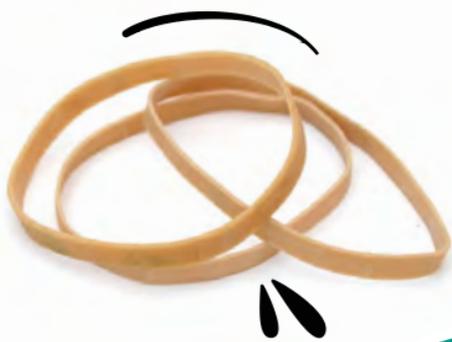


# Che COS'È?



## Obiettivi del gioco

Il gioco di carte **Che cos'è?** si rivolge a studenti che hanno una conoscenza di base della lingua italiana e si trovano ad un livello **A2-B1**.

Il gioco ha diversi obiettivi a seconda delle modalità in cui viene utilizzato. Inizialmente può servire per ampliare il lessico, successivamente può aiutare a descrivere gli oggetti e a conoscere i materiali con i quali sono fatti.

Il gioco è molto utile per praticare la forma interrogativa, affermativa e negativa e per esercitarsi sulle possibili risposte.

## Contenuto

Il gioco è composto da **132 carte**:

- **55 carte fotografiche**
- **55 carte indizi** con 5 indizi per individuare l'oggetto, dal più difficile di 5 punti al più semplice di 1 punto
- **11 carte materiali** con l'elenco degli oggetti corrispondenti
- **11 carte aiuto**: dieci con le possibili domande e una con suggerimenti per le risposte

La **guida** oltre alle istruzioni del gioco contiene preziosi suggerimenti e consigli per molteplici utilizzi sia **in presenza** in classe e a casa, che **a distanza** durante lezioni o corsi online.

## Come si gioca

Nota generale: tutti i giochi possono essere proposti sia in classe che a casa e si può giocare individualmente, a coppie o a squadre utilizzando tutte le carte o una selezione.

## Il gioco del Che cos'è?

Il/la leader seleziona le carte fotografiche con le quali vuole giocare e le corrispondenti carte indizi, poi posiziona sul tavolo le carte fotografiche in modo che tutte siano ben visibili dai giocatori e lascia capovolto il mazzo degli indizi. Il giocatore più giovane inizia il gioco girando la prima carta e senza farla vedere agli avversari legge il primo indizio.

Se nessuno indovina prosegue con il secondo e a seguire gli altri indizi fino a che l'oggetto non viene individuato. Il/la leader assegna il punteggio relativo all'indizio. Vince il giocatore, la coppia o la squadra che al termine del tempo prestabilito all'inizio o al termine delle carte, totalizza il punteggio più alto.

## Altri suggerimenti

### • INDOVINA L'OGGETTO

Il/la leader seleziona le carte fotografiche con le quali vuole giocare e le corrispondenti carte indizi, poi posiziona sul tavolo le carte fotografiche in modo che tutte siano ben visibili dai giocatori e lascia capovolto il mazzo degli indizi. Il giocatore più giovane inizia il gioco girando la prima carta ma senza farla vedere agli avversari. Questa volta le indicazioni non dipendono dagli indizi ma dalle caratteristiche del nome dell'oggetto: *inizia con la lettera...*, *finisce con la lettera...*, *contiene la lettera...*, *ha la lettera...* *doppia, non ha lettere doppie*, *è formata da... sillabe, contiene... vocali, contiene... consonanti, non contiene la lettera...*, *è formata da... lettere, è formata da... consonanti e... vocali, fa rima con...*

Chi indovina per primo l'oggetto conquista la carta. Vince il giocatore, la coppia o la squadra che al termine del tempo prestabilito all'inizio o al termine delle carte, ha più carte.

## • IL GIOCO DEL CHI SONO?

Il giocatore di turno prende dal mazzo una carta fotografica e senza guardarla la mostra ai giocatori, poi la posiziona coperta sul tavolo, a questo punto deve indovinare Chi è? ponendo delle domande, prendendo spunto dalle carte aiuto, alle quali i giocatori potranno rispondere solo con un Sì o con un No. Vince il giocatore che indovina Chi è? nel minor tempo o con il minor numero di domande.

## • IL GIOCO DELLE DOMANDE

Il/la leader, dopo aver scelto se giocare con tutti gli oggetti o solo con alcuni, posiziona sul tavolo le carte fotografiche in modo che siano ben visibili.

È importante che le carte aiuto siano a disposizione dei giocatori durante tutto il gioco.

Il mazzo delle carte indizi viene messo al centro del tavolo capovolto e il giocatore più giovane prende una carta.

Gli altri giocatori a turno potranno fare delle domande a scelta libera o prendendo spunto dalle carte aiuto.

Il giocatore può rispondere solo con un Sì o con un No o prendendo spunto dalla carta aiuto delle risposte.

Chi riesce a indovinare l'oggetto per primo conquista la coppia di carte (carta fotografica e carta indizio). Vince il giocatore, la coppia o la squadra che al termine del tempo prestabilito all'inizio o al termine delle carte, ha più coppie.

## • VARIANTE

Le carte aiuto possono essere consultate **solo** prima di iniziare il gioco, poi verranno messe da una parte e ogni giocatore dovrà formulare le sue domande ricordando quelle delle carte aiuto o inventandone delle nuove.

## • IL GIOCO DELLE FAMIGLIE

Il/la leader assegna una carta materiali ad ogni giocatore, coppia o squadra. Poi mescola il mazzo delle carte fotografiche e ne distribuisce 5 ad ognuno. L'obiettivo di ciascun giocatore, coppia o squadra è quello di raggruppare le 5 carte della lista che gli è stata assegnata.

Per farlo deve chiedere al giocatore alla sua destra una carta ponendo ad esempio la domanda: "Hai il bicchiere?"

Se il giocatore non ha l'oggetto richiesto risponde:

"No, mi dispiace non ce l'ho." e il gioco passa al giocatore alla sua destra. Se invece ha l'oggetto richiesto glielo consegna.

Il giocatore ringrazia e in cambio gli da una delle carte che ha in mano ma che non serve per comporre la sua 'famiglia' poi il turno passa a un altro giocatore.

Vince il giocatore, la coppia o la squadra che al termine del tempo prestabilito all'inizio riesce a formare per primo la 'famiglia' composta da 5 carte relative allo stesso materiale.

## • LA FAMIGLIA NUMEROSA

Il/la leader divide i giocatori in piccoli gruppi e assegna a ciascuno una carta materiale. Ogni gruppo deve scrivere una lista di oggetti del materiale assegnato oltre a quelli indicati sulla carta.

Vince il gruppo che riesce a scrivere la lista più lunga e corretta, entro il tempo prestabilito all'inizio del gioco. Le parole con errori non verranno conteggiate.

LA GOMMA

GLI STIVALI  
LA GOMMA  
PER CANCELLARE  
LA PALLA  
LO PNEUMATICO  
GLI ELASTICI

## • GUARDA E MEMORIZZA

Il/la leader seleziona e posiziona sul tavolo le carte fotografiche e lascia qualche minuto ai giocatori per memorizzarle, poi le copre lasciandole nella stessa posizione. A questo punto il giocatore più giovane inizia il gioco e prima di scoprire la carta deve dichiarare l'oggetto pronunciando il nome. Se è l'oggetto che stava cercando conquista la carta e il gioco passa al giocatore successivo, se non è quello copre la carta lasciandola nella stessa posizione e il gioco passa al giocatore successivo. Vince il giocatore che al termine del tempo prestabilito all'inizio o al termine delle carte, ha più carte.

## • SI PUÒ

Il/la leader assegna ad ogni giocatore una carta fotografica. Ogni giocatore deve elencare tutte le cose che si possono fare con quell'oggetto. Per ogni idea viene assegnato un punto. Al termine del tempo prestabilito a turno ogni giocatore legge il suo elaborato e gli altri partecipanti possono contrastare le proposte che non li convincono e il giocatore deve motivare la sua scelta per convincere gli avversari e non perdere il punteggio. Vince il giocatore che ha totalizzato il maggior punteggio.

## • NON SI PUÒ

Il/la leader sceglie una carta fotografica e dopo averla fatta vedere, i giocatori devono elencare tutte le cose che non si possono fare con quell'oggetto. Vince chi riesce a trovare, nel minor tempo possibile, più risposte e a convincere gli altri giocatori della correttezza delle sue scelte.

## • LA COPPIA NASCOSTA

Il/la leader divide i giocatori in due squadre e mette sul tavolo tutte o alcune carte fotografiche e le corrispondenti carte indizio e lascia ai giocatori il tempo per osservare e memorizzare le carte, poi le copre. Il giocatore più giovane inizia il gioco: prende e scopre una carta fotografica, poi prende e scopre una carta indizio. Se le carte corrispondono le conquista e il gioco passa a un altro giocatore della sua squadra, se invece non corrispondono, le copre nuovamente e il gioco passa alla squadra avversaria. Vince la squadra che riesce a ottenere il maggior numero di carte abbinata. Il gioco può proseguire fino all'abbinamento di tutte le carte, oppure terminare entro il tempo prestabilito all'inizio.

### Corsi e lezioni on line

## • LA STRANA COPPIA

Il/la leader sceglie due carte che rappresentino oggetti molto diversi fra loro e dopo averle fatte vedere, i giocatori devono, entro un tempo prestabilito all'inizio, trovare quanti più elementi in comune hanno i due oggetti. Ad esempio:

**TEIERA - MAGLIETTA**

*Si possono lavare*

*Possono essere di diverse dimensioni*

*Possono essere a tinta unita o di diversi colori...*

*Naturalmente, questi sono solo alcuni suggerimenti di attività da svolgere con il gioco **Che cos'è?** I leader possono utilizzarlo al meglio, a seconda del livello linguistico del gruppo e degli obiettivi che intendono raggiungere. In base alla loro esperienza e alla loro creatività possono arricchirlo e completarlo con attività diverse, per aiutare e stimolare i giocatori ad apprendere la lingua italiana.*



Scopri tutti  
i giochi linguistici Eli  
visitando il sito  
[www.elilanguagegames.com](http://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

### 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.



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 A1-B2

### La dama dei verbi

Il gioco tradizionale si trasforma in uno strumento utilissimo per facilitare gli studenti nella coniugazione dei verbi.

## QCER: Quadro Comune Europeo di Riferimento

A1 Base

**A2 Elementare**

**B1 Intermedio**

B2 Intermedio superiore

C1 Avanzato

C2 Padronanza

**Che cos'è?** 

di Chiara Colucci

© 2023 ELI s.r.l.

Casella Postale 6 – 62019 Recanati - Italia

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

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

Versione italiana: Letizia Pigni

Art Director: Letizia Pigni

Redazione: Gigliola Capodaglio

Fotografie: Shutterstock, Archivio ELI

Direttore di produzione: Francesco Capitano

Progetto grafico e impaginazione: Gianni Caputo

Stampato in Italia da Tecnostampa

Pigni Group Printing Division - Loreto - Trevi

ISBN: 978-88-536-3845-8

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.