

## 9 Che ora è?

<b>Tipo di attività:</b>	produzione guidata
<b>Lessico:</b>	l'ora
<b>Grammatica:</b>	concordanza singolare/plurale nell'indicazione delle ore
<b>Quando:</b>	dopo «E inoltre...» della lezione 4
<b>Partecipanti:</b>	un numero qualsiasi di coppie
<b>Durata:</b>	ca. 10 minuti
<b>Materiale:</b>	per ogni giocatore una fotocopia di pagina 50

### Procedimento

Ogni studente completa singolarmente gli orologi posti nella metà superiore della propria pagina disegnando le lancette a piacimento. Poi in coppia i giocatori si pongono a turno la domanda *Che ora è?/Che ore sono?* e completano

la metà sottostante secondo le risposte del loro partner. Alla fine dell'attività le due tabelle dovranno essere confrontate e in caso di divergenze si ricorrerà al controllo da parte dell'insegnante.

4

## 10 Dove andiamo?

<b>Tipo di attività:</b>	gioco didattico
<b>Lessico:</b>	vocaboli riguardanti luoghi
<b>Grammatica:</b>	le preposizioni <i>a</i> e <i>in</i> , il verbo <i>andare</i>
<b>Quando:</b>	al termine della lezione 4
<b>Partecipanti:</b>	un numero qualsiasi di coppie
<b>Durata:</b>	ca. 15 minuti
<b>Materiale:</b>	per ogni coppia una fotocopia ingrandita delle due schede con le preposizioni <i>a</i> e <i>in</i> e le tessere con i nomi dei luoghi di pagina 51 ritagliate, un dado

### Procedimento

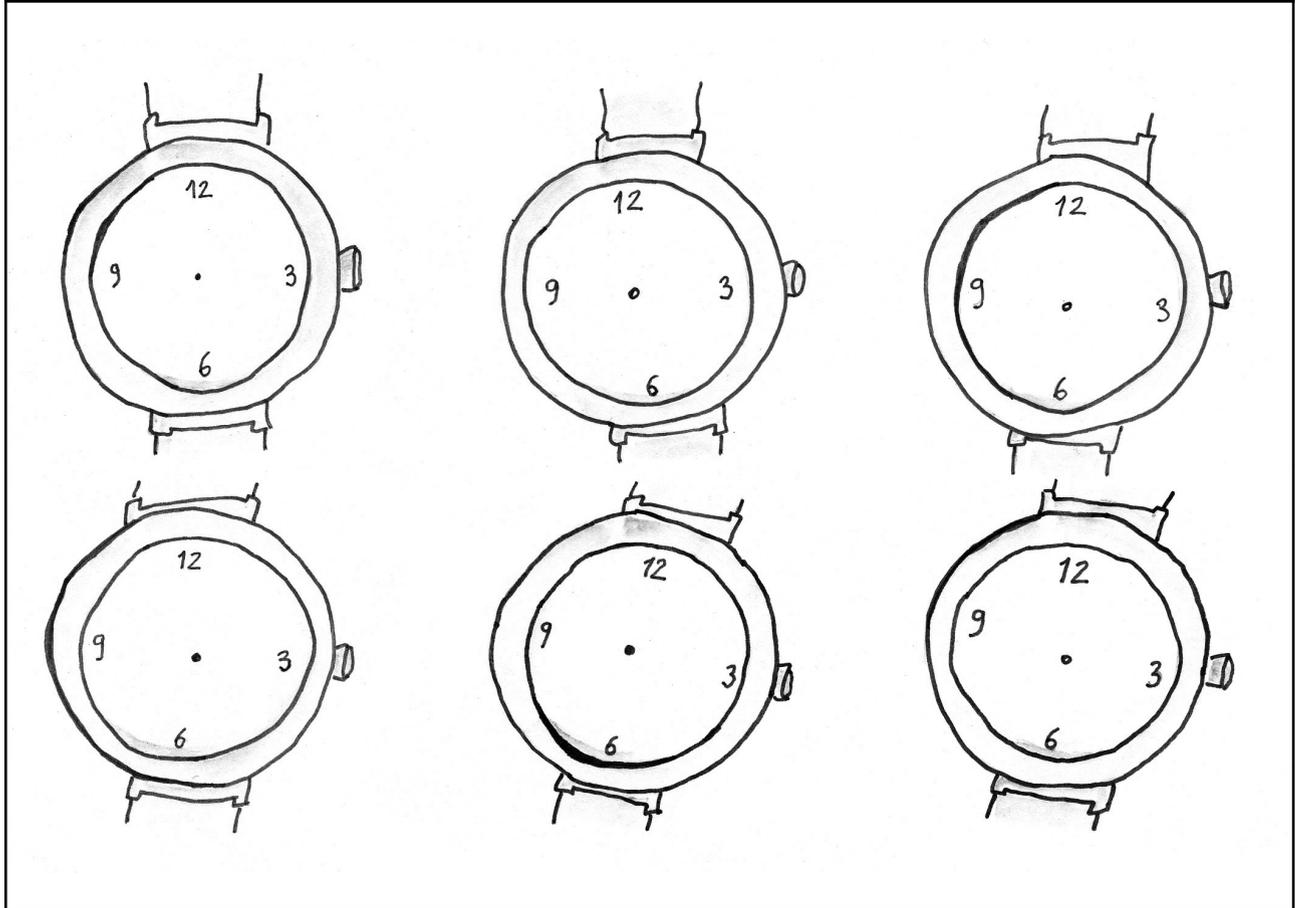
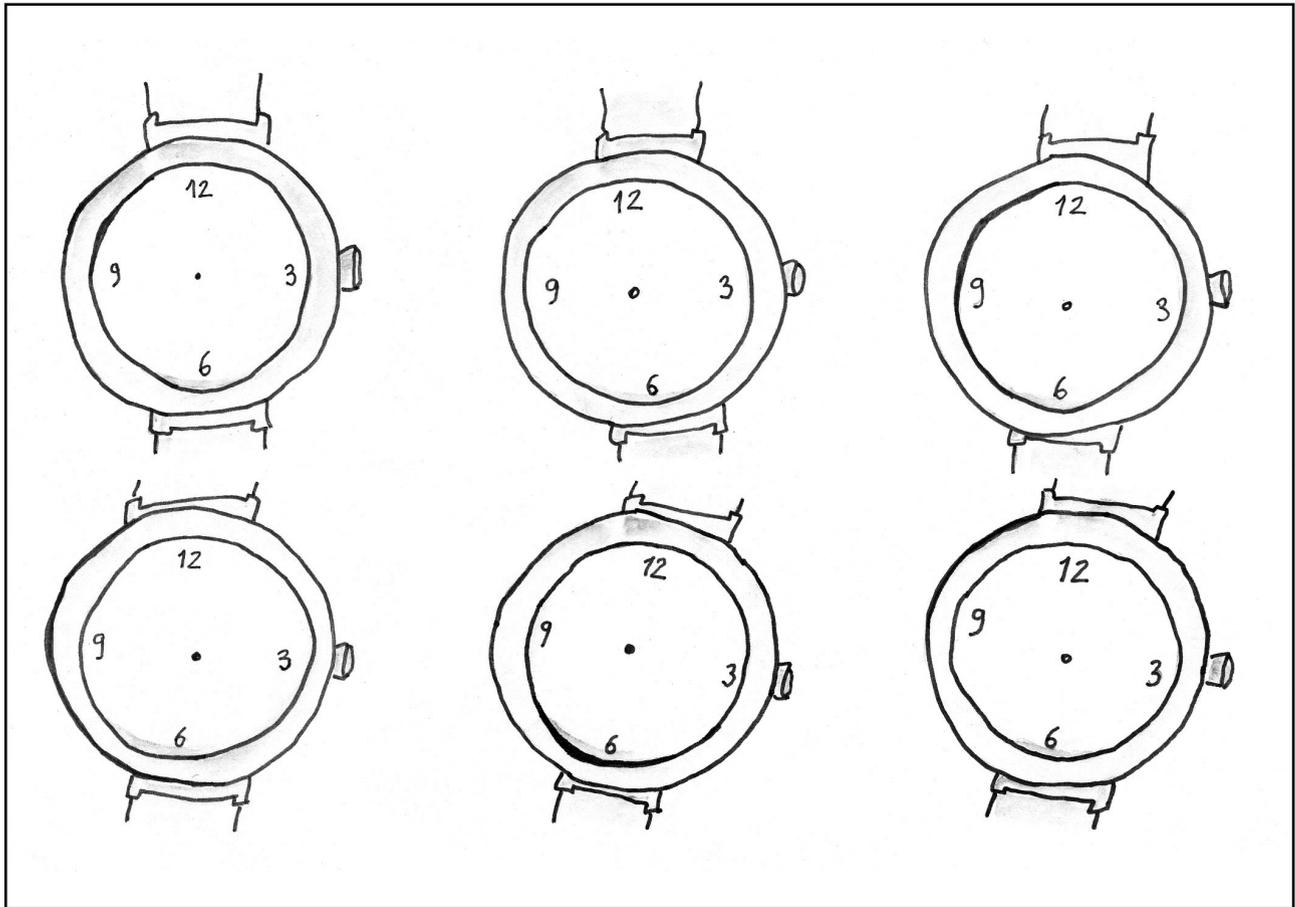
L'insegnante distribuisce ad ogni coppia le due schede con le preposizioni *a* e *in*, le tessere con i nomi dei luoghi ben mischiate e un dado. Le due schede si mettono scoperte al centro, le tessere vengono divise tra i due giocatori e posate coperte in due mazzi sul tavolo.

Il primo giocatore scopre una tessera dal proprio mazzo e tira il dado. Il numero sul dado indica la persona in cui deve venire coniugato il verbo

*andare*. Lo studente compone quindi la frase corrispondente alla persona del verbo, unendo il luogo con la preposizione giusta, per esempio *Vado a ballare* o *Vai in discoteca?*

Se la frase è corretta, il giocatore depone la tessera sulla scheda della preposizione corrispondente, altrimenti la ripone sotto il mazzo. Il giro continua con il secondo giocatore. Vince chi per primo termina le tessere del mazzo.

# 9 Che ora è?



A

IN

CASA

TEATRO

PALESTRA

GIARDINO

CINEMA

OPERA

DISCOTECA

PISCINA

SCUOLA

ROMA

FABBRICA

BANCA

BALLARE

CORSO  
D'ITALIANO

OSPEDALE

ITALIA

SCIARE

MILANO

GERMANIA

UFFICIO

