

La DAMA dei verbi

INSEGNARE



LAVARE

INDOSSARE



LAVORARE

INCONTRARE

MANGIARE

GUIDARE



ORDINARE

GUARDARE



PAGARE

ENTRARE



PASSARE

DORMIRE

PENSARE

DOMANDARE



PORTARE

DISEGNARE

PRENOTARE



DIMENTICARE

PREPARARE

Obiettivi del gioco

Questo gioco è stato realizzato per esercitare la coniugazione dei verbi della lingua italiana da un livello **A1** a un livello **B2** del Quadro Comune Europeo di Riferimento (QCER). Il gioco può essere utilizzato in classe o a casa con gli amici.

Contenuto

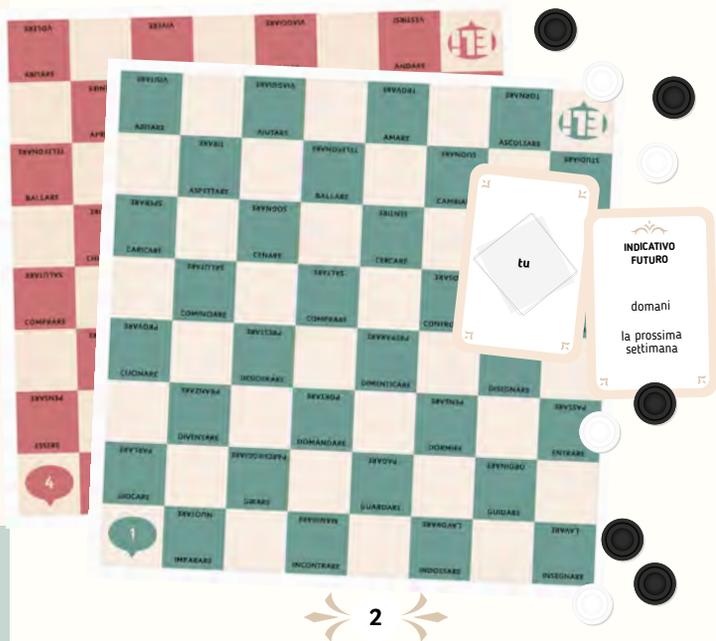
Il gioco contiene:

4 damiere (relative alle diverse categorie di verbi)

30 pedine nere e 30 pedine bianche

8 carte con i pronomi personali soggetto + una carta Jolly

10 carte con i modi e tempi verbali + una carta Jolly



Come si gioca a Dama

Il gioco segue le regole della classica Dama.

1. La damiera si compone di 64 caselle alternate per colore, chiare e scure, e va posizionata con l'ultima casella in basso a destra di colore scuro.
2. Ciascun giocatore, a inizio gioco, ha a disposizione 12 pedine di colore diverso da quelle dell'avversario (bianche o nere), che deve posizionare sulle prime tre righe di caselle scure poste sul proprio lato della damiera.
3. La pedina si muove sempre in diagonale sulle caselle scure, di una casella alla volta e soltanto in avanti. Quando una pedina raggiunge una delle caselle dell'ultima riga, diventa dama e deve essere contraddistinta con la sovrapposizione di un'altra pedina presa tra quelle non in gioco.
4. Ogni pedina può prendere quella avversaria che si trova davanti sulla casella diagonale e che abbia la successiva libera. Dopo averla presa, se incontra in diagonale un'altra pedina con la successiva casella libera, può continuare a prendere.
5. In tal caso la presa si chiama multipla. Le pedine prese vanno tolte dalla damiera.
6. La dama si muove anch'essa di una casella alla volta, sempre in diagonale ma in tutte le direzioni, prendendo sia le pedine che le dame avversarie.

Come si gioca alla Dama dei Verbi

Nota: Il/La leader all'inizio del gioco può scegliere con quali modi e tempi verbali giocare e con quale damiera.

Ogni giocatore individualmente o di ogni squadra a turno dovrà cercare di "arrivare a dama" con la propria pedina senza venire eliminato dall'avversario.

Una volta mossa la pedina su una casella dove sono scritti due verbi all'infinito, per poter avanzare il giocatore dovrà coniugare in maniera corretta il verbo che legge dal suo lato della casella, pescando due carte: una carta dei pronomi personali soggetto e una dei modi e tempi verbali.

Se non riuscirà a farlo dovrà ritornare alla casella precedente. Se il giocatore vuole prendere una pedina avversaria dovrà coniugare correttamente il verbo della casella libera dove arriverà dopo la presa. Se coniugherà in modo errato il verbo, dovrà ritornare alla posizione precedente.

Variante 1

Il giocatore che vuole prendere una pedina avversaria dovrà coniugare **entrambi** i verbi che troverà nella casella dove arriverà, una volta presa la pedina avversaria. Se non coniugherà uno dei due verbi in maniera corretta, dovrà ritornare alla posizione precedente.

Variante 2

I giocatori che si trovano ad un livello più avanzato potranno formare delle frasi complete con il verbo coniugato.

Carte dei pronomi personali soggetto

io
tu
lui
lei
Lei (formale)
noi
voi
loro
Scegli un pronome
che vuoi tu



Carte dei modi e tempi verbali con alcuni esempi di uso

Indicativo presente: ora - adesso

Indicativo futuro: domani - la prossima settimana

Indicativo passato prossimo: ieri - due giorni fa

Indicativo imperfetto: quando - in quel periodo

Congiuntivo presente: io penso che - io spero che

Congiuntivo passato: io credo che - io temo che

Congiuntivo imperfetto: io pensavo che - io speravo che - se

Congiuntivo trapassato: se fossi stato/a - se avessi avuto

Condizionale presente: io vorrei - io direi

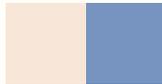
Condizionale passato: io avrei voluto - io sarei andato/a

Scegli un modo e un tempo verbale che vuoi tu

**Prima damiera:**

64 verbi regolari

- | | |
|-----------------|------------------|
| 1) abitare | 33) lavare |
| 2) aiutare | 34) lavorare |
| 3) amare | 35) mangiare |
| 4) ascoltare | 36) nuotare |
| 5) aspettare | 37) ordinare |
| 6) ballare | 38) pagare |
| 7) cambiare | 39) parcheggiare |
| 8) cantare | 40) parlare |
| 9) caricare | 41) passare |
| 10) cenare | 42) pensare |
| 11) cercare | 43) portare |
| 12) chiamare | 44) pranzare |
| 13) cominciare | 45) prenotare |
| 14) comprare | 46) preparare |
| 15) controllare | 47) prestare |
| 16) credere | 48) provare |
| 17) cucinare | 49) regalare |
| 18) desiderare | 50) riposare |
| 19) dimenticare | 51) saltare |
| 20) disegnare | 52) salutare |
| 21) diventare | 53) sbagliare |
| 22) domandare | 54) sentire |
| 23) dormire | 55) sognare |
| 24) entrare | 56) sperare |
| 25) giocare | 57) studiare |
| 26) girare | 58) suonare |
| 27) guardare | 59) telefonare |
| 28) guidare | 60) tirare |
| 29) imparare | 61) tornare |
| 30) incontrare | 62) trovare |
| 31) indossare | 63) viaggiare |
| 32) insegnare | 64) visitare |

**Seconda damiera:**

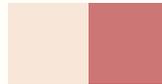
64 verbi irregolari

- | | |
|----------------|-----------------|
| 1) accendere | 33) piacere |
| 2) accogliere | 34) piangere |
| 3) andare | 35) potere |
| 4) aprire | 36) prendere |
| 5) avere | 37) produrre |
| 6) bere | 38) proteggere |
| 7) chiedere | 39) raccogliere |
| 8) chiudere | 40) ridere |
| 9) concludere | 41) rimanere |
| 10) coprire | 42) risolvere |
| 11) correggere | 43) rispondere |
| 12) correre | 44) rompere |
| 13) dare | 45) salire |
| 14) decidere | 46) sapere |
| 15) descrivere | 47) scegliere |
| 16) difendere | 48) scendere |
| 17) dipingere | 49) sciogliere |
| 18) dire | 50) scoprire |
| 19) dividere | 51) scrivere |
| 20) dovere | 52) spegnere |
| 21) essere | 53) spendere |
| 22) fare | 54) spingere |
| 23) fingere | 55) stare |
| 24) leggere | 56) stringere |
| 25) mettere | 57) tenere |
| 26) morire | 58) togliere |
| 27) muovere | 59) tradurre |
| 28) nascere | 60) vedere |
| 29) nascondere | 61) venire |
| 30) offondere | 62) vincere |
| 31) offrire | 63) vivere |
| 32) perdere | 64) volere |

**Terza damiera:** Verbi in -isco, -esco,

-osco + Riflessivi e reciproci

- | | |
|------------------|------------------|
| 1) accorgersi | 33) inserire |
| 2) addormentarsi | 34) lamentarsi |
| 3) agire | 35) laurearsi |
| 4) allenarsi | 36) lavarsi |
| 5) alzarsi | 37) mettersi |
| 6) ammalarsi | 38) nascondersi |
| 7) annoiarsi | 39) perdersi |
| 8) arrabbiarsi | 40) pettinarsi |
| 9) arrendersi | 41) preferire |
| 10) asciugarsi | 42) preoccuparsi |
| 11) calmarsi | 43) prepararsi |
| 12) capire | 44) proibire |
| 13) chiamarsi | 45) pulire |
| 14) chiarire | 46) reagire |
| 15) colpire | 47) restituire |
| 16) conoscere | 48) ribellarsi |
| 17) costruire | 49) ricordarsi |
| 18) crescere | 50) rilassarsi |
| 19) curarsi | 51) riuscire |
| 20) difendersi | 52) sbagliarsi |
| 21) digerire | 53) sedersi |
| 22) dimagrire | 54) sentirsi |
| 23) diplomarsi | 55) sostituire |
| 24) divertirsi | 56) spedire |
| 25) esprimersi | 57) spogliarsi |
| 26) fermarsi | 58) stendersi |
| 27) fidarsi | 59) suggerire |
| 28) finire | 60) svegliarsi |
| 29) garantire | 61) tradire |
| 30) impedire | 62) unire |
| 31) incontrarsi | 63) uscire |
| 32) informarsi | 64) vestirsi |

**Quarta damiera:**

Ripasso dei verbi

- | | |
|-----------------|----------------|
| 1) abitare | 33) leggere |
| 2) alzarsi | 34) mangiare |
| 3) amare | 35) mettere |
| 4) andare | 36) morire |
| 5) aprire | 37) nascere |
| 6) ascoltare | 38) pagare |
| 7) aspettare | 39) parlare |
| 8) avere | 40) pensare |
| 9) ballare | 41) perdere |
| 10) bere | 42) potere |
| 11) cantare | 43) prendere |
| 12) capire | 44) regalare |
| 13) chiamare | 45) rimanere |
| 14) chiamarsi | 46) rispondere |
| 15) chiedere | 47) salire |
| 16) chiudere | 48) salutare |
| 17) comprare | 49) scendere |
| 18) conoscere | 50) scrivere |
| 19) credere | 51) sedersi |
| 20) cucinare | 52) sentire |
| 21) dare | 53) sognare |
| 22) dire | 54) spendere |
| 23) dormire | 55) suonare |
| 24) dovere | 56) telefonare |
| 25) essere | 57) togliere |
| 26) fare | 58) uscire |
| 27) imparare | 59) vedere |
| 28) incontrarsi | 60) venire |
| 29) insegnare | 61) vestirsi |
| 30) lavare | 62) viaggiare |
| 31) lavarsi | 63) vivere |
| 32) lavorare | 64) volere |



Scopri tutti
i giochi linguistici Eli
visitando il sito
www.elilanguagegames.com



LIVELLO A2-B1

Il pianeta in gioco

Un gioco da tavolo che aiuta a parlare della tutela del pianeta, della raccolta differenziata, delle energie rinnovabili, dell'agricoltura ecosostenibile e dell'alimentazione biologica per avere uno stile di vita migliore.



LIVELLO A2-B1

Come stai?

Un simpatico gioco con un percorso illustrato in cui i giocatori devono arrivare al traguardo dopo aver superato una serie di prove che richiedono la conoscenza del lessico relativo al corpo, alla salute e a uno stile di vita sano.



LIVELLO A2-B1

Personaggi italiani

Un gioco perfetto per divertirsi in compagnia dei personaggi principali della storia e della cultura italiana.



LIVELLO A2-B1

Il gioco delle emozioni

Un coinvolgente gioco di carte che aiuta a distinguere le diverse emozioni, a esprimere le proprie e riconoscere quelle degli altri, ampliare il lessico e apprendere la grammatica e la sintassi.



LIVELLO A2-B1

Che cos'è?

Un gioco di carte fotografiche che permette di ampliare il lessico, sviluppare la capacità di descrivere gli oggetti di uso quotidiano e parlare dei diversi materiali di cui sono fatti.



LIVELLO A2-B1

Domino della giornata

Questo divertente domino, aiuta a mettere in sequenza logica le azioni quotidiane e a coniugare al presente, al passato e al futuro i verbi.



LIVELLO A2-B1

Domande a catena

Le carte, attraverso i vari personaggi rappresentati, diventano uno strumento divertente per stimolare il ragionamento, esercitare la forma interrogativa e arricchire la proprietà di linguaggio.



LIVELLO A2-B1

Domande e risposte

Un magnifico tabellone, raffigurante un luna park estremamente dettagliato e ricchissimo di elementi, stimola l'osservazione e aiuta a indovinare la carta dell'avversario ponendo le domande del dado: chi, che, come, dove, quando e quanti.



LIVELLO A2-B1

L'inventafrase

I verbi sono i protagonisti di questo gioco da tavolo che, attraverso l'uso delle carte e dei 3 dadi, renderà la costruzione della frase un'attività divertente.



LIVELLO A2-B1

Il creastorie

Uno straordinario gioco di carte, ideale per esercitarsi sulla costruzione della frase e per stimolare la creatività e l'utilizzo dei diversi generi letterari.



LIVELLO A2-B1

Campionato d'italiano

Un divertente gioco per sfidare compagni e amici a un test di cultura generale attraverso domande di storia, civiltà, tradizioni, geografia e sport.



LIVELLO A2-B1

Triboo

È uno straordinario gioco da tavolo per indovinare la carta dell'avversario. 132 carte divise in 6 categorie: Scienze, Storia, Geografia, Sport, Spettacolo, Arte e Letteratura.



LIVELLO A2-B1

Un giro in città

Un coinvolgente gioco da tavolo per conoscere meglio la città con i suoi luoghi, i negozi, i mezzi di trasporto, i segnali e le regole di sicurezza stradale.



LIVELLO A2-B1

Viaggio in Italia

Un bellissimo tabellone che rappresenta la cartina dell'Italia con un percorso a tappe per conoscere le città, i monumenti, le feste e le tradizioni culturali.



LIVELLO A2-B1

Per modo di dire

Un utilissimo gioco di carte che aiuta a scoprire il significato delle espressioni idiomatiche più comuni della lingua italiana e a migliorare la comprensione sia orale che scritta.

QCER: Quadro Comune Europeo di Riferimento

A1 Base

A2 Elementare

B1 Intermedio

B2 Intermedio superiore

C1 Avanzato

C2 Padronanza

La Dama dei Verbi

di Michele Lenzerini

© 2023 ELI s.r.l.

Casella Postale 6 – 62019 Recanati - Italia

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

www.elionline.com

Versione italiana: Letizia Pigni

Art Director: Letizia Pigni

Redazione: Gigliola Capodaglio

Direttore di produzione: Francesco Capitano

Progetto grafico e impaginazione: Gianni Caputo

Stampato in Italia da Tecnostampa

Pigni Group Printing Division - Loreto - Trevi

ISBN: 978-88-536-3840-3

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