51</b>
<b>80 Time for school</b>	Tempo di scuola	oggetti scolastici, preposizioni	<i>The ... (object) is on / under / near / in ...</i>	<b>52</b>
<b>81 Maths time</b>	Tempo di numeri	numeri		<b>53</b>
<b>82 What's in the wardrobe?</b>	Che cosa c'è nell'armadio?	abbigliamento		<b>54</b>



<b>83 The alphabet quiz</b>	Giochiamo con l'alfabeto	tutte le aree lessicali	
<b>84 The toy race</b>	Gioco dell'oca	giocattoli	
<b>85 The twelve months</b>	Il cruciverba dei mesi	mesi	
<b>86 Time for lunch</b>	Ora di pranzo	cibi	
<b>87 At the zoo</b>	Allo zoo	animali	
<b>88 Memory quiz</b>	Hai buona memoria?	tutte le aree lessicali	<i>Has he / she got ...? Is he / she ... (adjective)? What does he / she look like? How old is he / she?</i>

### SECTION 3 OUTDOOR GAMES

<b>89 The name game</b>	Il gioco dei nomi	aggettivi possessivi ( <i>his / her</i> )	<i>His name is ... Her name is ...</i>
<b>90 Catch the ball</b>	Prendi la palla	tutte le aree lessicali	<i>What's your name? How old are you? When is your birthday? Have you got ...? Do you like ...? What time do you ...?</i>
<b>91 Category tag</b>	Fermati e dimmi	tutte le aree lessicali	
<b>92 Red flag</b>	Il gioco del fazzoletto	tutte le aree lessicali, alfabeto	
<b>93 Hot potato</b>	La patata bollente	tutte le aree lessicali	
<b>94 Simon says action</b>	Simon dice: azione!	verbi	<i>Simon says ... (verb). Simon says don't ... (verb)</i>
<b>95 Jump</b>	Segui il percorso	tutte le aree lessicali, routine	<i>present simple</i>
<b>96 Marching all around</b>	Marcia dei numeri	numeri	
<b>97 Cops and robbers</b>	Guardie e ladri	tutte le aree lessicali	
<b>98 What time is it, Mr Wolf?</b>	Che ora è, signor lupo?	orario	<i>What time is it? It's ... o'clock.</i>
<b>99 Please, Mr Crocodile</b>	Per favore signor coccodrillo	abbigliamento, colori	<i>Please, can I ...? Are you wearing ... (clothes)? Yes, I am. Are you wearing something ... (colour)? Yes, I am. Take ... (number) big / small steps.</i>
<b>100 Find your partner</b>	Trova il partner	tutte le aree lessicali	<i>I like ... / Do you like ...? I've got ... / Have you got ...?</i>
<b>101 Duck duck goose</b>	L'intruso	tutte le aree lessicali	

### MINI CARDS

### KEYS GAMES 78-88

## Introduzione

# The Top Secret Game Book

*Domandiamoci che cos'è il gioco, se una caratteristica temporanea dell'infanzia o un aspetto che contrassegna tutta l'esistenza umana, pur con differenze a seconda delle diverse età.*

Lev Vygotskij

Nell'ultimo documento ufficiale sui curricoli<sup>1</sup>, le esperienze di gioco sono ritenute centrali per un efficace insegnamento-apprendimento di una lingua straniera nella scuola primaria. Fra i traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine del quinto anno si legge: "L'alunno (...) dovrà essere in grado di interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine." Infatti, attraverso il gioco, il bambino è stimolato a interagire con i compagni, a negoziare e usare **una comunicazione semplice** per partecipare e sperimentare. Inoltre, il **gioco linguistico** offre agli alunni la possibilità di un coinvolgimento intellettuale, fisico ed emotivo totale che permette loro di evadere dall'ambito scolastico, di scaricare tensioni e di affermare la propria personalità. L'esperienza ludica rappresenta non solo una metodologia, ma anche un ambiente di apprendimento adatto ai bambini che, in questo modo, imparano facendo, muovendosi, manipolando ed esplorando. La ludomatetica assegna un valore strategico al gioco per il raggiungimento di obiettivi sia linguistici (sviluppo delle abilità comunicative, competenze lessicali e grammaticali) sia formativi (sviluppo cognitivo, culturale, competenze sociali e internazionali); in quest'ottica, esso non è fine a se stesso, ma "glottodidattico". Attraverso il gioco è possibile:

- stimolare, motivandolo, l'apprendimento;
- creare un contesto autentico e significativo per il bambino;
- esercitare la lingua in modo rilassato;
- presentare materiale linguistico in tanti modi diversi anche con il supporto della LIM.

Nell'insegnamento delle lingue straniere nella scuola primaria è importante offrire procedure di lavoro sempre interessanti e stimolanti, con un approccio olistico volto ad attivare tutti i canali percettivi del bambino. Grazie a una **varietà di tecniche e pratiche didattiche**, il docente può raggiungere con maggior successo il traguardo dello sviluppo di abilità (*skills*) linguistiche, in particolare quella della produzione orale. Il gioco stimola più canali espressivi per la comunicazione: il

<sup>1</sup> Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, novembre 2012.



gesto, la parola, l'azione. Gli alunni necessitano di attività multisensoriali che possono essere introdotte, ad esempio, attraverso il TPR (*Total Physical Response*) che, sviluppato dal dottor James Asher a partire dagli anni Settanta, ha avuto grande influenza sulla didattica comunicativa delle lingue straniere. Il TPR si basa sul concetto di dare un input comprensibile attraverso comandi ai quali i bambini rispondono attraverso azioni di vario genere. La risposta 'fisica totale' del bambino nell'apprendimento linguistico è ritenuta fondamentale per il potenziamento delle abilità di ascolto e l'acquisizione del lessico, delle strutture, della pronuncia e dell'intonazione. Un esempio intramontabile di TPR è costituito da *Simon says*, in cui il docente impartisce comandi come *Touch your nose!* e i bambini compiono l'azione solo se l'ordine è preceduto da *Simon says*.

I 101 giochi presentati in questo prezioso strumento didattico, che è parte integrante del corso di lingua inglese per la scuola primaria *Top Secret*, sono ispirati al principio pedagogico del *learning by doing* e sono raccolti, in base al criterio di utilizzo, in tre sezioni principali: giochi in classe (*Indoor games*), giochi in classe con schede fotocopiable (*Indoor games with photocopiable worksheets*), giochi all'aperto (*Outdoor games*). A seguire, una raccolta di *mini cards* da utilizzare non soltanto per questi giochi ma anche per molte altre attività proposte in *Top Secret*.

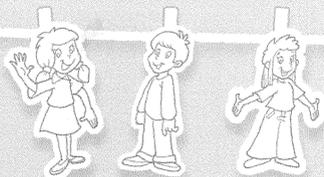
Le attività sono finalizzate soprattutto allo sviluppo delle abilità di *listening* e *speaking* in situazioni d'interazione semplici e divertenti all'interno del gruppo classe.

Per un utilizzo efficace dei giochi linguistici, il docente potrà progettare secondo il proprio stile metodologico e adoperare scelte adeguate e calibrate in base alle esigenze della classe, variare e adattare secondo i diversi livelli e le diverse fasi del processo d'insegnamento-apprendimento.

Buon divertimento!

# INDOOR GAMES





## GAME 1

**Materiali**

- fogli A4 bianchi
- pacco di pasta corta (ad esempio ruote o farfalle) o semi di zucca

**Area lessicale**

- numeri
- oggetti scolastici
- colori
- animali
- giocattoli
- cibo

**BINGO**

Distribuite i fogli e chiedete ai bambini di piegarli a metà e poi ancora in due; ognuno avrà così quattro caselle che costituiscono la cartella del bingo. In ogni casella fate scrivere, colorare o disegnare un oggetto che appartiene all'area lessicale con la quale volete lavorare. Contemporaneamente preparate un elenco di termini dell'area scelta da cui leggerete ogni volta una parola.

Distribuite 4 semi di zucca o 4 ruote a testa. I bambini devono ascoltare e, se hanno il numero, il colore o l'oggetto nominato disegnato sulla loro cartella, devono segnalarlo con il seme o la pasta. Vince chi per primo copre tutte le sue caselle, dice "BINGO" e ripete correttamente in inglese i nomi di ciò che ha sulla cartella.

## GAME 2

**Materiali**

- cartoncini con i numeri (in cifre e in lettere)

**Area lessicale**

- numeri

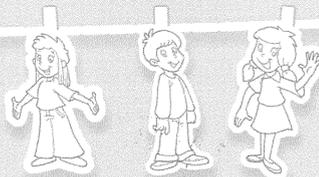
**Strutture**

- *This is number ...*

**MATCHING NUMBERS****ABBINA I NUMERI**

Preparate due mazzi: da una parte le carte con i numeri in cifre e dall'altra un mazzo con gli stessi numeri scritti in lettere. Disponete sulla cattedra i due mazzi separati, mescolati. Scegliete quale mazzo disporre sparso e scoperto sulla cattedra e quale deve rimanere coperto.

Invitate un alunno per volta a prendere una carta dal mazzo coperto e chiedetegli di abbinarla il più velocemente possibile alla carta corrispondente disposta scoperta. Se l'abbinamento è corretto l'alunno deve presentare le carte abbinare alla classe dicendo ad alta voce: *This is number ...!*



## GAME 3

## UNSCRAMBLE ANAGRAMMI

Scegliete un certo numero di parole da un'area lessicale. Dividete la classe in piccoli gruppi. Scrivete gli anagrammi delle parole che avete scelto alla lavagna e chiedete ai bambini di ricomporre i vocaboli nel più breve tempo possibile. Potete aiutarli dicendo loro l'area lessicale di appartenenza delle parole scelte o disegnandovi accanto il soggetto corrispondente. Il gruppo che per primo riscrive il maggior numero di parole correttamente, vince il gioco.

**Materiali**

- lavagna e gesso

**Area lessicale**

- tutti i gruppi lessicali

**Anche sulla**

LIM

Per questo gioco è possibile utilizzare la lavagna interattiva.

## GAME 4

## I SPY CON I MIEI OCCHI VEDO

Dividete la classe in due squadre. Scrivete alla lavagna la seguente frase, necessaria per lo svolgimento del gioco: *I spy with my little eye something that is ... (colour)*. Invitate un alunno per squadra alla cattedra e spiegate che devono ascoltare e toccare un oggetto del colore che viene nominato. L'alunno che per primo tocca un oggetto del colore suggerito e dice *It's ... (colour)*, ottiene un punto per la propria squadra.

➔ Variante con gli aggettivi. Invitate un alunno a condurre il gioco dicendo *I spy with my little eye something that is ... (adjective)*. L'alunno che per primo tocca un oggetto con la caratteristica indicata e dice *It's ... (adjective)*, ottiene un punto.

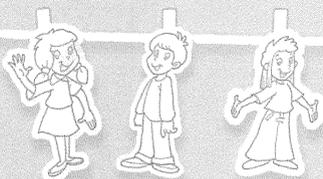
➔ Variante con l'alfabeto. *I spy with my little eye something beginning with the letter ...*

**Area lessicale**

- colori
- aggettivi
- alfabeto

**Strutture**

- *I spy with my little eye something that is ...*
- *It's ...*

**Materiali**

- lavagna e gesso

**Area lessicale**

- tutte

**Strutture**

- *What is it?*
- *What are they?*
- *Is it ...?*
- *Are they ...?*

**Anche sulla**

LIM

Per questo gioco è possibile utilizzare la lavagna interattiva.

## LET'S DRAW

### DISEGNIAMO

Chiedete a un alunno di pensare a un oggetto e di disegnarne un primo pezzo alla lavagna. Dopo aver disegnato il primo tratto, deve rivolgere ai compagni la domanda *What is it?* I compagni, che pensano di avere indovinato, chiedono a loro volta la conferma con l'espressione *Is it a / an ... (fruit)?* L'alunno alla lavagna aggiunge un pezzettino al suo disegno ogni volta che qualcuno sbaglia. Il compagno che indovina l'oggetto va alla lavagna e ne propone uno nuovo.



Proponete il gioco ma al plurale, invitando i bambini a disegnare due o più oggetti (o oggetti che sono sempre plurali, come ad esempio *glasses*) chiedendo *What are they?* e *Are they ...?*

**Materiali**

- *mini cards* con animali e mestieri
- *mini cards* con azioni (per variante)

**Area lessicale**

- animali
- mestieri

**Strutture**

- *Are you a / an ...?*
- *Are you ... (verb + ing)?*

## TIME FOR A MIME

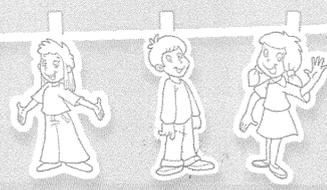
### IL GIOCO DEI MIMI

Chiamate un alunno alla cattedra e fategli vedere una *mini card* raffigurante un animale o un mestiere, assicurandovi che il resto della classe non veda. L'alunno alla cattedra deve mimare l'animale o il mestiere e i compagni devono indovinare chiedendo *Are you a / an ... (animal)?* Il bambino che indovina sostituisce il compagno alla cattedra.

Esercitate un'area lessicale per volta; potrete mescolare le *mini cards* quando i bambini avranno raggiunto una certa sicurezza lessicale.



Lo stesso gioco può essere svolto con i verbi. L'alunno alla cattedra mima un'azione e i compagni devono indovinare chiedendo *Are you ... (verb + ing)?*



**GAME 7**

**GUESS WHO**  
SAI CHI È?

Bendate un alunno e fategli voltare le spalle ai compagni. Indicate un bambino che deve alzarsi in silenzio, avvicinarsi all'alunno bendato e presentarsi semplicemente dicendo solo *Hello* oppure *Hi* camuffando la voce.

L'alunno bendato ha cinque possibilità per indovinare il nome del compagno dicendo *Are you ... (name)?* oppure *Is it ... (name)?* Se indovina, il bambino nominato prende il suo posto.

**Materiali**  
● una benda

**Area lessicale**  
● saluti

**Strutture**  
● *Are you ...?*  
● *Is it ...?*

**GAME 8**

**WHAT'S IN THE SCHOOLBAG?**  
CHE COS'HAI IN CARTELLA?

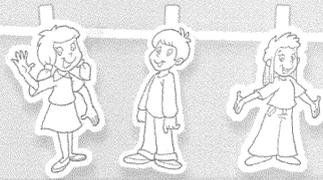
Invitate un alunno a mettere dentro la sua cartella tre oggetti che ha sul banco oppure tre *mini cards* senza farsi vedere dai compagni.

I compagni, a turno, devono indovinare che cosa c'è nella cartella ponendo la domanda *Have you got a / an ... (object) in the schoolbag?* L'interessato deve rispondere *Yes, I have* oppure *No, I haven't*. Fate indovinare l'oggetto e il suo colore. Il bambino che indovina, sostituisce il compagno.

**Materiali**  
● *mini cards* con oggetti scolastici  
● cartelle / zaini dei bambini

**Area lessicale**  
● oggetti scolastici

**Strutture**  
● *Have you got ...?*  
*Yes, I have. / No, I haven't.*



## SIMON SAYS

### SIMON DICE

#### Area lessicale

- parti del corpo

#### Strutture

- *Simon says touch / point to your ... (part of the body)*
- *Simon says don't ...*

Questo gioco consiste nel seguire correttamente le istruzioni impartite. All'inizio scandite il comando *Simon says touch / point to your ... (part of the body)* e verificate che tutti lo eseguano. Spiegate agli alunni che devono eseguire soltanto le istruzioni precedute da *Simon says* mentre devono stare fermi quando viene ordinato il solo comando *Touch / Point to your ... (part of the body)*. Chi si muove al comando sbagliato o sbaglia a eseguirlo viene eliminato.



Una volta che avete esercitato i comandi, complicate un po' il gioco e provate a inserire anche la forma negativa: *Simon says don't ...*

## THE CHAIN GAME

### LA CATENA

#### Area lessicale

- tutte

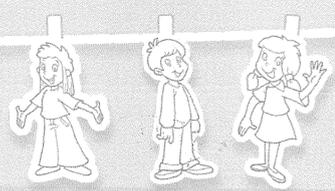
#### Strutture

- *I've got a / an ...*
- *There is ... / There are ...*

Si tratta di un gioco di memoria in cui bisogna sempre ripetere tutti gli enunciati precedenti prima di aggiungere uno nuovo. Stabilite l'area lessicale, ad esempio gli oggetti scolastici, e chiedete a un allievo di iniziare dicendo una parola – ad esempio *pen*. Il compagno che segue ripete quella parola e ne aggiunge una seconda sempre dell'area lessicale scelta – ad esempio *pencil*. Chi rompe la catena viene escluso.



Il gioco può essere completato con le strutture *I've got a ...*, *I've got a ... and a ...* oppure *There is / There are ...* in modo che ogni bambino ripeta il lessico e le strutture imparate.



**GAME 11**

**WHO IS IT?**  
INDOVINA CHI

Questo gioco è utile per ripassare la forma interrogativa dei verbi essere e avere. Un volontario va alla cattedra e scrive su un bigliettino il nome di un compagno e ve lo mostra. Concedete alla classe dieci domande che abbiano come risposta solo Yes o No. Sugerite agli alunni di chiedere informazioni riguardanti la descrizione fisica: *Is he / she ... (adjective)?*, *Has he / she got ... (colour) hair?* Il volontario alla cattedra deve prestare attenzione e rispondere correttamente, usando i verbi e i pronomi giusti *Yes, he / she is. No, he / she isn't*, oppure *Yes, he / she has. No, he / she hasn't*. Chi indovina, sostituisce il compagno alla cattedra.

**Materiali**

- carta e penna

**Area lessicale**

- aggettivi

**Strutture**

- *Who is it?*
- *Is he / she ...?*  
*Yes, he / she is.*  
*No, he / she isn't.*
- *Has he / she got ...*  
*Yes, he / she has. No, he / she hasn't.*

**GAME 12**

**THE CATEGORY GAME**  
IL GIOCO DELLE CATEGORIE

Dividete gli alunni in squadre. Disponete le *mini cards* sulla cattedra in un mazzo unico coperto e mettetene in bella vista le scatole o le buste con l'area lessicale scelta scritta su ognuna, ad esempio: *FOOD*, *ANIMALS*, *NUMBERS*.

Chiamate un alunno per volta alla cattedra, fategli pescare una carta, chiedetegli di dire la parola corrispondente alla carta pescata a voce alta e di collocarla nella scatola o nella busta giusta. Se esegue correttamente, ottiene un punto per la squadra.



Per aumentare il livello di difficoltà, preparate alla lavagna delle colonne con i nomi delle aree da ripassare. Chiamate i bambini, sempre divisi in squadre, uno per volta alla lavagna. Spiegate che ognuno deve scrivere la parola che sente nella colonna giusta. In questo modo ottiene un punto per la sua squadra.

**Materiali**

- *mini cards*
- scatola / busta per ogni area lessicale

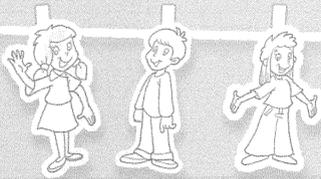
**Area lessicale**

- tutte

**Anche sulla**



Per questo gioco è possibile utilizzare la lavagna interattiva.

**Materiali**

- cartoncini con i numeri

**Area lessicale**

- numeri

## HIGHER OR LOWER

### MAGGIORE O MINORE

Scopo del gioco è indovinare il numero misterioso. Prendete un cartoncino con un numero, senza farlo vedere ai bambini. Aiutateli dicendo che il numero è "compreso tra ... e ...". I bambini a turno cercano di indovinarlo. Se il numero proposto è minore del numero misterioso dite *Lower!*, se è maggiore *Higher!* Chi indovina, vi sostituisce.

**Area lessicale**

- tutte

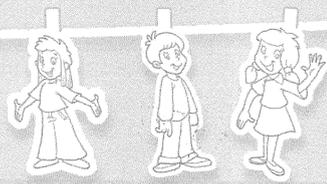
**Strutture**

- tutte le forme interrogative

## QUESTION TIME

### È TEMPO DI DOMANDE

Dividete la classe in due squadre e invitate tutti a mettersi in piedi divisi in uno spazio dell'aula. Chiamate un alunno per squadra alla cattedra e rivolgete loro una domanda, ad esempio *Have you got three legs?* o *Do you like ice cream?* Il primo che risponde correttamente *No, I haven't. I have got two legs* o *Yes, I do. I like ice cream*, va a sedersi al proprio posto, mentre l'altro torna dalla sua squadra. Vince la squadra in cui per prima sono tutti seduti ai propri posti.



**GAME 15**

**TICKETS, PLEASE**  
**BIGLIETTI, PREGO!**

Fate disegnare su ogni cartoncino (basta metà foglio A4 per bambino) un oggetto di un'area lessicale che si vuole fissare, ad esempio se avete scelto *CLOTHES*, un capo di abbigliamento per ogni cartoncino.

Quando i cartoncini sono pronti raccoglieteli e mescolateli; disponete delle sedie in fila e spiegate ai bambini che prenderanno il pullman. Prima di farli sedere, date a ciascuno un "biglietto", ovvero un cartoncino.

Appena sono tutti seduti, impersonate il controllore che deve verificare il biglietto. Passate da ognuno e dite *Ticket, please*. Tutti devono mostrare il proprio biglietto dicendo correttamente quale oggetto vi è disegnato sopra *It's a ...*. Chi sbaglia deve scendere dal pullman. Date la possibilità a un allievo per volta di interpretare il controllore al vostro posto.

**Materiali**  
● cartoncini / fogli di carta A4

**Area lessicale**  
● tutte

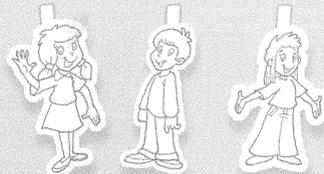
**Strutture**  
● *It's a / an ...*

**GAME 16**

**OPPOSITES**  
**GLI OPPOSTI**

Dividete i bambini in squadre. Preparatevi un elenco di aggettivi e ditene uno per volta; a turno, un bambino di ogni squadra deve dire velocemente l'aggettivo opposto. Se risponde correttamente, ottiene un punto per la sua squadra.

**Area lessicale**  
● aggettivi

**GAME 17****Materiali**

- lavagna e gesso

**Area lessicale**

- tutte

**Anche sulla****LIM**

Per questo gioco è possibile utilizzare la lavagna interattiva.

**BLACKBOARD RACE****GARA DI ORTOGRAFIA**

Dividete la classe in due squadre. Invitate a turno un alunno per ogni squadra alla lavagna e spiegate che deve ascoltare e scrivere la parola che sente. Il bambino che scrive il termine correttamente, ottiene un punto per la sua squadra.

Potete aiutare i bambini dicendo loro l'area lessicale scelta.

**GAME 18****Area lessicale**

- abbigliamento

**Strutture**

- *He / She is wearing ...*
- *He / She isn't wearing ...*

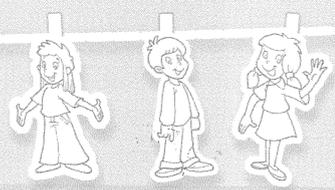
**LOOK AT THE CLOTHES****OCCHIO AL VESTITO!**

Spiegate alla classe che descriverete l'abbigliamento di un alunno a caso utilizzando la frase *He / She is wearing ... (colour) ... (clothes)*.

Il bambino che indovina il nome del compagno vi sostituisce.



Riproponete lo stesso gioco ma con le frasi tutte al negativo: *He / She isn't wearing ...*



**GAME 19**

## LAST LETTER

### INIZIO DALLA FINE

**Area lessicale**

- tutte

Chiedete ai bambini di alzarsi e rimanere in piedi accanto ai loro banchi. Date inizio al gioco dicendo ad alta voce una parola. Tutti i bambini devono ascoltare attentamente e, a turno, dire un'altra parola che inizia con la lettera finale della parola appena sentita. Chi sbaglia o impiega un tempo eccessivo viene eliminato dal gioco. Vince chi rimane in piedi per ultimo. Una regola importante del gioco è che non si possono ripetere parole già dette.

Assicuratevi che tutti abbiano capito il meccanismo del gioco scrivendo alla lavagna un esempio: **two** – **orange** – **elephant** – **three** – **egg** ...

**GAME 20**

## HANGMAN

### L'IMPICCATO

**Materiali**

- mini cards
- lavagna e gesso

Invitate un alunno alla cattedra e fategli vedere una *mini card* dell'area lessicale che avete scelto di esercitare.

L'alunno scrive alla lavagna un trattino per ogni lettera della parola che corrisponde alla carta. I compagni devono indovinare la parola sostituendo ai trattini le lettere. Se la lettera indicata è presente nella parola, il bambino la inserisce al posto giusto. Se la lettera non c'è, la scrive in un angolo della lavagna in modo che non venga ripetuta e inizia il disegno dell'impiccato. Chi indovina la parola per primo sostituisce il bambino alla lavagna.

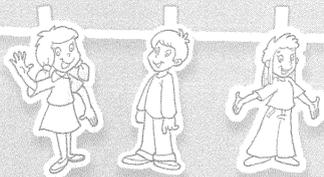
**Area lessicale**

- tutte

**Anche sulla**



Per questo gioco è possibile utilizzare la lavagna interattiva.

**Materiali**

- cartoncini con i numeri (in cifre)

**Area lessicale**

- numeri

**TOUCH THE NUMBER****TOCCA IL NUMERO**

Attaccate alle pareti dell'aula i cartoncini con i numeri. Dividete i bambini in due squadre e fateli mettere in piedi possibilmente nel centro dell'aula o comunque non troppo vicino alle pareti dove avete attaccato i numeri.

Spiegate che due alla volta, uno per ogni squadra, sentiranno un numero e dovranno velocemente cercarlo nell'aula. Il primo che riesce a toccare il numero giusto, ottiene un punto per la sua squadra.

**Materiali**

- 2 set di cartoncini con i numeri (da 1-20)

**Area lessicale**

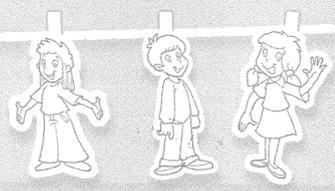
- numeri

**Strutture**

- *Have you got ...?*  
*Yes, I have. / No, I haven't.*

**GUESS THE NUMBER****INDOVINA IL NUMERO**

Fate in modo che per ogni numero ci siano due cartoncini. Dividete la classe in due squadre: ogni componente della squadra riceve un numero che non deve fare vedere a nessuno. A turno ogni bambino rivolge a un compagno avversario la domanda *Have you got number ...?* Gli alunni interpellati devono rispondere *Yes, I have* oppure *No, I haven't*: se il numero è stato indovinato, il bambino che lo ha domandato guadagna il cartoncino dell'avversario. Vince la squadra che raccoglie tutte le carte per prima.



### GAME 23

## TIC TAC TOE TRIS

Disegnate la struttura del tris alla lavagna. Dividete la classe in due squadre e assegnate a una squadra la X e all'altra la O. Chiamate un alunno per volta alla cattedra e fategli vedere una *mini card*, chiedendogli di dire il nome dell'oggetto. Se risponde correttamente può mettere la lettera della sua squadra alla lavagna. Vince la squadra che per prima fa tris.



Aumentate il livello di difficoltà rivolgendo agli alunni delle domande riguardanti l'oggetto sulla *mini card*. Se rispondono correttamente possono mettere la lettera nella struttura del tris.

**Materiali**  
● *mini cards*  
● lavagna e gesso

**Area lessicale**  
● tutte  
**Strutture**  
● tutte le forme interrogative

**Anche sulla**   
Per questo gioco è possibile utilizzare la lavagna interattiva.

### GAME 24

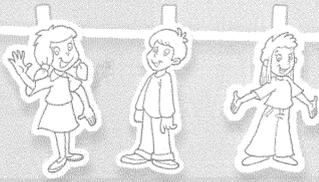
## THE PARROT GAME IL PAPPAGALLO

Scegliete le strutture e le aree lessicali che volete far ripassare. In base a queste scelte, selezionate del materiale illustrato, ad esempio fotografie, poster oppure scegliete dei volontari fra i bambini che possano fare al caso vostro.

Il gioco consiste nell'osservare, ascoltare e ripetere soltanto gli enunciati che sono veri relativi alle immagini proposte. Se, per esempio, si vuole consolidare la descrizione fisica, scegliete un volontario e invitatelo alla lavagna (o mostrate un'immagine che faccia al caso vostro). Proponete poi frasi come *He / She has got long hair. He / She is wearing a red cap* e così via. Gli alunni ripetono le frasi solo se sono vere. Chi sbaglia, viene eliminato.

**Materiali**  
● illustrazioni / poster / fotografie

**Area lessicale**  
● tutte

**Materiali**

- sedie

**Area lessicale**

- tutte

## ROUND AND ROUND THE CHAIRS

### IL GIOCO DELLA SEDIA

Disponete le sedie in cerchio rivolte verso l'esterno e invitate gli alunni a stare in piedi tutt'intorno. Fate in modo che ci sia sempre una sedia in meno rispetto al numero dei bambini. Comunicate l'area lessicale scelta e spiegate che tutti devono girare intorno alle sedie finché non sentono una parola intrusa ovvero una parola che non appartiene all'area prestabilita. Se la parola è "intrusa" tutti devono sedersi. Chi rimane senza sedia viene eliminato dal gioco e un'altra sedia viene tolta. Ripetete il gioco fino a quando non rimane un vincitore.

**Materiali**

- *mini cards*
- sacchetto
- musica registrata / canzone da cantare tutti insieme

**Area lessicale**

- tutte

**Strutture**

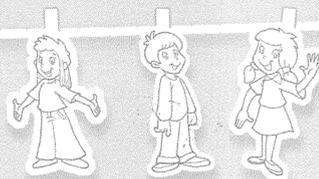
- *This is a / an ...*
- *These are ...*

## PASS THE BAG

### PASSA LA BORSA

I bambini si dispongono in cerchio. Se scegliete di cantare, assicuratevi che tutti sappiano la canzone altrimenti utilizzate una musica a piacere. Mettete le *mini cards* dentro un sacchetto e spiegate che, mentre si ascolta la musica o si canta la canzone, ci si deve passare il sacchetto.

Quando la musica si ferma o la canzone è finita, il bambino con in mano il sacchetto deve pescare una carta e dire il nome di ciò che vi è illustrato, dicendo *This is a / an ...* oppure *These are ...* Se lo dice correttamente resta in gioco, altrimenti va a sedersi al proprio posto.


**GAME 27**

## THE TIME CHAIN

### PASSA L'ORA

Il gioco consiste nel dire le ore e le mezz'ore di seguito senza esitare. A catena: il primo inizia dicendo *It's one o'clock* e il successivo deve dire *It's half past one*. Si continua così per tutte le ore. Chi sbaglia oppure esita a rispondere viene eliminato.

➔ Una volta raggiunta una certa scioltezza nelle ore e nelle mezz'ore, si può variare il gioco aggiungendo il quarto d'ora.

**Area lessicale**

- orario

**Strutture**

- *It's ... o'clock.*
- *It's half past ...*

**GAME 28**

## WHAT TIME IS IT?

### CHE ORA È?

Dividete la classe in due squadre. Due bambini, uno per ogni squadra, vengono alla lavagna e vi ascoltano pronunciare un'ora del giorno. Chi per primo scrive correttamente l'ora in cifre, ottiene un punto per la propria squadra.

**Materiali**

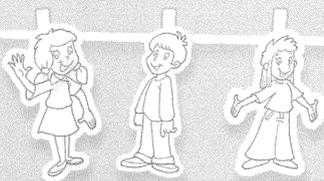
- lavagna e gesso

**Area lessicale**

- orario

**Strutture**

- *It's ... o'clock.*
- *It's half past ...*
- *It's a quarter to ...*
- *It's a quarter past ...*

**Materiali**

- *mini cards* con azioni
- sedie
- registratore
- musica

**Area lessicale**

- routine

**Strutture**

- *present simple*
- *present continuous*

**MUSICAL CHAIRS****SEDIE A SORPRESA**

Disponete le sedie in cerchio rivolte all'esterno e invitate gli alunni a mettersi in piedi intorno. Mettete tre *mini cards* con tre azioni di routine su tre sedie a caso. Spiegate ai bambini che devono camminare intorno alle sedie mentre ascoltano la musica. Quando la musica smette, tutti si siedono. I tre alunni che trovano le sedie occupate dalle carte, devono prenderle, osservarle e formulare una frase per ogni carta al *present simple*. Se la frase è corretta vi consegnano le carte e restano in gioco, altrimenti sono eliminati (ricordate di eliminare anche le sedie). Scegliete altre tre carte e ripetete il gioco.



Si può fare lo stesso gioco esercitando il *present continuous*.

**Materiali**

- cartoncini con i pronomi
- cartoncini con i verbi

**Area lessicale**

- verbi
- pronomi

**Strutture**

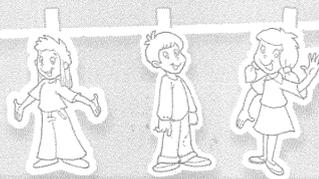
- *present simple*
- *present continuous*

**LET'S MAKE A SENTENCE****COSTRUISCI LA FRASE**

Disponete i cartoncini con i pronomi e i verbi in due mazzi separati. Dividete la classe in due squadre e invitate un alunno per squadra alla cattedra. Spiegate che, dopo aver pescato un cartoncino da ogni mazzo, si deve formulare una frase al *present simple* o al *present continuous*, usando il verbo e il pronome pescati. Ad esempio, se le carte pescate sono *HE* e *RUN*, la frase potrebbe essere *He / She runs in the park*. Chi svolge tutto correttamente, ottiene un punto per la propria squadra.



Per rendere il gioco più difficile, si può chiedere agli alunni di aggiungere l'ora alle frasi con il *present simple*.



## GAME 31

## BEEP

## IL GIOCO DEL BEEP

Dite ai bambini che si farà una catena di numeri, ma che ci saranno dei numeri che non bisogna dire. Stabilite quali numeri non possono essere pronunciati, scegliendo i multipli di qualsiasi numero e spiegate che al posto di questi numeri bisogna dire "beep".

Se necessario, prima di iniziare scrivete alla lavagna i numeri da evitare. Ad esempio, se avete scelto i multipli di cinque il gioco si svolgerà così: 1 2 3 4 **beep** 6 7 8 9 **beep** 11 12 13 14 **beep** 16 17 18 19 **beep** ecc. Chi sbaglia a dire il numero, non dice "beep" oppure esita viene eliminato.



Lo stesso gioco può essere svolto con i giorni della settimana o i mesi dell'anno. Stabilite due giorni o due mesi che non bisogna dire e procedete nello stesso modo.

## Area lessicale

- numeri
- giorni
- mesi

## GAME 32

## FARM MEMORY

## QUANTI ANIMALI HAI IN FATTORIA?

Proponete un gioco di memoria con i nomi degli animali della fattoria. Dividete la classe in due squadre o "fattorie"; invitate ogni fattoria a scrivere su un foglio un elenco dei propri animali, specificando il numero per ogni animale.

Chiamate un bambino di una squadra a leggere l'elenco usando le strutture *there is / are* mentre la squadra avversaria ascolta attentamente. Terminata la lettura, i bambini della fattoria i cui animali sono appena stati letti, a turno rivolgono agli avversari la domanda *How many ... are there?* Per ogni risposta corretta si ottiene un punto. Ripetete il gioco cambiando la squadra.

## Materiali

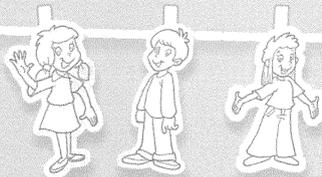
- fogli di carta

## Area lessicale

- animali della fattoria

## Strutture

- *How many ... are there? There is / are*

**Materiali**

- lavagna e gesso

**Area lessicale**

- tutte

**Strutture**

- *present simple* e *past simple* del verbo *to be*

**Anche sulla**

Per questo gioco è possibile utilizzare la lavagna interattiva.

## CHANGE IT

### CAMBIA LA FRASE

Dividete gli alunni in due squadre e spiegate che il gioco consiste nel trasformare frasi con il verbo essere dal presente al passato. Preparate quindi una serie di frasi e chiedete a ognuno di riformularle al passato. Se la frase al passato è corretta, l'alunno ottiene un punto per la propria squadra. La difficoltà delle frasi dipende dal livello generale della classe.

Ecco alcuni esempi di frasi: *It is cold. He is fat. She is happy. Where is the pen? They are in Rome. We are at school*, ecc. Il gioco può essere fatto solo oralmente oppure chiedete alla squadra che ha formulato correttamente la frase di scriverla anche alla lavagna.

**Materiali**

- lente di ingrandimento

**Area lessicale**

- direzioni

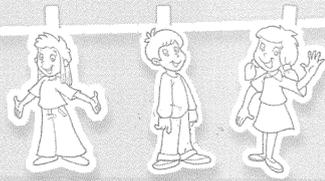
**Strutture**

- *Where is it?*
- *Turn left.*
- *Turn right.*
- *Go straight on.*

## WHERE IS IT?

### DETECTIVE ALL'OPERA!

Scegliete un alunno che interpreterà il detective con tanto di lente di ingrandimento. Invitatelo a uscire dall'aula e, durante la sua assenza, nascondete un oggetto. Al suo rientro il detective dovrà trovare l'oggetto nascosto, seguendo le istruzioni impartite dai compagni. Il detective chiede *Where is it?* e gli interrogati possono fornire solo direzioni, dicendo *Turn left. Turn right. Go straight on.*



## GAME 35

## SPELLING BEE

### SAI FARE LO SPELLING?

Preparate un elenco di termini che volete far ripassare. Dividete i bambini in due squadre. Ogni bambino deve fare correttamente lo spelling della parola che sente. Se sbaglia, viene eliminato e la parola passa alla squadra avversaria. Vince la squadra che ha più bambini ancora in gara.

**Area lessicale**

- tutte
- alfabeto (spelling)

## GAME 36

## HANDS UP

### MANI IN ALTO!

Per questo gioco occorre avere un doppio set delle *mini cards* relative all'area lessicale scelta – qui si presta bene qualsiasi area. Formate due squadre. Distribuite le *mini cards*, assicurandovi che ogni squadra riceva le stesse carte.

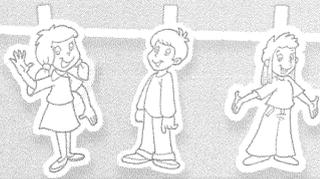
Spiegate ai bambini che devono ascoltare e se sentono la parola relativa alla propria carta, devono velocemente alzare la mano. Il primo che alza la mano, ottiene un punto per la propria squadra.

**Materiali**

- 2 set di *mini cards*

**Area lessicale**

- tutte

**Materiali**

- cartoncini con le decine (da 10-100)
- cartoncini con i numeri (da 1-9)

**Area lessicale**

- numeri

**Strutture**

- *What number is it?*

**WHAT NUMBER IS IT?****CHE NUMERO È?**

Dividete la classe in squadre. Mettete i cartoncini in due mazzi distinti sulla cattedra. Uno per uno, i bambini prendono due carte, una da ciascun mazzo. In coro, tutti chiedono *What number is it?* e l'alunno che ha appena pescato le carte, dice il numero che risulta dalla somma della decina e dell'unità. Ad esempio, se prende 50 e 6, dovrà dire *fifty-six*. Se il numero è corretto, la sua squadra ottiene un punto.

**Area lessicale**

- mestieri
- paesi
- aggettivi

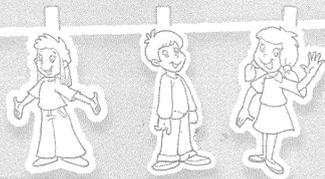
**Strutture**

- verbo *to be*
- verbo *have got*

**FAMOUS PERSON**  
**INDOVINA A CHI STO PENSANDO**

Invitate i bambini a pensare a un personaggio noto; potete ad esempio suggerire un personaggio dei fumetti o dei cartoni animati (ma che abbia sembianze umane); cercate poi un volontario il cui personaggio dovrà essere indovinato con una serie di domande. Concedete alla classe dieci domande che abbiano come risposta solo *Yes* o *No*.

Fate chiedere informazioni sul tipo di lavoro che svolge il personaggio, sulla sua nazionalità e la descrizione fisica: *Is he / she ... (adjective, job, nationality)? Has he / she got ... (colour) hair? ecc.*



## GAME 39

## IT'S TIME FOR LUNCH

## SCAPPA CHE TI MANGIO

Costruite una coroncina a cui applicare due orecchie lunghe da lupo di carta. Posizionate i foglietti con le ore coperti in ordine sparso sulla cattedra. Scegliete un volontario che impersoni Mr Wolf, il lupo cattivo (fategli indossare la coroncina con le orecchie). A turno un alunno va alla cattedra e pesca un foglietto, lo porge al lupo e chiede *What time is it?* Il lupo legge, risponde e il bambino torna al suo posto. Se il foglietto indica le 12:00, il lupo dice *It's midday. It's time for lunch!* e tenta di prendere il compagno che scappa per rifugiarsi nella tana (approntate uno spazio non troppo scomodo da raggiungere che funzioni da "casa" per chi scappa). Se non viene catturato, il compagno torna al suo posto; in caso contrario diventa il nuovo Mr Wolf.

**Materiali**

- coroncina con orecchie da lupo
- foglietti con le ore, alcuni dei quali indicano le 12:00

**Area lessicale**

- orario

**Strutture**

- *What time is it?*
- *It's midday. It's time for lunch!*

## GAME 40

## THE MYSTERY PERSON

## L'AMICO MISTERIOSO

Chiedete ai bambini di fare la descrizione per iscritto, la più completa possibile, di un compagno senza indicarne il nome. Spiegate che devono dare oltre alla descrizione fisica, anche quella degli abiti che indossa. Invitate poi un volontario alla cattedra a leggere la descrizione. Il bambino che per primo indovina di chi si tratta, sostituisce il compagno alla cattedra.

**Materiali**

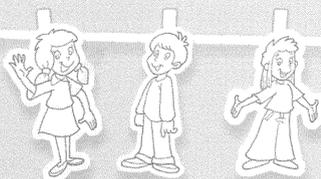
- carta e penna

**Area lessicale**

- tutte

**Strutture**

- *He / She is ...*
- *He / She has got ...*
- *He / She is wearing ...*
- *He / She can ...*


**Materiali**

- foglietti di carta con parole che gli alunni conoscono

**Area lessicale**

- tutte
- alfabeto

**Strutture**

- ... *is in front of* ...
- ... *is behind of* ...

## IN FRONT OF OR BEHIND

### METTITI IN ORDINE

Date un foglietto con una parola a ogni alunno e spiegate che, uno alla volta quando chiamati, dovranno mettersi in ordine fra loro in base all'iniziale della parola che hanno. Ad esempio, se i primi tre bambini hanno le parole *EGG*, *BOX*, *MOUSE*, l'ordine giusto è: prima *BOX*, poi *EGG* e infine *MOUSE*.

Nel posizionarsi i bambini devono dire ... *(word) is in front of ... (word)*, se la loro parola viene prima di un'altra oppure ... *(word) is behind (word)* se viene dopo. Nell'esempio sopra citato avrete quindi: *BOX is in front of EGG*, *EGG is in front of MOUSE* oppure *EGG is behind BOX* e *MOUSE is behind EGG*. Se l'alunno non formula la frase correttamente o sbaglia a posizionarsi, viene eliminato dal gioco e torna al suo posto.

**Area lessicale**

- tutte

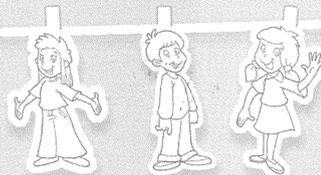
**Strutture**

- tutte

## THE TELEPHONE CHAIN

### IL TELEFONO SENZA FILI

Dividete i bambini in tre file. Dite una frase sottovoce ai tre capofila. I capofila passano il messaggio al secondo della fila il quale la passa al terzo e così via fino a che l'ultimo della fila ripete la frase ad alta voce. La squadra che riesce a passare la frase invariata e più velocemente delle altre ottiene un punto. Ricordate agli alunni che il gioco deve essere svolto sottovoce e soltanto l'ultimo della fila può parlare a voce alta. Il livello di difficoltà varia a seconda delle frasi scelte. Ecco alcune frasi possibili: *He is tall and thin.* / *She has got a big black cat.* / *He likes Science but he doesn't like History.* / *They are playing football in the park.* / *I have breakfast in the kitchen.*



## GAME 43

## DO YOU REMEMBER? HAI BUONA MEMORIA?

Invitate 5 alunni alla cattedra e spiegate ai bambini a posto che devono osservare attentamente i compagni, soprattutto l'abbigliamento di ognuno di loro. Scegliete un bambino e bendatelo. Il bambino bendato dovrà descrivere uno dei cinque bambini alla cattedra. I compagni seduti devono ascoltare e dire *right* se la frase è giusta e *wrong* se la frase è sbagliata. Se il bambino bendato sbaglia più di tre frasi, viene eliminato e sostituito da un altro.

**Materiali**

- una benda

**Area lessicale**

- abbigliamento
- *right / wrong*

**Strutture**

- *He / She is wearing ...*

## GAME 44

## THE NEGATIVE GAME E INVECE NO!

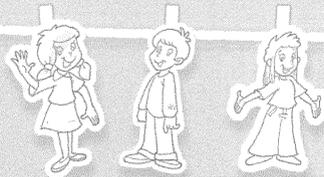
Dividete i bambini in due squadre e spiegate che il gioco consiste nel trasformare le frasi affermative in negative. Invitate un alunno per volta ad ascoltare la frase e a trasformarla. Se lo fa correttamente, ottiene un punto per la propria squadra. Il livello di difficoltà può variare, da frasi molto semplici come *He is John*, a frasi più complesse *I live in London* o *He plays tennis*.

**Area lessicale**

- tutte

**Strutture**

- tutte (*affermative / negative*)

**Materiali**

- cartoncini con verbi (almeno 3 cartoncini per bambino/a – i verbi possono essere ripetuti)
- un sacchetto / busta

**Area lessicale**

- verbi

## MIME BINGO

### BINGO CON MIMO

Preparate dei cartoncini con i verbi che volete esercitare; metteteli poi tutti in un sacchetto o in una busta e fatene pescare tre per ogni bambino. Chiamate poi un verbo per volta: i bambini che hanno pescato quel verbo devono alzarsi e mimarlo. Se l'azione mimata è corretta, possono girare il cartoncino. Chi per primo gira tutti e tre i cartoncini, vince il gioco.

**Materiali**

- 2 set di cartoncini con i numeri (da 1-50)

**Area lessicale**

- numeri

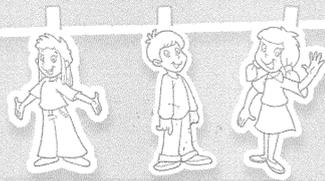
**Strutture**

- *plus*
- *minus*
- *times*
- *divided by*

## MATHS QUIZ

### TORNEO DI MATEMATICA

Mettete i cartoncini coperti sparsi sulla cattedra. Dividete la classe in 4 squadre con ugual numero di componenti se possibile – se i bambini sono in numero dispari, scegliete il bambino che ha più difficoltà sia in matematica che in lingua e proponetegli di fare il "moderatore", ovvero di girare le carte per le squadre e di segnare i punti – e preparate due tornate di gioco. Dite a tutti che nel primo torneo le squadre si affronteranno sull'addizione. Invitate due bambini dalle prime due squadre alla cattedra e voltate per loro due cartoncini: il bambino che per primo dice correttamente la somma dei numeri in inglese ottiene un punto per la squadra. Dopo aver proposto tante addizioni quanti i componenti delle prime due squadre, fate la stessa cosa con le altre due squadre. Le due squadre che avranno ottenuto più punti con le addizioni si sfideranno su un'altra operazione di matematica.


**GAME 47**

## THE SPELLING GAME

### CHI È IL PIÙ VELOCE NELLO SPELLING?

Preparate un elenco di parole che volete esercitare e dividete i bambini in due squadre, dando a ciascuna 3 set di cartoncini dell'alfabeto. Spiegate che ogni squadra deve fare oralmente lo spelling delle parole nominate, trovare le lettere e metterle nell'ordine giusto. Vince chi fa lo spelling più velocemente possibile e ricompono l'elenco senza errori.

**Materiali**

- cartoncini con le lettere dell'alfabeto (6 copie di ogni lettera)

**Area lessicale**

- tutte
- alfabeto

**GAME 48**

## WHAT'S MISSING?

### CHE COSA MANCA?

Fate vedere almeno dieci *mini cards* dell'area lessicale scelta e mentre tutti ripetono le parole inglesi corrispondenti alle immagini, mettete man mano le carte in un sacchetto.

Spiegate ai bambini che dal sacchetto verrà tolta una carta e che, dopo aver visionato di nuovo quelle rimaste, dovranno indicare quale manca. Il bambino che indovina per primo chiedendo *Is it ...?* vi sostituisce alla cattedra e ricomincia il gioco togliendo un'altra carta.



Per aumentare il livello di difficoltà si possono mischiare le aree lessicali, mettendo dieci *mini cards* miste.

**Materiali**

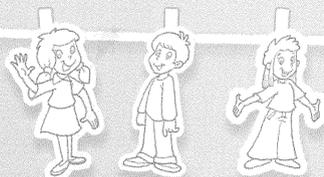
- *mini cards*
- sacchetto

**Area lessicale**

- tutte

**Strutture**

- *Is it ...?*


**Materiali**

- lavagna e gesso

**Area lessicale**

- tutte
- alfabeto

**Strutture**

- *The first letter is ...*
- *The last letter is ...*

**Anche sulla**


Per questo gioco è possibile utilizzare la lavagna interattiva.

## FIRST LETTER, LAST LETTER

### LA PRIMA E L'ULTIMA LETTERA

Suggerite un'area lessicale: dite ai bambini di pensare a un colore, a un animale, a un frutto, ecc. senza dirlo. Invitate un volontario alla cattedra e chiedetegli di dire soltanto la lettera iniziale e quella finale *The first letter is ...* e *The last letter is ...* scrivendola alla lavagna. Chi indovina la parola deve poi farne lo spelling. Se è tutto giusto, diventa il nuovo volontario.

**Materiali**

- carta e penna
- una clessidra o un timer da cucina

**Area lessicale**

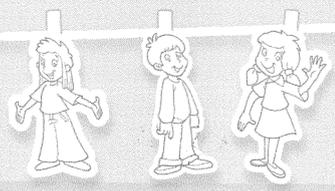
- tutte
- numeri

## NUMBER SPELLING

### TANTE PAROLE LUNGHE COSÌ

Dividete i bambini a coppie e spiegate che dovranno ascoltare un numero e velocemente scrivere su un foglio tutte le parole che sono composte da quel numero di lettere.

Date alcuni esempi prima di iniziare; se il numero è *three* le parole che si possono scrivere devono essere composte da tre lettere, come ad esempio: *one, dog, pen, cat, two, red, pig, car, cow, pet*, ecc. Preparate almeno 3 o 4 numeri e indicate un tempo per ogni numero. Vince la coppia che ha scritto il maggior numero di parole corrette nel tempo stabilito.



### GAME 51

## LISTEN CAREFULLY

### ASCOLTA E SCOPRI CHE COSA MANCA

#### Area lessicale

- alfabeto
- numeri

Raccomandate di fare molta attenzione alle catene di lettere dell'alfabeto o di numeri che state per dire, poi incominciate la sequenza saltando ogni tanto degli elementi – il consiglio è di scandire bene, di non andare veloci e di utilizzare eventualmente solo delle sequenze brevi di lettere o numeri stabilendole prima con i bambini, ad esempio le lettere da A a I o i numeri da 1 a 10 e così via.

Chi per primo alza la mano e dice la lettera dimenticata (o il numero) ottiene un punto. Vince chi ha più punti.

### GAME 52

## WHAT LETTER IS IT?

### LA SCHIENA PARLANTE

#### Materiali

- lavagna e gesso

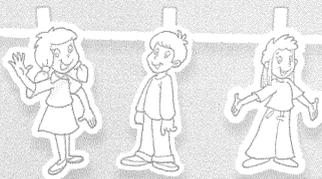
#### Area lessicale

- alfabeto

#### Strutture

- *What letter is it?*

Dividete i bambini in due squadre e formate due file davanti alla lavagna. Fate vedere poi una lettera ai due bambini in fondo alle file senza che i compagni vedano e spiegate che devono scrivere quella lettera con un dito sulla schiena dei bambini davanti a loro in silenzio – ogni bambino riporterà quello che ha sentito poi sulla schiena del compagno davanti e così via finché si arriva al primo della fila. Quando la lettera viene tracciata sulla schiena del primo alunno, tutti i compagni della squadra devono chiedere: *What letter is it?* Solo sentita questa domanda, i primi della fila corrono alla lavagna e scrivono la lettera che hanno sentito. Se la lettera è giusta, la squadra ottiene un punto. I bambini che sono davanti vanno in fondo alla fila e si riparte con un'altra lettera. Raccomandate che nessuno suggerisca – pena l'espulsione – e che, senza la domanda della squadra, il primo della fila non può correre alla lavagna.

**Materiali**

- cartoncini / foglietti con domande e altrettanti cartoncini / foglietti con le rispettive risposte

**Area lessicale**

- tutte

**Strutture**

- tutte

**FIND THE ANSWER****DOMANDE E RISPOSTE**

Dividete i bambini in due squadre. Mettete i cartoncini in due pile coperte sulla cattedra. Invitate un bambino per ogni squadra alla cattedra e spiegate che uno di loro deve pescare una carta dal mazzo delle domande e leggerla al suo compagno; quest'ultimo deve cercare velocemente la risposta nel secondo mazzo. Se la risposta è corretta, la squadra ottiene un punto. Invertite poi i ruoli prima di chiamare altri due bambini.

**Materiali**

- carta e penna
- clessidra / timer

**Area lessicale**

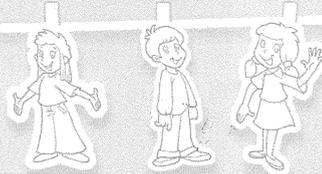
- tutte
- alfabeto

**Anche sulla**

Per questo gioco è possibile utilizzare la lavagna interattiva.

**LISTEN TO THE LETTER****SCRIVI, SCRIVI ... DALLA A ALLA Z**

Dividete i bambini a coppie. Scrivete una lettera dell'alfabeto alla lavagna e spiegate che hanno un minuto di tempo per scrivere parole che iniziano con quella lettera. Passato il tempo stabilito, chiedete a ogni coppia di dire il numero di parole scritte; dopodiché invitate quella con il maggior numero a scriverle alla lavagna. Ottiene un punto la coppia che ha scritto correttamente più parole nel tempo di un minuto.


**GAME 55**

## WHO HAS GOT IT?

### CHI HA CHE COSA?

Date a ogni bambino una *mini card* dell'area lessicale scelta, senza far vedere che cosa viene dato a chi. Rivolgete a ognuno la domanda *Who has got the ...?*, chiarendo prima che dovranno indicare il nome di un compagno che secondo loro potrebbe avere la carta di quell'oggetto rispondendo con *... (name) has got the ...*. Chi indovina ottiene la carta dell'oggetto e un punto. Se il bambino a cui avete domandato possiede l'oggetto richiesto, risponde *I have got the ...* e ottiene ugualmente un punto. Vince chi ha ottenuto più punti.

**Materiali**

- *mini cards*

**Area lessicale**

- tutte

**Strutture**

- *Who has got ...?*  
... *has got the ...*
- *I have got the ...*

**GAME 56**

## THE COLOUR MONSTER

### STREGA TOCCA COLOR ...

Chiedete ai bambini di mettere sul loro banco tutti gli oggetti colorati che hanno. Poi invitate un alunno a fare il *Colour Monster*, che, mentre passa tra i banchi, dovrà ordinare ad alta voce *Touch something ... (colour)*. I compagni seduti, per evitare di venire catturati – basta un tocco del mostro –, toccano un oggetto del colore indicato.

Chi non è abbastanza veloce, sbaglia il colore o non ha accanto un oggetto del colore indicato, viene catturato e diventa il nuovo mostro.



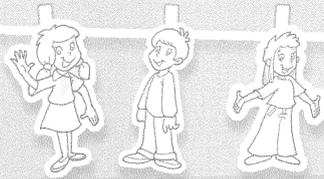
Proponete lo stesso gioco con gli aggettivi: *Touch something ... (adjective)*.

**Area lessicale**

- colori
- aggettivi

**Strutture**

- *Touch something ... !*



## LOOK AROUND YOU

### GUARDATI INTORNO

**Materiali**

- carta e penna

**Area lessicale**

- tutte
- alfabeto

Dite una lettera dell'alfabeto e spiegate ai bambini che hanno qualche minuto di tempo per scrivere tutti i nomi degli oggetti della classe che incominciano con quella lettera. Il bambino con più oggetti elencati guadagna un punto. Vince chi ha accumulato più punti.

## WHAT TIME DO YOU ...?

### A CHE ORA ...?

**Materiali**

- cartoncini / *mini cards* con azioni

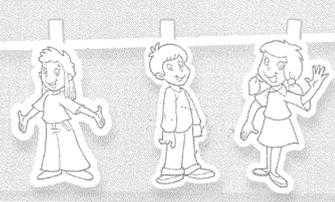
**Area lessicale**

- orario
- routine

**Strutture**

- *What time do you ...? I ... (verb) at ... (time).*

Disponete i cartoncini o le *mini cards* dei verbi sulla cattedra. Invitate un alunno per volta a prendere una carta, a dire il verbo ad alta voce e poi rivolgere a un compagno la domanda *What time do you ... (verb)?* Se il compagno risponde correttamente con la frase completa *I ... (verb) at ... (time)*, va alla cattedra e sostituisce chi ha posto la domanda, prendendo una nuova carta.



**GAME 59**

**I'VE GOT IT!**  
**CE L'HO**

Scegliete un'area lessicale da esercitare – o se ritene-  
te, più aree – e utilizzatene le relative *mini cards*. Fate  
sedere i bambini in cerchio e date una carta coperta  
ciascuno.

Al vostro GO i bambini si passano le carte coperte sen-  
za fermarsi – stabilite ad esempio di passare sempre  
al compagno di destra e di avere tutti lo stesso tempo  
(potete aiutarvi con una breve filastrocca da ripetere).  
I bambini devono fermarsi al vostro STOP. A quel pun-  
to voi direte una parola dell'area lessicale scelta. Tutti  
guarderanno la carta in loro possesso e chi ha in mano  
l'oggetto chiamato deve dire *I've got it!* e se ha ragio-  
ne, prende il vostro posto nel dirigere il gioco.

**Materiali**

- *mini cards*
- paletta con STOP e GO

**Area lessicale**

- tutte

**Strutture**

- *I've got it!*

**GAME 60**

**FIND THE WORDS**

**GEORGE WASHINGTON INVENTA PAROLE**

Il gioco consiste nel formare delle parole con le lette-  
re che si trovano nel nome GEORGE WASHINGTON.  
Dividete i bambini a coppie e stabilite il tempo che  
hanno a disposizione. La coppia che scrive il maggior  
numero di parole vince. Esempi:

*I, is, it, in, on, the, sing, go, going, wash, his, her, she,  
sit, town, green, ghost, eat, eating, hot, to one, ten, two,  
night, white, song, horse, nose, has got, a, an, ears,  
washing, tea, rat, what, short.*

➡ Per rendere il gioco più difficile, chiedete ai  
bambini di usare le parole trovate per formulare  
una frase. Vince la coppia che forma la frase più  
lunga. Esempi:

*The white ghost is singing a song. / The horse has  
got a short nose. / He is washing his ears. / What  
is the rat eating? / He is going to town on a white  
horse.*

**Materiali**

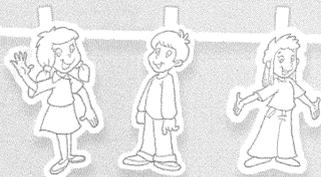
- carta e penna
- clessidra / timer

**Area lessicale**

- tutte

**Strutture**

- tutte


**Area lessicale**

- tutte

## ALPHABET MEMORY

### L'ALFABETO A CATENA

Spiegate che questo gioco richiede molta concentrazione in quanto ogni bambino deve ripetere tutto quello che è stato detto in precedenza. Il primo bambino dice una parola che inizia con la lettera A. Il compagno che segue la ripete e ne aggiunge una che inizia con la B e così via con tutte le lettere dell'alfabeto. Chi sbaglia o non riesce a dire una parola con la lettera che gli spetta, viene eliminato dal gioco. I nomi propri non valgono.

**Materiali**

- lavagna e gesso
- carta e penna

**Area lessicale**

- tutte

**Anche sulla**

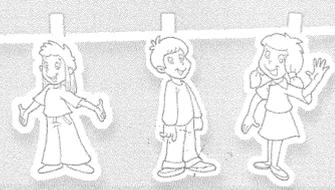

Per questo gioco è possibile utilizzare la lavagna interattiva.

## THE WORD RACE

### NOMI DI ANIMALI, COSE, CIBI

Dividete i bambini in piccoli gruppi. Scrivete alla lavagna le seguenti categorie: *FOOD*, *ANIMAL*, *ADJECTIVE*, *CLOTHING*, *HOUSE*. Dopo avere stabilito una lettera dell'alfabeto, i gruppi dovranno scrivere su un foglio una parola per categoria che inizi con la lettera indicata. Il gruppo che completa tutte le colonne per primo ferma il gioco e, se ha scritto e letto le parole correttamente, ottiene un punto. Esempi:

	<i>FOOD</i>	<i>ANIMAL</i>	<i>ADJECTIVE</i>	<i>CLOTHING</i>	<i>HOUSE</i>
<b>B</b>	<i>banana</i>	<i>bird</i>	<i>big</i>	<i>blouse</i>	<i>bed</i>
<b>S</b>	<i>strawberry</i>	<i>snake</i>	<i>short</i>	<i>shirts</i>	<i>sofa</i>
<b>T</b>	<i>tomato</i>	<i>tiger</i>	<i>tall</i>	<i>T-shirt</i>	<i>table</i>
<b>C</b>	<i>cheese</i>	<i>cat</i>	<i>cheap</i>	<i>cap</i>	<i>chair</i>



61

**GAME 63**

**ALPHABET SOUP**  
ZUPPA DI LETTERE

Mettete le 26 lettere dell'alfabeto in un sacchetto. Dividete la classe in due squadre. Invitate un alunno per volta a pescare una lettera e a dire una parola che inizia con quella lettera. Se risponde correttamente, ottiene un punto per la sua squadra.

**Materiali**  
● cartoncini con le lettere dell'alfabeto

**Area lessicale**  
● alfabeto

cent- tutto bam- A. Il a che fabe- on la nomi

62

**GAME 64**

**MEMORY**

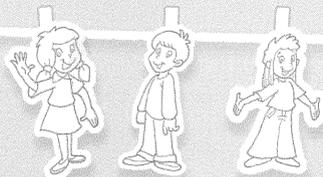
I bambini giocano a coppie o in gruppi di 4. Ogni coppia o gruppo riceve un numero pari di *mini cards*, date in modo che sia possibile formare delle coppie con gli stessi soggetti.  
Fate mettere le *mini cards* in ordine sparso coperte sui banchi. Spiegate che, a turno, devono girare due carte; chi scopre la coppia e dice la parola inglese corrispondente, può tenere le carte. Vince chi alla fine ne ha raccolte di più.

**Materiali**  
● 2 set di *mini cards* per gruppo/coppia

**Area lessicale**  
● tutte

alla MAL, abilito rivere on la colon- tto le

SE



## THE CIRCLE GAME

### COME TI CHIAMO?

**Materiali**

- una benda

**Area lessicale**

- saluti

**Strutture**

- *What's your name?*

I bambini formano un cerchio. Invitate un bambino a mettersi nel centro e, dopo averlo bendato, fatelo girare su di sé aiutandolo fino a che sente il comando STOP.

Il bambino bendato deve allora avvicinarsi a un compagno e dire *Hello!* o *Hi!* *What's your name?* Il compagno dovrà rispondere con il nome di un altro compagno tentando di camuffare la voce. Se l'alunno bendato pensa che il compagno abbia detto la verità deve dire *Yes*, se invece pensa di essere stato ingannato deve dire *No* e può tentare di svelare la vera identità del compagno. Se indovina, rientra nel cerchio e viene sostituito dal compagno che è stato riconosciuto.

## SCRABBLE

### SCARABEO

**Materiali**

- lavagna (possibilmente a quadretti) e gesso

**Area lessicale**

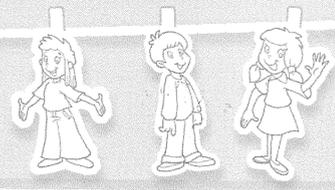
- tutte

**Anche sulla**

Per questo gioco è possibile utilizzare la lavagna interattiva.

Dividete i bambini in due squadre. Scrivete una parola lunga alla lavagna, avendo cura di scrivere ogni lettera in un quadretto. A turno i bambini delle squadre andranno alla lavagna; ogni bambino dovrà aggiungere una parola, utilizzando una lettera della parola già scritta da voi.

Nella versione più semplice potete dire che tutte le parole devono risultare corrette in almeno un senso (orizzontale o verticale), non importa se nell'altro non sono di senso compiuto. Se invece sapete che i bambini sono in grado, dite che le parole devono essere posizionate in modo da formare solo incroci di parole corrette. Ogni lettera vale un punto. Vince la squadra che ottiene più punti.

**GAME 67**

# MUSICAL COLOURS

## PASSA IL COLORE

Disponete i bambini in cerchio e distribuite a caso le dieci matite. Quando sentono la musica, i bambini devono passare le matite – decidete ad esempio che tutti devono passare le matite al compagno alla propria destra –, e quando la musica si ferma, i dieci bambini che sono rimasti con una matita colorata in mano devono dirne immediatamente il colore in inglese. Chi sbaglia deve sedersi al proprio posto. Se, dopo un po', il numero di bambini rimasti è inferiore a dieci, il gioco può dirsi terminato e quei bambini hanno vinto.

- Materiali**
- 10 matite colorate
  - radio

- Area lessicale**
- colori

**GAME 68**

# PICK A NUMBER

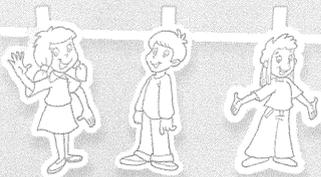
## PESCA UN NUMERO!

Mettete tutti i numeri in un sacchetto. Dividete la classe in due squadre e fate estrarre a turno un numero. Se il bambino pronuncia correttamente il numero pescato dicendo *I've got number ...*, la squadra tiene il numero. Vince la squadra che ha ottenuto più numeri.

- Materiali**
- cartoncini con i numeri o numeri della tombola da 1 a 100
  - un sacchetto

- Area lessicale**
- numeri

- Strutture**
- *I've got number ...*

**Materiali**

- cartoncini / *mini cards* con animali
- sedie

**Area lessicale**

- animali
- colori

**Strutture**

- *It's ...*
- *I've got ...*

## NOAH'S ARK

### L'ARCA DI NOÈ

Disponete le sedie in fila e raccontate ai bambini che devono salire sull'arca di Noè. Date a ognuno una *mini card* e spiegate che, per poter montare sull'arca, devono dire a Noè il nome dell'animale raffigurato *It's a ... (animal)* oppure *I've got a ... (animal)*. Se la frase è corretta il bambino può salire, in caso contrario deve tornare al proprio posto. Date a un bambino per volta la possibilità di impersonare Noè.

Per rendere il gioco un po' più difficile si può anche richiedere il colore dell'animale, in modo che il bambino dica *It's a brown bear* oppure *I've got a brown bear*.

**Area lessicale**

- verbi

**Strutture**

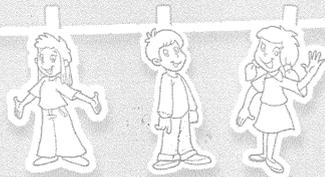
- *Who is ... (verb + ing)?*

## THE ACTION GAME

### IL GIOCO DELLE AZIONI

Invitate gli alunni a mettersi in piedi. Spiegate che verrà detto un verbo e che gli alunni devono chiedere *Who is ... (verb + ing)?* Rispondete con il nome di un bambino a scelta (anche due bambini per volta).

Il bambino che sente il proprio nome deve svolgere l'azione indicata. Se l'azione viene svolta correttamente, il bambino resta in gioco. Se sbaglia, si siede. Vince chi resta in piedi per ultimo.



## GAME 71

## QUEUE UP

### METTITI IN CODA

Dividete i bambini in due squadre e per ogni squadra fate sistemare un ugual numero di volontari in due file una di fronte all'altra (il numero può essere deciso in base a quante *mini cards* desiderate utilizzare per ogni turno di gioco e a quanti bambini ci sono in tutto). Date a ciascun volontario una carta, facendo in modo che ogni squadra abbia gli stessi soggetti della squadra avversaria.

Spiegate poi che leggerete una certa sequenza delle carte date e che i volontari di ogni squadra dovranno mettersi subito in quell'ordine. Vince la squadra che per prima si posiziona nell'ordine giusto.

**Materiali**

- 2 set di *mini cards* o cartoncini

**Area lessicale**

- tutte

## GAME 72

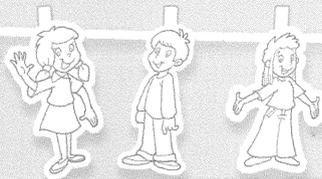
## STAND UP

### IN PIEDI!

Spiegate ai bambini che direte ad alta voce man mano delle lettere dell'alfabeto; se il loro nome incomincia con quella lettera devono alzarsi in piedi. I bambini in piedi dovranno fare lo spelling del loro nome. Chi si alza quando non deve, non si alza quando dovrebbe e non sa fare lo spelling del nome, viene eliminato dal gioco.

**Area lessicale**

- alfabeto (spelling)

**Area lessicale**

- numeri
- plurali

## ONE POTATO, TWO POTATOES

### UNA PATATA, DUE PATATE

La conta *One potato* con la seguente rima ***One potato, two potatoes, three potatoes, four; five potatoes, six potatoes, seven potatoes, more*** serve per consolidare l'apprendimento della forma plurale e allo stesso tempo rafforzare la conoscenza dei numeri.

I bambini in cerchio mettono avanti i pugni. Mentre tutti recitano la filastrocca, un bambino nel centro del cerchio passa e tocca con il proprio pugno i pugni dei compagni. Il pugno toccato alla parola *more* dovrà essere ritirato dietro la schiena. Quando si è costretti a ritirare ambedue i pugni, si viene eliminati. Vince il bambino del cerchio che rimane con l'ultimo pugno in gioco.



Sostituite la parola *potato* con altri termini al plurale.

**Materiali**

- oggetti appartenenti agli alunni
- sacco o scatola

**Area lessicale**

- oggetti scolastici
- genitivo sassone

**Strutture**

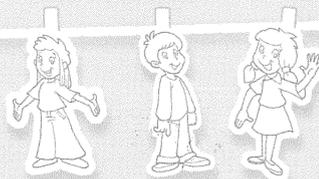
- *Whose is it?*
- *Is it ...'s (name)?*

## WHOSE IS IT?

### DI CHI È?

Il gioco consiste nell'indovinare a chi appartengono gli oggetti scolastici nella scatola.

Raccogliete un oggetto da ogni bambino, mettendo tutto in una sola scatola. Ogni bambino avrà la possibilità di estrarre un oggetto e indovinare a chi appartiene. I bambini in coro possono chiedere *Whose is it?* e chi ha pescato l'oggetto proverà a indovinare dicendo *Is it ...'s (name)?* Se l'oggetto pescato è il proprio, il bambino lo rimette nella scatola e riprova. Limitate il numero di tentativi a tre per ogni bambino.


**GAME 75**

## THE PLURAL RACE

### GARA DEI PLURALI

Scrivete alla lavagna una lista di parole da trasformare al plurale. Dividete i bambini a coppie e spiegate che devono scrivere i plurali delle parole date nel minor tempo possibile. La coppia che finisce per prima, dovrà dire STOP e fermare il gioco. Se i plurali risultano tutti e tutti giusti, la coppia ottiene un punto o vince il gioco. Ecco un elenco di parole con plurali regolari e irregolari da proporre:

<i>watch</i>	<i>daisy</i>	<i>ruler</i>	<i>box</i>
<i>toy</i>	<i>mother</i>	<i>cherry</i>	<i>bus</i>
<i>strawberry</i>	<i>family</i>	<i>witch</i>	<i>house</i>
<i>cloud</i>	<i>dictionary</i>	<i>dress</i>	<i>tomato</i>
<i>girl</i>	<i>fox</i>	<i>baby</i>	<i>tree</i>
<i>kiss</i>	<i>book</i>	<i>potato</i>	<i>puppy</i>
<i>dish</i>	<i>pencil</i>	<i>church</i>	<i>shop</i>

**Materiali**

- lavagna e gesso
- carta e penna

**Area lessicale**

- plurali regolari
- plurali irregolari

**LIM**
**Anche sulla**

Per questo gioco è possibile utilizzare la lavagna interattiva.

**GAME 76**

## THE ARTICLE GAME

### GIOCHIAMO CON L'ARTICOLO INDETERMINATIVO

Disponete sulla cattedra i cartoncini con parole scritte che iniziano sia per vocale che per consonante. Posizionate su un banco le due scatole o le due buste con scritto *a* e *an* e invitate un bambino a prendere un cartoncino, leggere la parola e collocarla nella scatola / busta giusta. Chiedete al bambino di ripetere la parola antepoñendovi l'articolo indeterminativo. Qui di seguito alcune parole che iniziano per vocale:

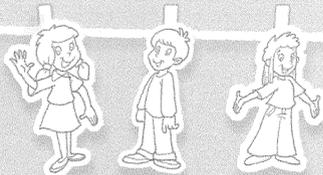
*apple, arm, aeroplane, alligator, aunt, apricot, astronaut, answer, egg, elephant, exercise book, eraser, eye, ear, igloo, ice cream, Indian, Italian boy, iguana, insect, iron, octopus, olive, orange, omelette, officer, onion, oven, ox, owl, umbrella, uncle.*

**Materiali**

- cartoncini con parole che iniziano per vocale e per consonante
- scatola / busta con su scritto *a*
- scatola / busta con su scritto *an*

**Area lessicale**

- articoli indeterminativi

**Area lessicale**

- sport
- strumenti musicali

**Strutture**

- *I can play ...*
- *I can't play ...*

## I CAN, YOU CAN

### IO SO SUONARE, TU SAI GIOCARE

Il gioco consiste nel formulare delle frasi con i verbi *can* e *play*. Ogni bambino formula un enunciato con *I can play* oppure *I can't play* seguito da uno sport oppure da uno strumento musicale. Scopo del gioco è ricordarsi tutti gli enunciati detti precedentemente e aggiungerne man mano uno nuovo alla catena. Chi sbaglia viene eliminato e la catena continua.

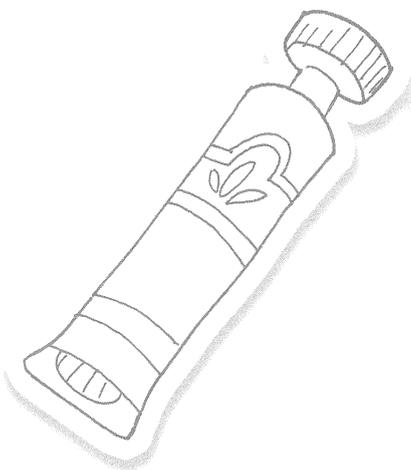
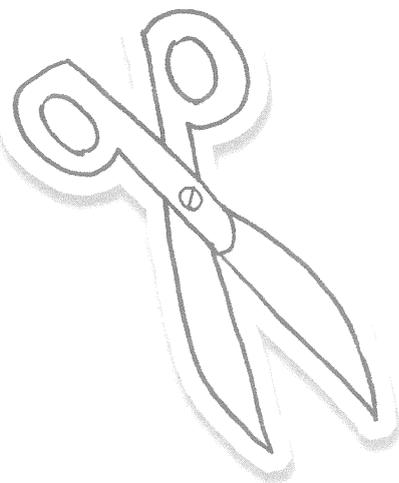
Il gioco termina quando ritenete soddisfacente la lunghezza della catena e tutti i bambini sono stati coinvolti almeno una volta. Vince chi è rimasto in gioco al momento dello STOP. Potete far ripassare i seguenti sport, che si costruiscono con il verbo *play*, e insegnare i seguenti nomi di strumenti musicali:

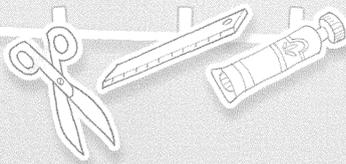
**SPORTS:** *golf, basketball, football (soccer), hockey, volleyball, tennis, badminton, table tennis.*

**INSTRUMENTS:** *piano, guitar, keyboard, recorder, drums, saxophone, trumpet, clarinette, violin, xylophone.*

# INDOOR GAMES

with photocopiable worksheets





## TEN COLOURS – IL CRUCIVERBA DEI 10 COLORI

Fotocopiate e distribuite la scheda. I bambini devono completare il cruciverba scrivendo 10 nomi di colori. Vince chi svolge tutto correttamente nel minor tempo possibile. Chiedete ai bambini più veloci di scrivere una frase completa per ogni colore.



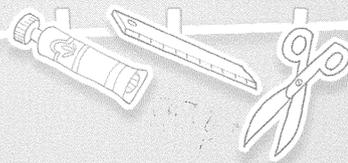
**GAME 78**

Name: .....  
 Date: ..... Class: .....

### TEN COLOURS

The crossword puzzle grid consists of the following numbered starting points:

- 1: 1 square (vertical)
- 2: 3 squares (horizontal)
- 3: 3 squares (horizontal)
- 4: 2 squares (horizontal)
- 5: 5 squares (vertical)
- 6: 1 square (horizontal)
- 7: 1 square (vertical)
- 8: 4 squares (horizontal)
- 9: 4 squares (horizontal)
- 10: 5 squares (horizontal)



## ON THE FARM – NELLA VECCHIA FATTORIA ...

Fotocopiate e distribuite la scheda. Ogni bambino riceve una fattoria e ne stabilisce il nome, quale animale viene allevato, il colore degli animali e quanti animali per tipo ci sono. Ogni bambino decide della propria fattoria senza coinvolgere i compagni. Quando tutte le fattorie sono pronte, dividete i bambini a coppie e dite che devono indovinare a vicenda i colori dei loro animali e chiedere il numero per ogni tipo di animale: *Is there a ... (colour) ... (animal) on the farm?* e *How many ... are there? There is / are ...* Se domanda e risposta sono formulate correttamente si ottiene un punto. Il bambino con il punteggio più alto vince.

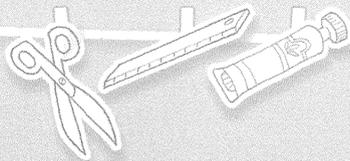
### GAME 79

Name: .....

Date: ..... Class: .....

## ON THE FARM





## TIME FOR SCHOOL – TEMPO DI SCUOLA

Fotocopiate e distribuite la scheda. Chiedete ai bambini di osservare i due disegni e cercare dieci differenze. Una volta trovate e cerciate, l'alunno deve scrivere due frasi per ogni differenza. Esempio: *In picture 1 the book is on the desk. In picture 2 the book is on the chair.* Potete anche far lavorare a coppie; vince il bambino o la coppia che svolge tutto correttamente nel minor tempo possibile.

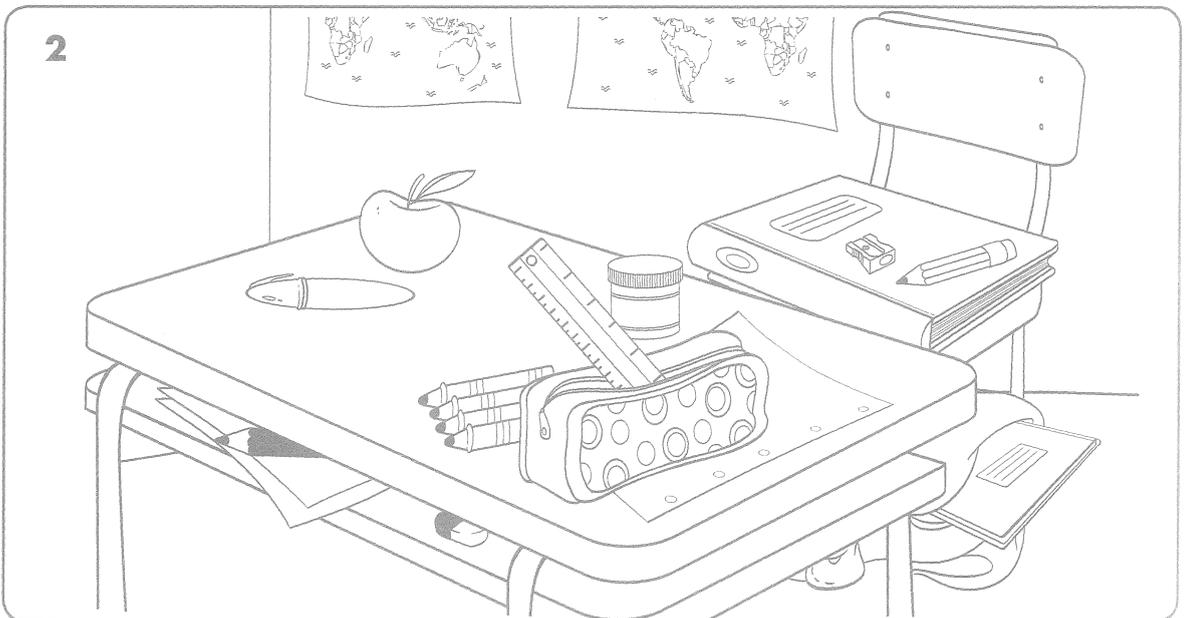


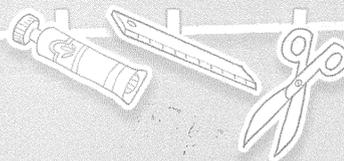
### GAME 80

Name: .....

Date: ..... Class: .....

## TIME FOR SCHOOL





## MATHS TIME – TEMPO DI NUMERI!

Fotocopiate e distribuite la scheda. Chiedete ai bambini di svolgere le operazioni di matematica e inserire le soluzioni nel cruciverba. Vince chi svolge l'attività correttamente in minor tempo.

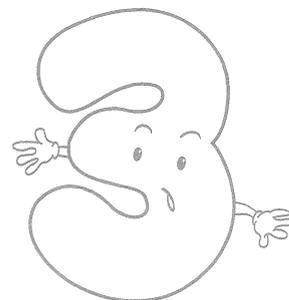
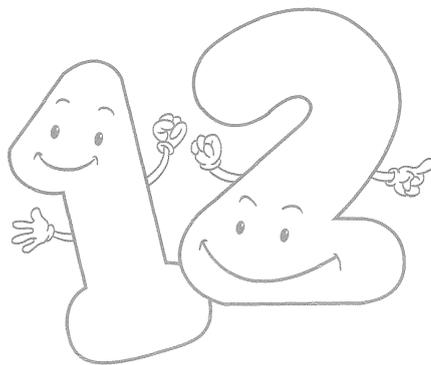
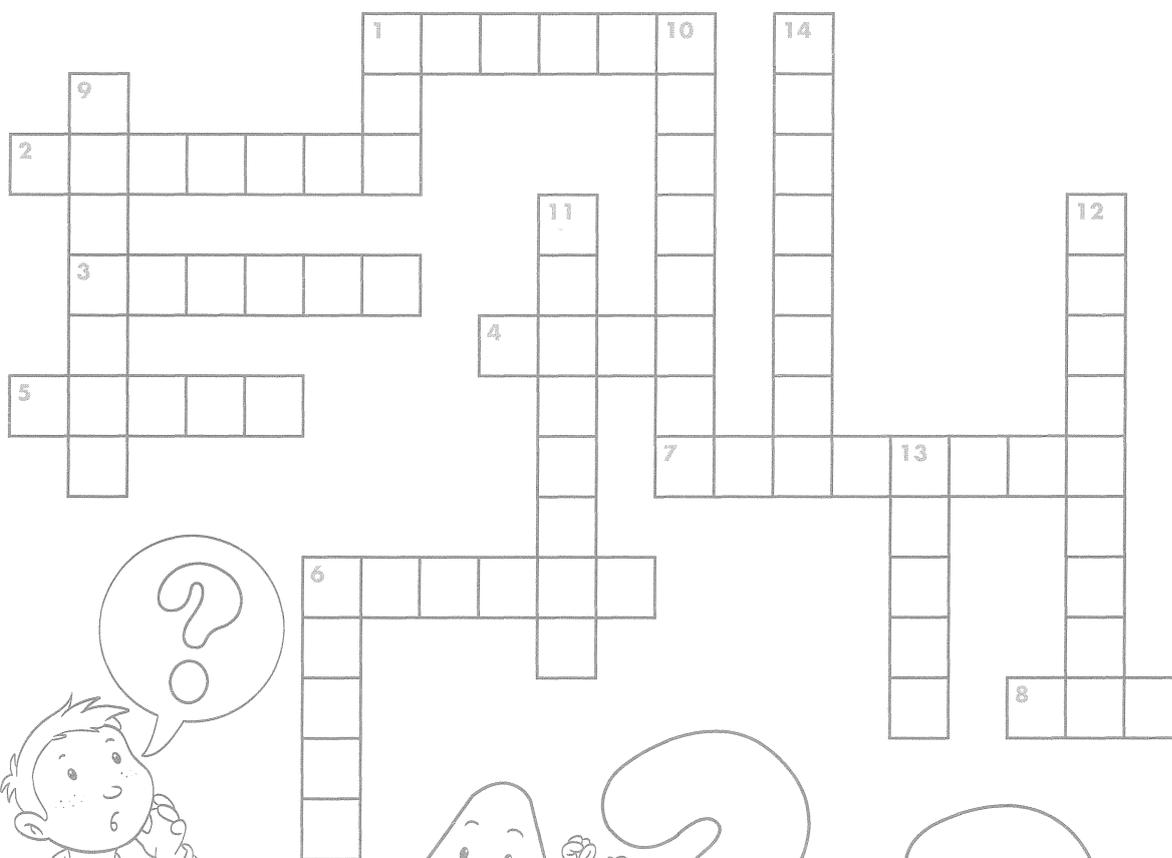


### GAME 81

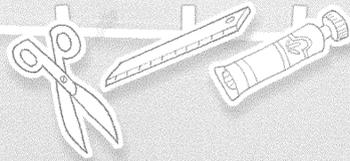
Name: .....

Date: ..... Class: .....

## MATHS TIME



- |                 |                       |                       |                       |                        |
|-----------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------------|
| <b>Across</b> → | <b>1</b> $4 \times 3$ | <b>2</b> $20 - 4$     | <b>3</b> $4 \times 5$ | <b>4</b> $18 \div 2$   |
|                 | <b>5</b> $15 - 8$     | <b>6</b> $18 - 7$     | <b>7</b> $11 + 8$     | <b>8</b> $14 - 13$     |
| <b>Down</b> ↓   | <b>1</b> $19 - 9$     | <b>6</b> $4 \times 2$ | <b>9</b> $13 + 2$     | <b>10</b> $2 \times 9$ |
|                 | <b>11</b> $5 + 8$     | <b>12</b> $10 + 7$    | <b>13</b> $12 \div 4$ | <b>14</b> $7 \times 2$ |



Per quest'area lessicale vedi anche:  
GAME 15 • GAME 18 • GAME 43

## WHAT'S IN THE WARDROBE? – CHE COSA C'È NELL'ARMADIO?

Fotocopiate e distribuite la scheda. Chiedete ai bambini di cercare nell'armadio gli indumenti che si trovano elencati sotto. Vince chi per primo trova tutti gli abiti e li pronuncia correttamente ad alta voce. Si consiglia di preparare un elenco dei bambini che hanno finito per primi e di svolgere la seconda parte del gioco, cioè la lettura ad alta voce, una volta completata la ricerca di tutti, in modo da non disturbare chi ancora lavora.



### GAME 82

Name: .....

Date: ..... Class: .....

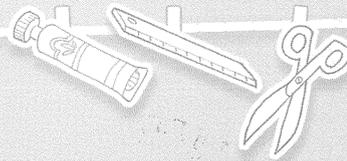
## WHAT'S IN THE WARDROBE?

Q	Q	A	P	T	J	E	A	N	S	L	K	J	H	C	A	P
Z	X	C	V	B	D	R	E	S	V	C	X	S	A	S	D	F
S	A	N	D	A	L	S	I	K	L	S	G	H	A	Z	X	S
U	C	V	S	H	O	R	T	S	H	B	L	I	A	K	I	L
N	G	T	N	K	Y	U	A	M	K	O	O	R	P	T	O	B
G	H	M	N	B	I	N	N	B	G	O	V	T	W	Q	A	L
L	T	S	O	C	K	S	X	Z	P	T	E	L	K	M	M	O
A	E	F	R	A	G	C	T	Z	T	S	S	S	S	C	G	U
S	L	O	L	B	G	T	S	H	R	U	E	E	K	L	O	S
S	I	S	T	J	H	K	H	B	O	H	O	B	I	T	R	E
E	S	D	R	G	C	R	I	B	U	H	X	V	R	O	I	L
S	B	V	A	O	E	F	R	T	S	C	E	Z	T	Q	W	C
C	J	B	C	M	H	A	T	C	E	S	A	S	S	F	R	A
T	U	Y	K	J	I	K	L	O	R	Q	A	H	Z	S	W	R
V	M	R	S	G	D	R	E	S	S	J	M	O	I	L	O	D
T	P	H	U	U	J	M	K	I	O	L	P	E	R	I	L	I
M	E	B	I	H	T	R	A	I	N	E	R	S	T	S	D	G
R	R	B	T	C	X	Z	P	O	F	R	C	D	E	V	B	A
O	K	J	C	O	A	T	I	S	W	I	M	S	U	I	T	N

- |                                     |                                   |                                  |                                    |
|-------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> trousers   | <input type="checkbox"/> shorts   | <input type="checkbox"/> skirt   | <input type="checkbox"/> tracksuit |
| <input type="checkbox"/> shirt      | <input type="checkbox"/> jeans    | <input type="checkbox"/> gloves  | <input type="checkbox"/> dress     |
| <input type="checkbox"/> sunglasses | <input type="checkbox"/> swimsuit | <input type="checkbox"/> socks   | <input type="checkbox"/> trainers  |
| <input type="checkbox"/> hat        | <input type="checkbox"/> cardigan | <input type="checkbox"/> T-shirt | <input type="checkbox"/> cap       |
| <input type="checkbox"/> jumper     | <input type="checkbox"/> sandals  | <input type="checkbox"/> blouse  | <input type="checkbox"/> shoes     |
| <input type="checkbox"/> boots      | <input type="checkbox"/> coat     |                                  |                                    |

Per quest'area lessicale vedi anche:

**GAME 35 • GAME 41 • GAME 47 • GAME 49 •  
GAME 51 • GAME 52 • GAME 54 • GAME 57 •  
GAME 61 • GAME 62 • GAME 63 • GAME 72**



## THE ALPHABET QUIZ – GIOCHIAMO CON L'ALFABETO

Fotocopiate e distribuite la scheda. Spiegate che il gioco consiste nel completare l'alfabeto seguendo le indicazioni date per ogni lettera. Ogni parola scritta vale due punti. Se la parola contiene uno o più errori ortografici, vale soltanto un punto. Vince il bambino con il punteggio più alto.



### GAME 83

Name: .....

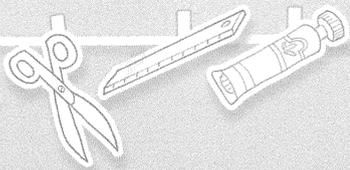
Date: ..... Class: .....

## THE ALPHABET QUIZ

<b>A</b> fruit	<b>H</b> clothes	<b>O</b> number	<b>U</b> preposition
<b>B</b> colour	<b>I</b> preposition	<b>P</b> vegetable	<b>V</b> instrument
<b>C</b> festivity	<b>J</b> transport	<b>Q</b> person	<b>W</b> season
<b>D</b> school object	<b>K</b> toy	<b>R</b> animal	<b>X</b> instrument
<b>E</b> body	<b>L</b> room	<b>S</b> day	<b>Y</b> adjective
<b>F</b> food	<b>M</b> family	<b>T</b> furniture	<b>Z</b> place
<b>G</b> verb	<b>N</b> month		

---

<b>A</b> .....	<b>H</b> .....	<b>O</b> .....	<b>U</b> .....
<b>B</b> .....	<b>I</b> .....	<b>P</b> .....	<b>V</b> .....
<b>C</b> .....	<b>J</b> .....	<b>Q</b> .....	<b>W</b> .....
<b>D</b> .....	<b>K</b> .....	<b>R</b> .....	<b>X</b> .....
<b>E</b> .....	<b>L</b> .....	<b>S</b> .....	<b>Y</b> .....
<b>F</b> .....	<b>M</b> .....	<b>T</b> .....	<b>Z</b> .....
<b>G</b> .....	<b>N</b> .....		



# THE TOY RACE – GIOCO DELL'OCA

Fotocopiate e distribuite la scheda. A coppie: verificate che ogni coppia abbia un dado, una pedina (ad esempio una gomma o il cappuccio di una penna) e una fotocopia del gioco. Il gioco consiste nel tirare il dado e spostarsi di tante caselle quante indicate. Il bambino che nel turno non si è spostato, chiede al suo compagno *What is it?* oppure *What are they?* Il compagno osserva la casella raggiunta e, se non risponde correttamente, torna alla posizione precedente. Chi arriva sullo STOP, salta il turno; se capita sulla casella con la freccetta, dovrà spostarsi in quella direzione di tante caselle quante indicate. Vince chi arriva al FINISH per primo.



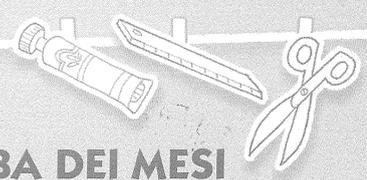
**GAME 84**

Name: .....

Date: ..... Class: .....

## THE TOY RACE





# THE TWELVE MONTHS – IL CRUCIVERBA DEI MESI

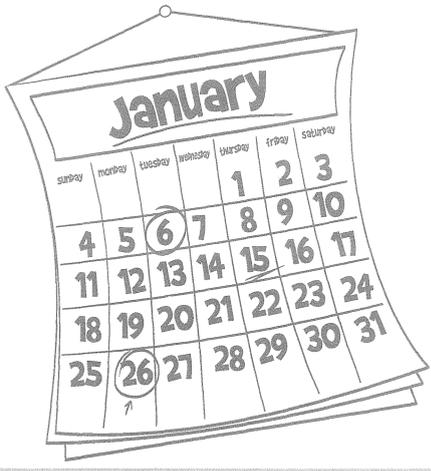
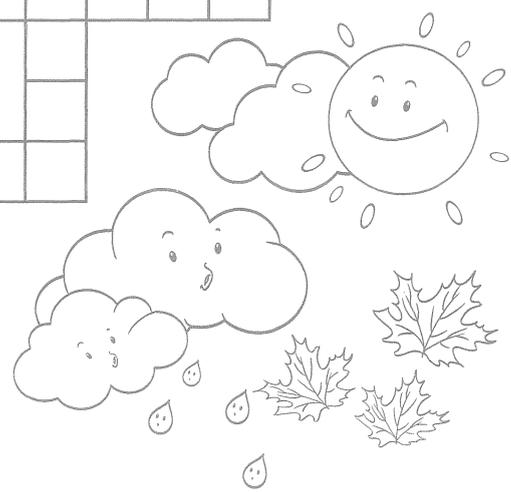
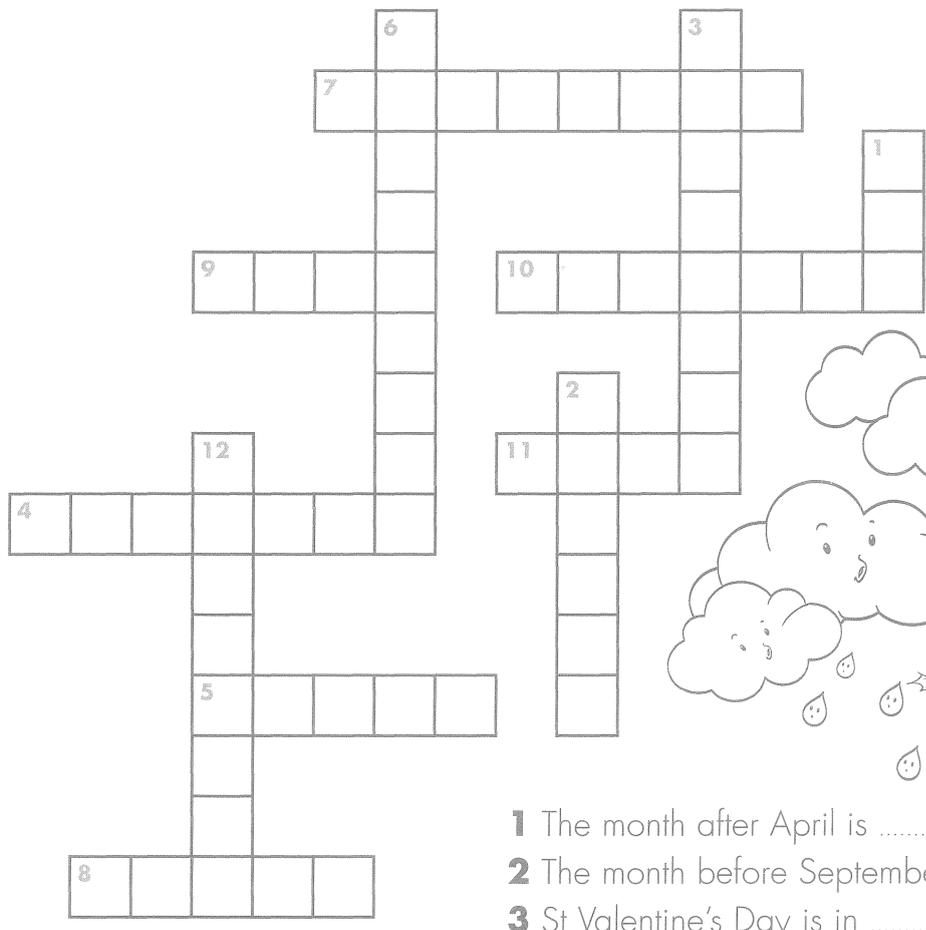
Fotocopiate e distribuite la scheda. Per poter fare il cruciverba è necessario completare le frasi date inserendo il mese giusto.

## GAME 85

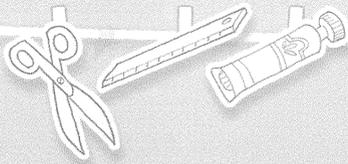
Name: .....

Date: ..... Class: .....

### THE TWELVE MONTHS



- 1 The month after April is .....
- 2 The month before September is .....
- 3 St Valentine's Day is in .....
- 4 Halloween is in .....
- 5 St Patrick's Day is in .....
- 6 School starts in .....
- 7 Christmas is in .....
- 8 The month after March is .....
- 9 The month before July is .....
- 10 The month before February is .....
- 11 The month before August is .....
- 12 Guy Fawkes Day is in .....



## TIME FOR LUNCH – ORA DI PRANZO

Fotocopiate e distribuite la scheda. Come prima cosa, invitate gli alunni a cercare nel quadrato le 10 parole elencate. Una volta trovate tutte le parole, devono usare le lettere già cerchiare per completare il fumetto sotto e scoprire il cibo preferito dalla bambina. Infine, chiedete loro di osservare attentamente il disegno e dire i 2 cibi dell'elenco che non sono nel disegno. Chiamate alla lavagna il bambino che per primo scopre i cibi mancanti e fateglieli disegnare.



### GAME 86

Name: .....

Date: ..... Class: .....

## TIME FOR LUNCH

I like .....

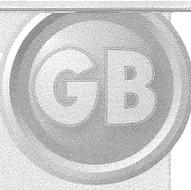
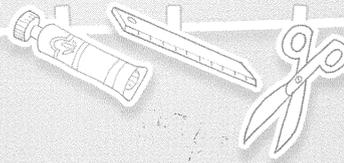
.....!

- |                                     |                                    |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> cheese     | <input type="checkbox"/> fruit     |
| <input type="checkbox"/> bread      | <input type="checkbox"/> juice     |
| <input type="checkbox"/> meat       | <input type="checkbox"/> cake      |
| <input type="checkbox"/> fish       | <input type="checkbox"/> ice cream |
| <input type="checkbox"/> vegetables | <input type="checkbox"/> sweets    |



Per quest'area lessicale vedi anche:

- GAME 6 • GAME 12 • GAME 32 • GAME 49
- GAME 62 • GAME 69



## AT THE ZOO – ALLO ZOO

10 parole  
il fumetto  
disegno e  
opre i cibi

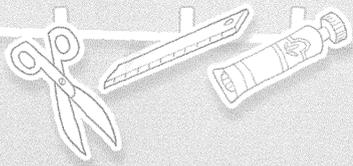
Fotocopiate e distribuite la scheda. Gli alunni aiutano il custode a riportare tutti gli animali giusti allo zoo. Spiegate che per vincere devono trovare il percorso che contiene soltanto i nomi degli animali dello zoo. Chi trova la strada giusta per primo deve alzarsi, dire i nomi e mimare ciascun animale.



### GAME 87

Name: .....

Date: ..... Class: .....



## MEMORY QUIZ – HAI BUONA MEMORIA?

Fotocopiate e distribuite la scheda. È il compleanno di Paul: chiedete agli alunni di osservare attentamente la scena per qualche minuto e di memorizzare quanti più particolari possibile. Fate voltare il foglio e invitate tutti a scrivere le risposte alle vostre domande: *Has Paul got a dog? Has he got a new skateboard? Is he happy? Is the dog big? What does the mother look like? How old is Paul? Has he got a brother? Is the teddy bear small? ecc.* Vince il gioco chi risponde correttamente al maggior numero di domande senza riguardare la scena.

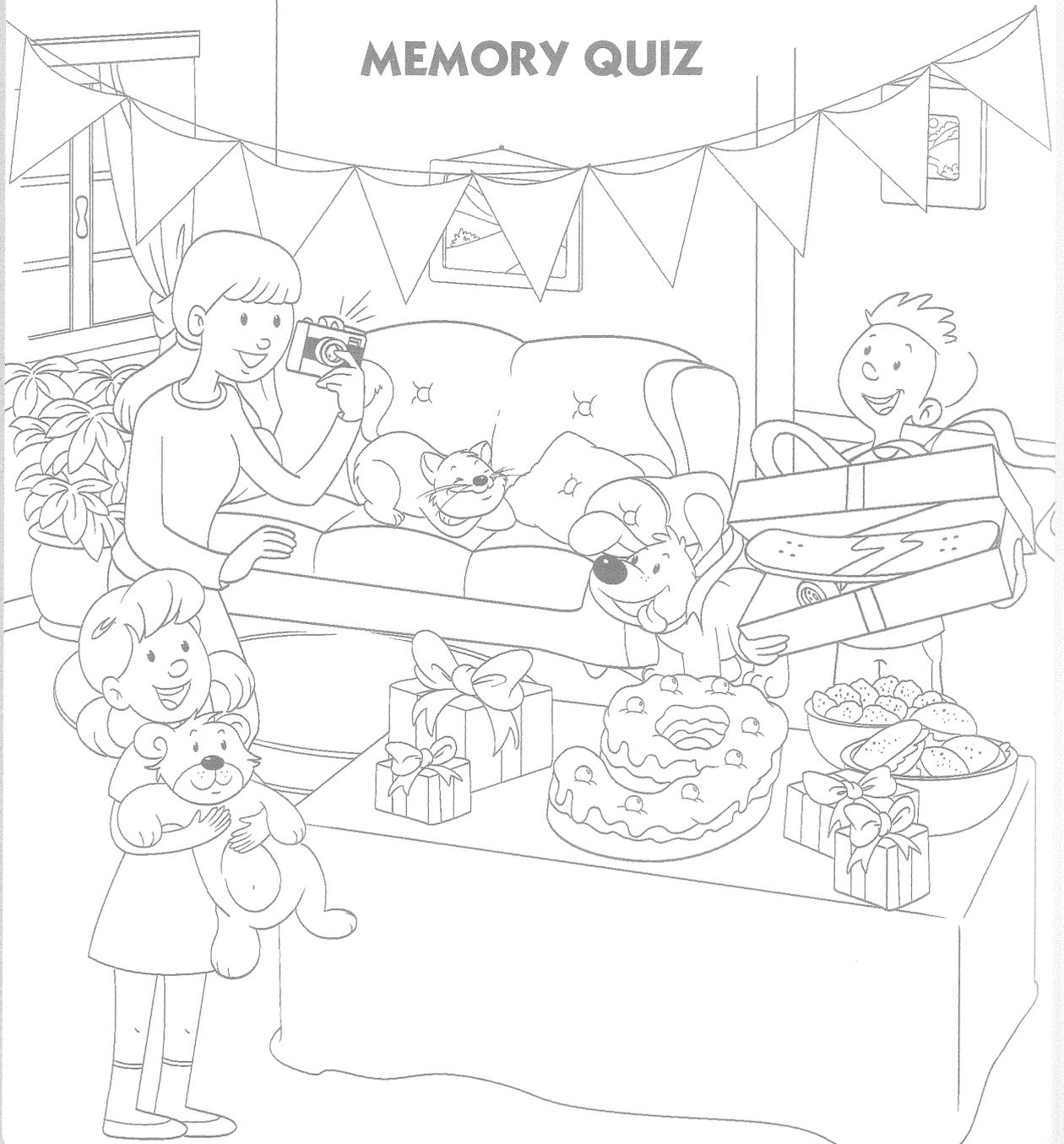


### GAME 88

Name: .....

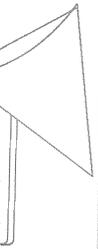
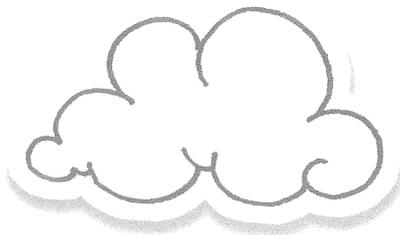
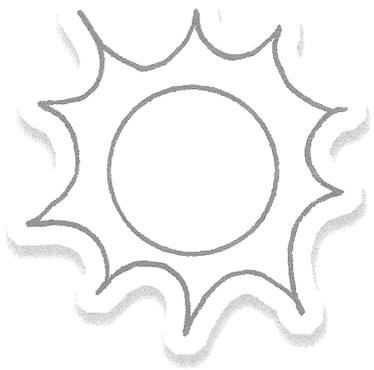
Date: ..... Class: .....

## MEMORY QUIZ



amente la  
tate tutti a  
ppy? Is the  
mall? ecc.

# OUTDOOR GAMES



**Materiali**

- palla

**Area lessicale**

- aggettivi  
possessivi  
(*his / her*)

**Strutture**

- *His / Her name is ...*

**THE NAME GAME****IL GIOCO DEI NOMI**

Formate un cerchio. I bambini a turno si lanciano la palla e dicono ad alta voce il nome del compagno al quale è diretto il lancio: *His / Her name is ...* Chi sbaglia viene eliminato.

**Materiali**

- palla

**Area lessicale**

- tutte

**Strutture**

- *What's your name?*
- *How old are you?*
- *When is your birthday?*
- *Have you got ...?*
- *Do you like ...?*
- *What time do you ...?*

**CATCH THE BALL****PRENDI LA PALLA**

Formate un cerchio e spiegate che il gioco consiste nel lanciare la palla e fare una domanda, ad esempio *When is your birthday?* Il compagno a cui viene lanciata la palla deve velocemente afferrarla, rispondere e rilanciarla ripetendo la stessa domanda. Chi fa cadere la palla, esita a rispondere o sbaglia risposta, viene eliminato dal gioco.



Questo gioco può anche essere usato per consolidare i numeri o l'alfabeto. Al posto della domanda, quando la palla viene passata, si conta o si recita l'alfabeto in inglese. Il compagno che afferra la palla deve dire il numero o la lettera che segue. Chi sbaglia o esita viene eliminato.



Proporre il gioco con i mesi dell'anno.


**GAME 91**

## CATEGORY TAG

### FERMATI E DIMMI

Prima di portare i bambini in cortile, scrivete alla lavagna tutte le aree lessicali che volete ripassare, ad esempio *COLOURS*, *NUMBERS*, *ANIMALS*, ecc. Potete portare con voi eventualmente le *mini cards* delle aree scelte per facilitare il gioco. Una volta usciti, dite ai bambini che devono correre intorno al cortile.

Scegliete un alunno che ha il potere di far smettere di correre; per farlo, deve toccare un compagno a caso sulla spalla e dirgli subito un'area lessicale fra quelle viste prima di uscire (o mostrare una *mini card*). L'alunno toccato deve velocemente dire una parola che appartiene a quell'area o dire il nome dell'oggetto sulla *mini card*. Se risponde correttamente resta in gioco: o acquista anche lui il potere di far smettere di correre o prende il posto di chi l'ha toccato. Se sbaglia, deve andare a sedersi.

**Materiali**

- *mini cards*

**Area lessicale**

- tutte

**GAME 92**

## RED FLAG

### IL GIOCO DEL FAZZOLETTO

Disponete i bambini in due file, una di fronte all'altra. Distribuite i cartoncini con l'alfabeto, verificando che ogni lettera venga data a entrambe le file. Mettetevi all'inizio delle due file con un fazzoletto rosso in mano e pronunciate una lettera.

I due bambini che hanno la lettera nominata, devono correre, arrivare davanti al fazzoletto, dire una parola che inizia con la lettera pronunciata, prendere il fazzoletto e correre a posto. Chi fa tutto correttamente e velocemente, ottiene un punto per la squadra.

**Materiali**

- 2 set di cartoncini con lettere dell'alfabeto
- fazzoletto o bandiera rossa

**Area lessicale**

- tutte
- alfabeto (spelling)


**Materiali**

- palla

**Area lessicale**

- tutte

**Strutture**

- tutte

## HOT POTATO

### LA PATATA BOLLENTE

Formate un cerchio. Spiegate che bisogna passarsi la palla di continuo finché non si sente *Hot potato!* A quel punto s'interrompe il passaggio e l'alunno che ha la palla in mano deve rispondere a una vostra domanda oppure dire una parola dell'area lessicale stabilita. Se esegue correttamente resta in gioco altrimenti va a sedersi.

**Area lessicale**

- verbi

**Strutture**

- *Simon says ...* (verb)
- *Simon says don't ...* (verb)

## SIMON SAYS ACTION

### SIMON DICE: AZIONE!

In ordine sparso, spiegate ai bambini che devono mimare il verbo che sentono soltanto quando è preceduto da *Simon says*. Chi si muove al comando senza *Simon says*, viene eliminato dal gioco.

Ecco un elenco di verbi:

*jump, come here, raise your hand, run, go to ..., shake your body, march, run to ..., snap your fingers, hop, dance all around, ride your bike up the hill, skip, walk slowly, ride your bike down the hill, kick, walk quickly, drive your car all around, swim, turn around, turn left, ski, touch the ground, turn right.*



Usate anche la forma negativa: *Simon says don't ...*


**GAME 95**

# JUMP

## SEGUI IL PERCORSO

Fate in modo di avere un doppio set di cartoncini un po' grandi dell'area lessicale con la quale volete lavorare. Mescolate ogni mazzo e posizionate le carte scoperte per terra a una certa distanza fra loro, in modo da formare due percorsi diversi. Dividete quindi la classe in due squadre e chiedete ai primi due volontari di mettersi all'inizio dei percorsi. Spiegate loro che devono saltare a piedi uniti accanto a ogni cartoncino, seguendo il percorso, e dire contemporaneamente il nome dell'oggetto raffigurato.

Se pronunciano la parola correttamente, raccolgono la carta e continuano il percorso. Se sbagliano, devono tornare indietro rimettendo a terra le carte già raccolte e ricominciare da capo. Chi arriva per primo alla fine del percorso e ha raccolto tutti i cartoncini ottiene un punto per la squadra. Fate ripetere a tutti i bambini, cambiando l'ordine delle carte a ogni nuovo giro. Il gioco è utile per ripassare la *daily routine*.

**Materiali**

- 2 set di cartoncini

**Area lessicale**

- tutte
- routine

**Strutture**

- *present simple*

**GAME 96**

# MARCHING ALL AROUND

## MARCIA DEI NUMERI

Fate partire la musica e dite ai bambini di marciare intorno al cortile. Poi fermate la musica improvvisamente e dite un numero. I bambini devono velocemente formare dei gruppetti il cui numero di componenti sia uguale al numero indicato. Chi resta fuori va a sedersi a posto.

**Materiali**

- musica di marcia registrata
- apparecchio per ascoltare la musica (da portare fuori)

**Area lessicale**

- numeri

**Materiali**

- cartoncini

**Area lessicale**

- tutte

**COPS AND ROBBERS****GUARDIE E LADRI**

Fate sedere i bambini in due file, una di fronte all'altra a una certa distanza. Una fila rappresenta le guardie, *cops*, l'altra i ladri, *robbers*. Assegnate a voce un numero a ogni bambino. In mezzo alle due squadre mettete a terra scoperti i cartoncini che avete deciso di utilizzare. Chiamate un numero e dite il nome di un oggetto. I bambini delle due squadre che hanno quel numero devono alzarsi e velocemente raggiungere le carte. A questo punto la guardia deve attendere che il ladro trovi la carta giusta e la prenda; solo allora può tentare di "acchiapparlo" – basta che lo tocchi sulle spalle. Il ladro deve ritornare a posto con la carta senza farsi toccare.

Se la guardia acchiappa il ladro e verifica che la carta rubata è proprio l'oggetto dichiarato, il punto va alla squadra delle guardie. Se il ladro rientra a posto prima di essere preso con la carta giusta, la sua squadra riceve un punto. Se il ladro ha preso la carta sbagliata e la guardia non si è accorta subito del suo errore, non verrà assegnato nessun punto. Se la guardia denuncia subito l'errore dicendo STOP può ottenere un bonus che si trasformerà in un punto in più a seconda del vostro giudizio.

**Area lessicale**

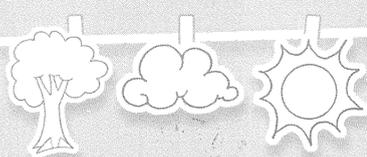
- orario

**Strutture**

- *What time is it?*
- *It's ... o'clock.*

**WHAT TIME IS IT, MR WOLF?****CHE ORA È, SIGNOR LUPO?**

Chiedete a un volontario di impersonare il lupo. Il lupo volta la schiena al resto dei compagni, che si trovano a una certa distanza. I bambini chiedono *What time is it, Mr Wolf?* e il lupo risponde *It's ... o'clock*. I bambini avanzano verso il lupo con un numero di passi uguale all'ora dichiarata. Dopo un paio di domande, il lupo può decidere di rispondere *It's lunch time!* A quel punto si volta e cerca di acchiappare un compagno che possa sostituirlo.



**GAME 99**

**PLEASE, MR CROCODILE**  
**PER FAVORE SIGNOR COCCODRILLO**

Invitate un alunno a interpretare il ruolo di Mr. Crocodile, mettendosi con la schiena al muro mentre i compagni sono in fila di fronte a lui a una certa distanza. Con il gesso tracciate una linea vicino al coccodrillo e spiegate che la linea rappresenta il fiume. Scopo del gioco è attraversarlo per primi; il coccodrillo stabilisce quanti passi si possono fare per ogni turno.

Per prima cosa, i bambini dicono in coro *Please, Mr Crocodile can I cross the river?* Il coccodrillo deve a sua volta chiedere *Are you wearing ... (clothes)?* oppure *Are you wearing something ... (colour)?* I bambini che possono rispondere *Yes, I am* attendono che il coccodrillo dica ancora *Take ... (number) steps* e poi si muovono di tanti passi quanti indicati, mentre i bambini che non hanno né l'indumento né il colore indicati rimangono fermi.

Attenzione: il coccodrillo può anche decidere se sono *big steps* oppure *small steps*. Chi attraversa per primo il fiume diventa il nuovo Mr Crocodile.

**Materiali**  
 ● gesso

**Area lessicale**  
 ● abbigliamento  
 ● colori

**Strutture**  
 ● *Please, can I ...?*  
 ● *Are you wearing ... (clothes)?*  
*Yes, I am.*  
 ● *Are you wearing something ... (colour)?*  
*Yes, I am.*  
 ● *Take ... (number) big / small steps.*

**GAME 100**

**FIND YOUR PARTNER**  
**TROVA IL PARTNER**

Fate in modo di avere un doppio set di *mini cards* dell'area lessicale con la quale volete lavorare. Distribuitele, raccomandando di non fare vedere la carta ricevuta a nessuno. Al vostro GO tutti si mettono in cerca del compagno che ha la stessa *mini card*; quando ci si incontra, il più veloce dei due dichiara la propria carta e pone una domanda al compagno, stabilita all'inizio del gioco. Ad esempio, se volete ripassare il lessico *FOOD*, il bambino più veloce dice *I like ...* (nome del cibo che ha sulla carta) e *Do you like ...?* Se il compagno interrogato ha la stessa *mini card* è obbligato a rispondere *Yes, I like ...* e deve cedere la sua carta. In caso contrario risponde *No, I don't* e i due si salutano, proseguendo la loro ricerca. Vince chi trova per primo la *mini card* uguale a quella che possiede già.

**Materiali**  
 ● 2 set di *mini cards*

**Area lessicale**  
 ● tutte

**Strutture**  
 ● *I like ... / Do you like ...?*  
 ● *I've got ... / Have you got ...?*



## Area lessicale

● tutte

**DUCK DUCK GOOSE****L'INTRUSO**

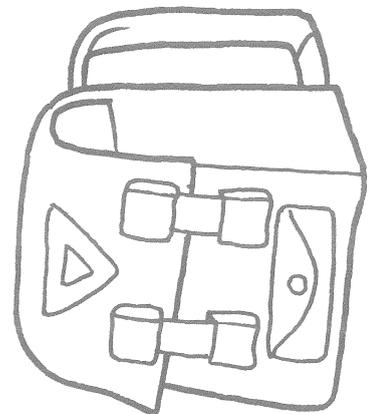
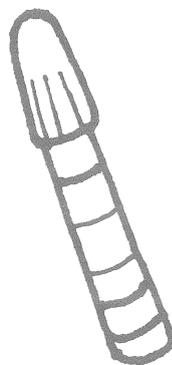
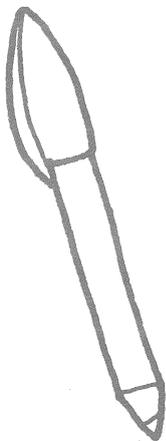
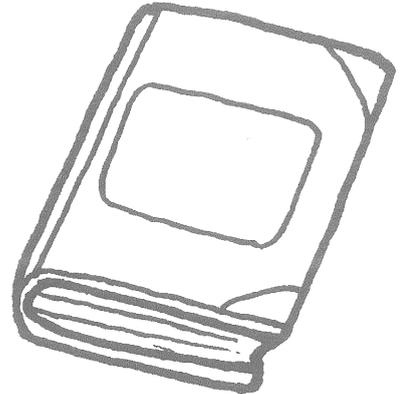
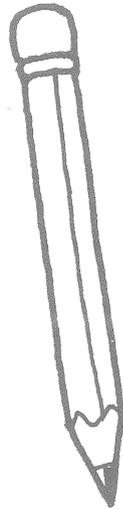
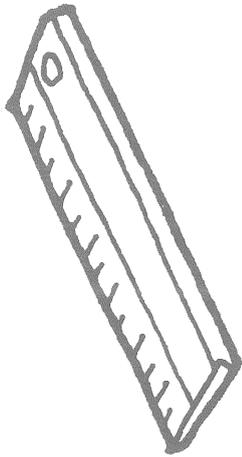
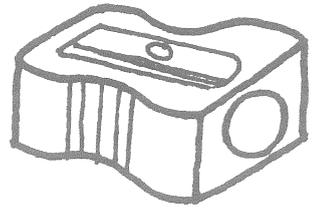
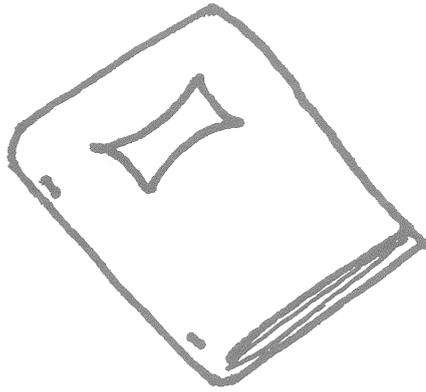
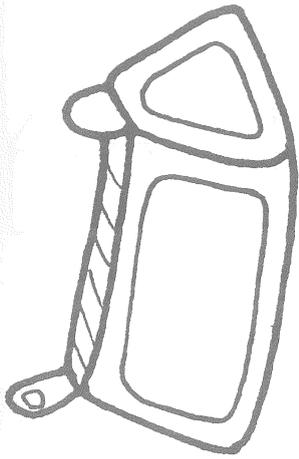
Fate sedere i bambini in cerchio. Dichiarate quale area lessicale volete ripassare, ad esempio *ANIMALS*. Un volontario si mette all'esterno del cerchio e, toccando le teste dei compagni, nomina gli animali che conosce. Il volontario, quando lo desidera, dice una parola "intrusa" al posto di un animale; il bambino che viene toccato insieme alla parola intrusa deve alzarsi velocemente e girare in senso contrario rispetto al volontario.

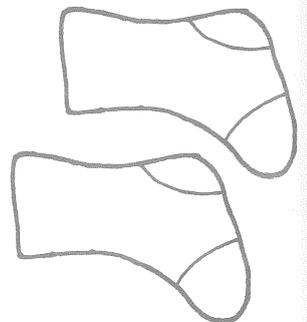
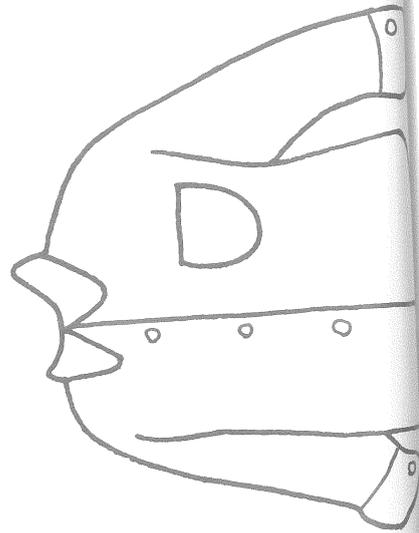
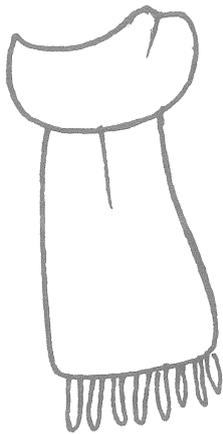
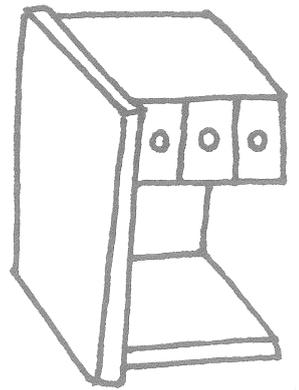
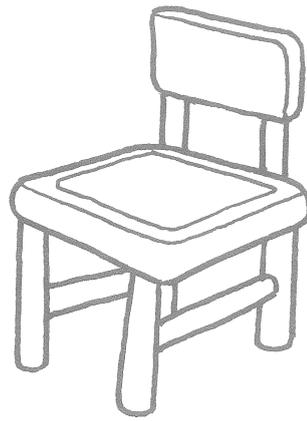
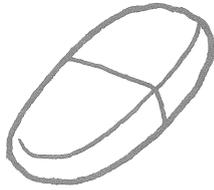
Chi, dopo un giro di corsa, arriva per primo al posto lasciato libero, rientra nel cerchio e si siede, mentre l'altro ricomincia a girare continuando con i nomi di animali.

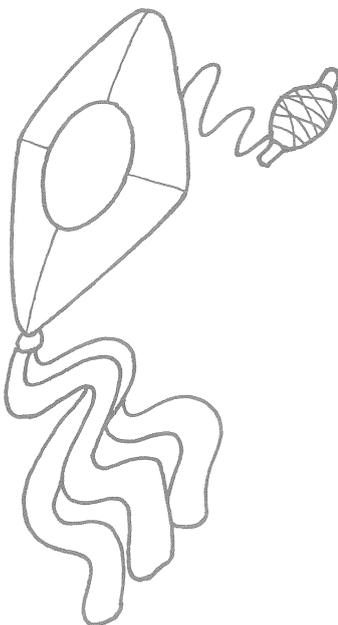
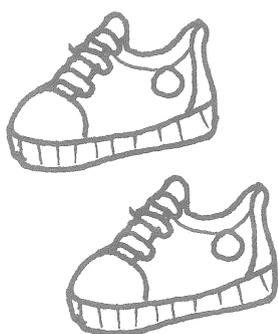
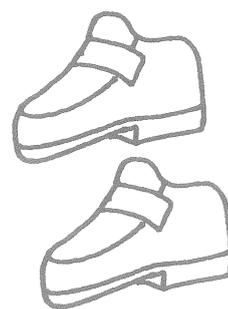
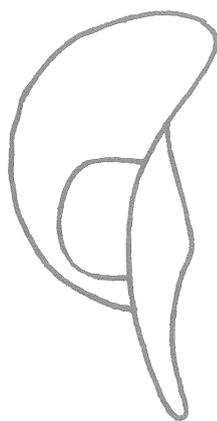
Prima di procedere con il gioco, spiegate bene con degli esempi: *dog, cat, tiger, elephant, chicken, apple* – con *apple*, il bambino toccato si alza e incomincia a correre.

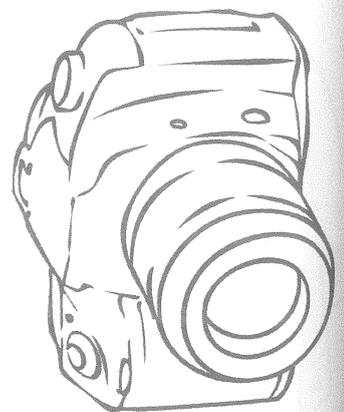
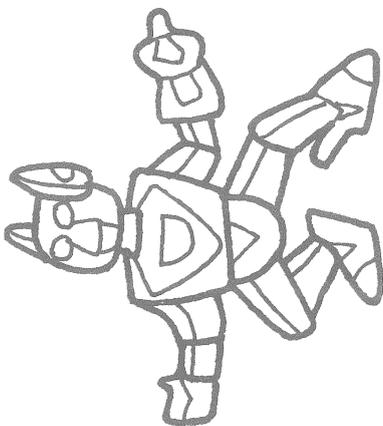
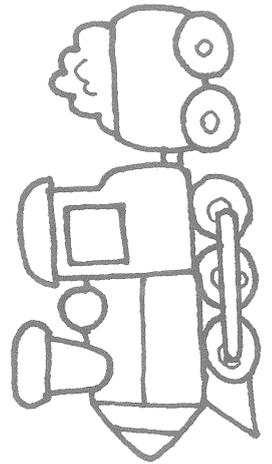
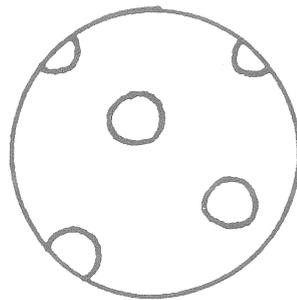
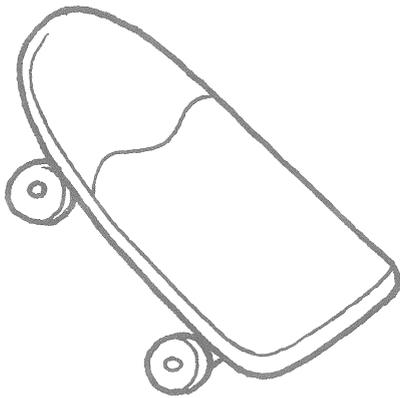
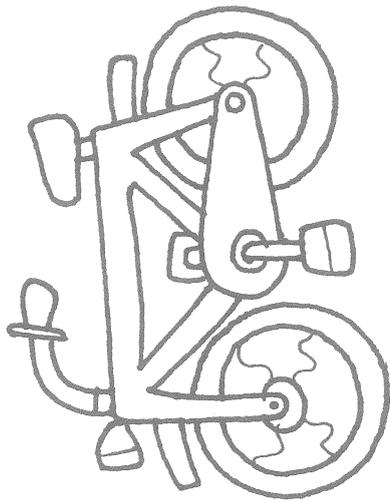


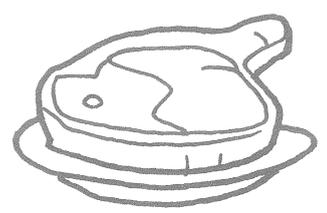
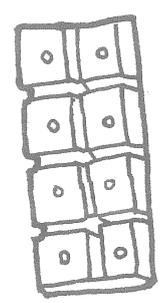
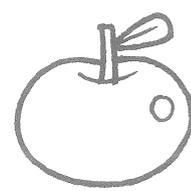
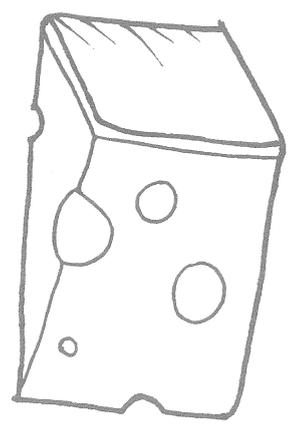
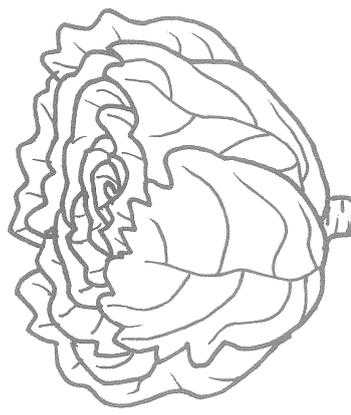
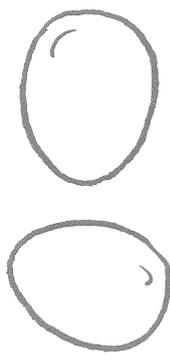
qua-  
mpio  
cer-  
r gli  
side-  
le; il  
ntru-  
ntra-  
  
osto  
ntre  
ni di  
  
con  
pple  
ia a

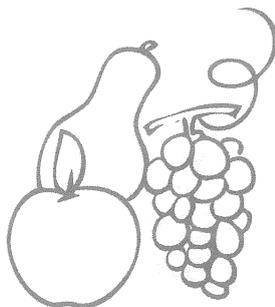
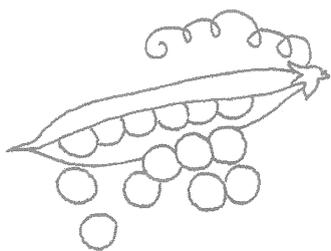
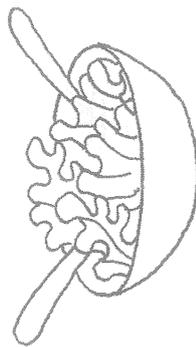
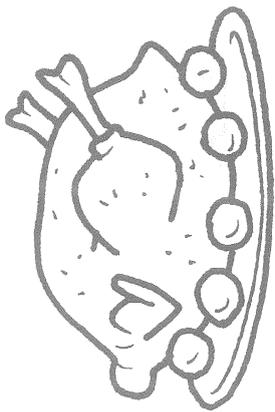
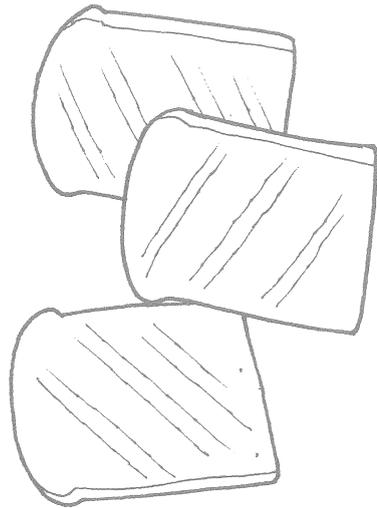
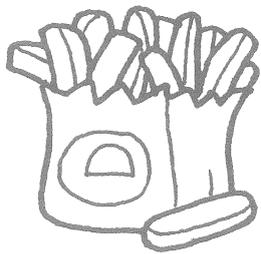


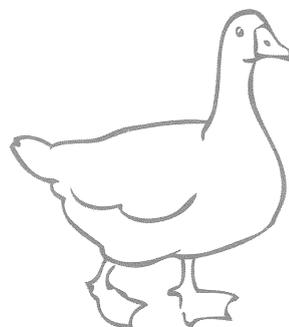
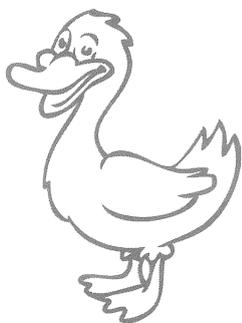
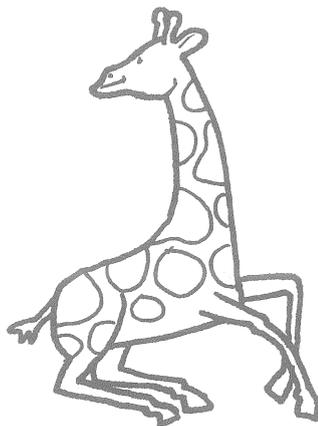
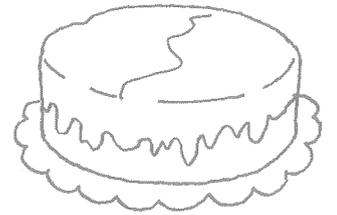
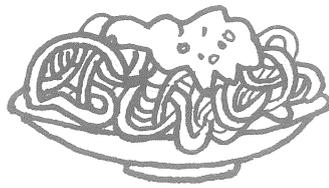
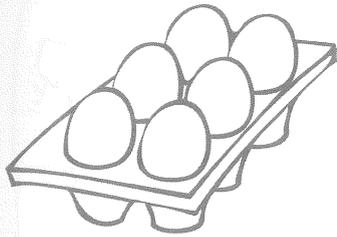


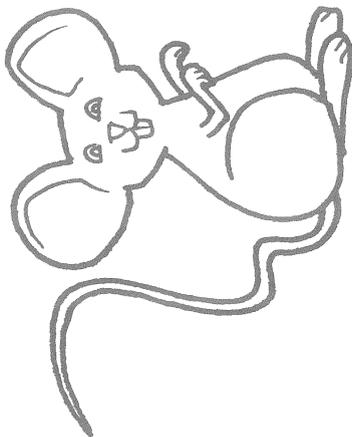
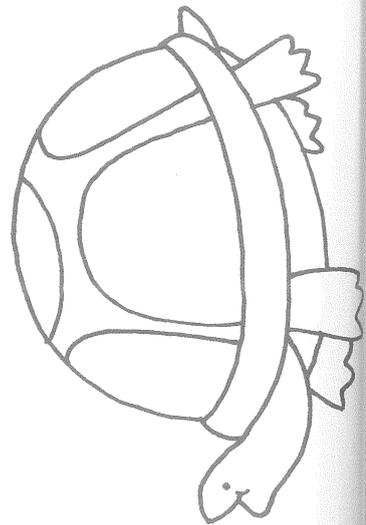
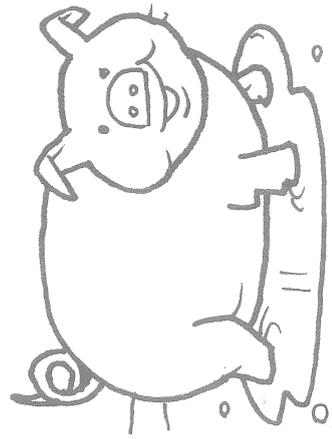
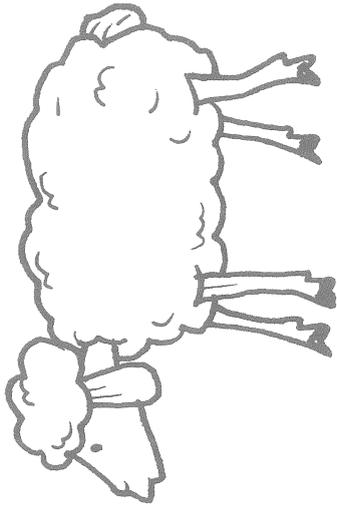


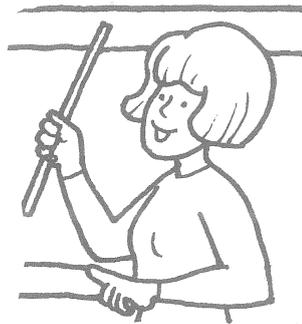
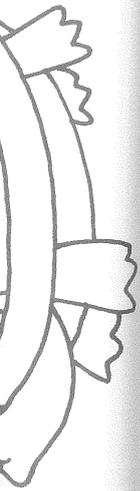
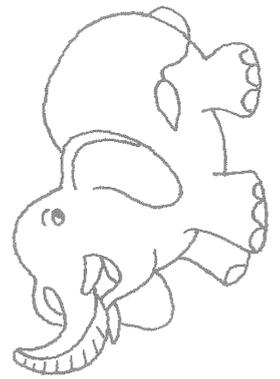


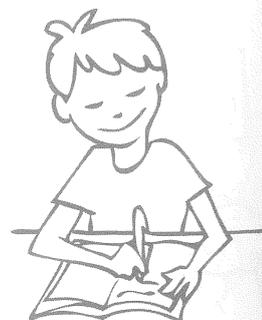


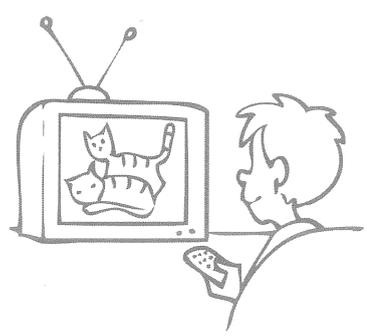
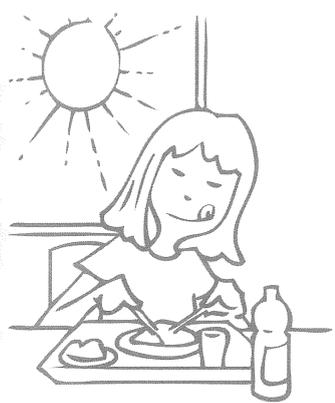












# Keys

## INDOOR GAMES with photocopiable worksheets – GAMES 78-88

### GAME 78 TEN COLOURS

1 purple 2 blue 3 yellow 4 orange 5 brown 6 red 7 pink 8 green 9 white 10 black

### GAME 79 ON THE FARM

Soluzione libera

### GAME 80 TIME FOR SCHOOL

In picture 1 the apple is on the book. In picture 2 the apple is on the desk. In picture 1 the pen is near the pencil case. In picture 2 the pen is near the apple. In picture 1 the pencil is under the desk. In picture 2 the pencil is on the book (on the chair). In picture 1 the exercise book is under the chair. In picture 2 the exercise book is the bag. In picture 1 the bag is on the chair. In picture 2 the bag is under the chair. In picture 1 the rubber is on the desk. In picture 2 the rubber is under the desk. In picture 1 the ruler is in the bag. In picture 2 the ruler is in the pencil case. In picture 1 the pencil crayon is in the pencil case. In picture 2 the pencil crayon is under the desk. In picture 1 the sharpener is on the exercise book. In picture 2 the sharpener is on the book (on the chair).

### GAME 81 MATHS TIME

**Across:** 1 twelve 2 sixteen 3 twenty 4 nine 5 seven 6 eleven 7 nineteen 8 one

**Down:** 1 ten 6 eight 9 fifteen 10 eighteen 11 thirteen 12 seventeen 13 three 14 fourteen

### GAME 82 WHAT'S IN THE WARDROBE?

Q	Q	A	P	T	J	E	A	N	S	L	K	J	H	C	A	P
Z	X	C	V	B	D	R	E	S	V	C	X	S	A	S	D	F
S	A	N	D	A	L	S	I	K	L	S	G	H	A	Z	X	S
U	C	V	S	H	O	R	T	S	H	B	L	I	A	K	I	I
N	G	T	N	K	Y	U	A	M	K	O	O	R	P	T	O	B
G	H	M	N	B	I	N	N	B	G	O	V	T	W	Q	A	L
L	T	S	O	C	K	S	X	Z	P	T	E	L	K	M	M	O
A	E	F	R	A	G	C	T	Z	T	S	S	S	S	C	G	U
S	L	O	L	B	G	T	S	H	R	U	E	E	K	L	O	S
S	I	S	T	J	H	K	H	B	O	H	O	B	I	T	R	E
E	S	D	R	G	C	R	I	B	U	H	X	V	R	O	I	I
S	B	V	A	O	E	F	R	T	S	C	E	Z	T	Q	W	C
C	J	B	C	M	H	A	T	C	E	S	A	S	S	F	R	A
T	U	Y	K	J	I	K	L	O	R	Q	A	H	Z	S	W	R
V	M	R	S	G	D	R	E	S	S	J	M	O	I	L	O	D
T	P	H	U	U	J	M	K	I	O	L	P	E	R	I	L	I
M	E	B	I	H	T	R	A	I	N	E	R	S	T	S	D	G
R	R	B	T	C	X	Z	P	O	F	R	C	D	E	V	B	A
O	K	J	C	O	A	T	I	S	W	I	M	S	U	I	T	N

### GAME 83 THE ALPHABET QUIZ

Possibili soluzioni: apple, blue, Christmas, diary, eye, fish, go, hat, in, jeep, kite, living room, mother, November, one, potato, queen, rabbit, Sunday, table, under, violin, winter, xylophone, young, zoo.

### GAME 84 THE TOY RACE

Soluzione libera

### GAME 85 THE TWELVE MONTHS

1 May 2 August 3 February 4 October 5 March 6 September 7 December 8 April 9 June 10 January 11 July 12 November

### GAME 86 TIME FOR LUNCH

H	I	F	G	B	R	E	A	D	K	C	H	E	C	H
T	D	A	E	W	S	I	N	A	C	A	K	E	T	I
O	P	E	M	E	A	T	Z	A	Q	W	S	D	C	C
F	R	O	C	H	I	C	K	E	N	F	A	R	M	E
I	F	O	C	E	E	U	F	R	U	I	T	S	D	C
S	N	J	U	T	M	P	A	H	M	R	I	F	R	R
H	A	Y	C	O	O	B	T	R	I	C	E	L	E	E
G	B	H	Y	U	J	U	I	C	E	B	V	R	S	A
P	C	H	E	E	S	E	E	R	E	S	S	O	P	M
H	S	V	X	Z	A	Q	W	R	D	J	M	L	Y	T
G	H	B	E	M	J	K	L	J	O	I	S	O	V	E
M	B	E	R	V	R	P	O	L	U	C	A	O	F	H
I	V	E	G	E	T	A	B	L	E	S	T	H	J	A
N	U	A	R	Y	B	S	W	E	E	T	S	A	G	M

I like ice cream.

I due cibi non disegnati sono la torta (cake) e il formaggio (cheese).

### GAME 87 AT THE ZOO

Il percorso giusto è quello più a destra, accanto al guardiano dello zoo.

### GAME 88 MEMORY QUIZ

Soluzione libera