

IL GIOCO DEL QUARTETTO

l'estate



LE STAGIONI



l'autunno



LE STAGIONI



la primavera



LE STAGIONI



l'inverno



LE STAGIONI



Obiettivi del gioco

L'obiettivo del **gioco del quartetto** è creare combinazioni di quattro carte dello stesso gruppo, di appartenenza, oppure di tre, sempre dello stesso gruppo, più una carta jolly.

Il gioco si rivolge a chi ha un livello di conoscenza linguistica **A2** (QCER) e ha lo scopo di stimolare il ragionamento logico e di arricchire il lessico di diverse aree semantiche.

Grazie alla presenza delle immagini, l'apprendimento e la memorizzazione dei nuovi termini avvengono in maniera divertente e spontanea. La struttura del gioco, semplice e universalmente conosciuta, lo rende intuitivo e facile da utilizzare sin da subito.

Contenuto

Il gioco è composto da **132 carte** di cui:

- **128 carte** suddivise in **32 quartetti**:

LA SCUOLA

la lavagna - la cattedra - il banco - la sedia

IL LIBRO

la copertina - il titolo - le pagine - il segnalibro

I GIOIELLI

il braccialetto - l'anello - gli orecchini - la collana

LE SCARPE

gli stivali - i sandali - le scarpe sportive - gli scarponi

LA CAMERA DA LETTO

il letto - l'armadio - il comodino - la cassetiera

IL SALOTTO

il divano - la poltrona - il tappeto - la lampada

IL TÈ

la teiera - l'acqua - la bustina - la tazza

IN BAGNO

lo spazzolino da denti - il dentifricio
il bagnoschiuma - lo shampoo

L'AUTO

il sedile - la cintura di sicurezza - il volante - il cambio

LA STRADA

il semaforo - il marciapiede - il segnale stradale
le strisce pedonali

I MEZZI DI TRASPORTO

la motocicletta - l'auto - la bicicletta - l'autobus

LE STAGIONI

l'estate - l'autunno - la primavera - l'inverno

NELL'ASTUCCIO

il temperino - la penna - la matita - la gomma

LA FRUTTA

l'ananas - il kiwi - la mela - l'albicocca

LA VERDURA

il cavolfiore - la zucchina - gli spinaci - la carota

I DOLCI

la torta - il gelato - il pasticcino - il biscotto

I MATERIALI

il vetro - la plastica - la carta - il metallo

GLI STRUMENTI MUSICALI

la chitarra - il pianoforte - la batteria - la tromba

I PUNTI CARDINALI

il nord - il sud - l'ovest - l'est

IL VISO

l'occhio - l'orecchio - il naso - la bocca

LA CASA

la camera - la cucina - il salotto - il bagno

LA NATURA

la cascata - il fiume - il lago - il mare

NELLA BORSA

il portafoglio - il cellulare - gli occhiali - le chiavi

L'ALBERO

il ramo - il tronco - le radici - le foglie



GLI INSETTI

la formica - la zanzara - la coccinella - l'ape

LE BEVANDE

il succo di frutta - il caffè - il latte - la bibita

LE POSATE

il coltello - la forchetta - il cucchiaino - il cucchiaio

GLI ANIMALI DEL CIELO

la rondine - il gabbiano - l'aquila - il pappagallo

GLI ANIMALI DEL MARE

la balena - il delfino - la tartaruga - lo squalo

IL SISTEMA SOLARE

la Terra - la luna - il sole - la stella

LO SPORT

la palla - la racchetta da tennis - gli sci - i pattini

IL TEMPO ATMOSFERICO

le nuvole - il vento - la pioggia - la neve

Ogni carta riporta il nome e l'immagine di un componente del quartetto, il nome del quartetto e l'illustrazione degli altri tre componenti del quartetto.

- **4 carte Jolly**
- **1 guida** con le istruzioni e i suggerimenti

Giochi e attività didattiche

Regole generali valide per i giochi 1 e 2

All'inizio del gioco, il leader decide se giocare con tutte le carte o solo con alcuni quartetti, con o senza jolly. Stabilisce inoltre la durata del gioco. Fatte queste scelte, si distribuisce lo stesso numero di carte per ogni giocatore. Il numero delle carte distribuite può variare da 4 a 8, in base al numero delle carte con cui si è deciso di giocare e al numero di giocatori. Inizia il giocatore più giovane e si procede in senso orario.



1 FACCIAMO A CAMBIO?

Il leader mescola il mazzo e distribuisce le carte. I giocatori raggruppano le carte che hanno ricevuto in base al quartetto di appartenenza e se hanno già da subito la fortuna di riuscire a completare un quartetto lo pongono sul tavolo e leggono a voce alta il nome del gruppo e di tutti i suoi componenti.

Se nessuno dei giocatori ha completato il quartetto alla consegna delle carte, si procede in questo modo: il giocatore di turno chiede, a un altro giocatore a sua scelta, una carta specifica pronunciando il nome dell'oggetto rappresentato su di essa. Se la ottiene, ringrazia e cede una qualunque delle sue carte all'altro giocatore, pronunciandone il nome ad alta voce. Attenzione: le carte jolly non possono essere richieste.

Se invece non ottiene la carta richiesta, il turno passa al giocatore successivo che procede nella stessa modalità.

Il giocatore che per primo completa un quartetto mostra agli altri giocatori le 4 carte, leggendo poi il nome di tutti i componenti.

Vince il giocatore che per primo riesce a comporre un quartetto. Se il giocatore ha ottenuto il quartetto utilizzando tre carte dello stesso gruppo e un jolly, per rendere valida la vincita dovrà ricordare e pronunciare il nome del componente mancante.

La partita si ritiene conclusa con la vincita di un giocatore o allo scadere del tempo stabilito all'inizio del gioco. In quest'ultimo caso, vince chi è riuscito a raggruppare più carte appartenenti a uno stesso gruppo.

2 PESCA E TROVA



Il leader mescola il mazzo e distribuisce le carte. I giocatori raggruppano le carte che hanno ricevuto in base al quartetto di appartenenza e, anche in questo caso, se hanno già da subito la fortuna di riuscire a completare un quartetto lo pongono sul tavolo e leggono a voce alta il nome del gruppo e di tutti i suoi componenti.

Se nessuno dei giocatori ha completato il quartetto alla consegna delle carte, si procede in questo modo: il giocatore di turno pesca una carta dal mazzo del giocatore successivo con la speranza di poter incrementare il proprio gruppo. L'altro giocatore, a sua volta, avrà la speranza che dal suo mazzo non venga pescata una delle carte che gli serve per comporre il proprio gruppo.

Ma è proprio questo che rende il gioco divertente!

Si procede così con tutti i giocatori successivi fino a quando qualcuno non dichiara di avere trovato il quartetto. Dovrà allora mostrare le quattro carte e leggere ad alta voce il nome dei componenti del gruppo. Anche in questo caso, se il giocatore ha ottenuto il quartetto utilizzando tre carte dello stesso gruppo e un jolly, per rendere valida la vincita dovrà ricordare e pronunciare il nome del componente mancante.

La partita si ritiene conclusa con la vincita di un giocatore o allo scadere del tempo stabilito all'inizio del gioco. In quest'ultimo caso, vince chi è riuscito a raggruppare più carte appartenenti a uno stesso gruppo.



Varianti, idee e suggerimenti

Per queste attività le carte Jolly non sono necessarie.

• COME SI SCRIVE?

In questa modalità di gioco viene assegnata una carta a ogni giocatore o a una squadra che dovrà scrivere su un foglio il nome dei tre componenti mancanti per formare il quartetto. La carta assegnata può anche essere la stessa per tutti i partecipanti. In questo caso, vince il giocatore o la squadra che scrive correttamente per primo/a il nome dei tre componenti.

• ALLARGHIAMO LA FAMIGLIA!

Il leader mostra una carta ai giocatori e chiede di trovare e poi trascrivere una lista dei componenti appartenenti a quel gruppo. Il giocatore non si deve limitare al nome dei componenti rappresentati, ma dovrà individuare anche altri oggetti che fanno parte di quel particolare contesto. Vince chi riesce a trovare più componenti e a trascriverne correttamente il nome.

Variante a distanza

Con una modalità differente, il gioco può essere utilizzato anche durante corsi o lezioni online. È sufficiente inquadrare la carta e chiedere a ogni giocatore di scrivere la lista dei componenti appartenenti a quel gruppo. Anche in questo caso, vince chi trova più componenti e ne trascrive correttamente il nome.



• A CHI APPARTENGO?

Il giocatore di turno pesca una carta dal mazzo senza mostrarla agli altri giocatori e pronuncia il nome dell'oggetto rappresentato. Il giocatore successivo deve indovinare il nome del quartetto di appartenenza.

Se indovina guadagna un punto; se non indovina, il turno passa al giocatore successivo. Vince chi guadagna più punti.

• I MAGNIFICI QUATTRO

Il giocatore di turno pesca una carta dal mazzo senza mostrarla agli altri giocatori e legge il nome del quartetto che trova scritto sulla carta. Il giocatore successivo deve allora indovinare e dire ad alta voce i nomi dei quattro componenti del gruppo.

Se indovina guadagna un punto; se non indovina, il turno passa al giocatore successivo. Vince chi guadagna più punti.

• SCOPRI L'INTRUSO!

Il leader suddivide il mazzo nei 32 gruppi e consegna un quartetto a ogni giocatore. Le restanti carte vengono mescolate e poste al centro del tavolo. A turno, ogni giocatore o squadra pesca una carta dal mazzo e legge ad alta voce

il nome degli oggetti rappresentati nelle 5 carte in suo possesso.

Se il giocatore successivo trova l'intruso e ne spiega il motivo, guadagna un punto. Vince chi guadagna più punti.



• UNA STRANA STORIA

Il leader distribuisce ai giocatori uno stesso numero di carte (da 6 a 10). A turno, ogni giocatore dovrà inventare una storia utilizzando i componenti rappresentati nelle carte che ha in mano. Vince il giocatore che riesce a inserire più componenti nella storia oppure a raccontare la storia più divertente.



• AVANTI CON LA STORIA!

Il giocatore più giovane pesca dal mazzo una carta e inizia a raccontare una storia che ha a che fare con il componente rappresentato. Quando si ferma o quando il leader decide di fermarlo, il giocatore successivo pesca un'altra carta e inventa un seguito per la storia e così via.

• PARLAMI DELLA TUA FAMIGLIA

Il leader suddivide il mazzo nei 32 gruppi e consegna un quartetto a ogni giocatore. Questo dovrà scrivere un breve testo dove parla della "famiglia" che gli è stata consegnata. Vince il testo più corretto o divertente.

Nota generale: in queste istruzioni l'utilizzo del genere maschile è una scelta convenzionale per facilitare la leggibilità del testo, ma include tutti i generi.

*Naturalmente, questi sono solo alcuni suggerimenti di attività da svolgere con il **gioco del quartetto**. I leader possono utilizzarlo al meglio, a seconda del livello linguistico dei giocatori e degli obiettivi che si intendono raggiungere. Possono arricchirlo e completarlo con attività diverse, per aiutare e stimolare l'apprendimento della lingua italiana.*





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



LIVELLO A1-A2

La lista della spesa

Il gioco permette di apprendere e memorizzare in modo divertente il lessico di cibi e bevande e le strutture linguistiche relative alla compravendita.



LIVELLO A1-B2

La dama dei verbi

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



LIVELLO A2

Chi è?

Un divertente gioco di carte per imparare ad osservare e descrivere le persone.



LIVELLO A2

Super Bis

L'abbinamento domanda e risposta è il miglior stimolo per sviluppare l'associazione logica e arricchire il linguaggio.



LIVELLO A2

Segui l'indizio

Scopriamo l'Italia con questo appassionante gioco fotografico che propone luoghi, monumenti, personaggi e prodotti tipici italiani.



LIVELLO A2

È il mio lavoro!

È un divertente gioco da tavolo che si basa sull'abbinamento di illustrazioni, vocaboli e frasi relativi ai mestieri e alle professioni.



LIVELLO A1-B1

Aggettivi e contrari

Un utilissimo gioco di carte diviso in due mazzi con immagini e parole, che facilita l'apprendimento degli aggettivi più comuni e del loro contrario.



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

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

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

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.

QCER: Quadro Comune Europeo di Riferimento

A1 Base

A2 Elementare

B1 Intermedio

B2 Intermedio superiore

C1 Avanzato

C2 Padronanza

Il gioco del quartetto

di Chiara Colucci

© ELi s.r.l.

Casella Postale 6 – 62019 Recanati - Italia

Tel. +39 071 750701

www.elionline.com

Art Director: Letizia Pigni

Redazione: Gigliola Capodaglio e Francesca Bugiolacchi

Illustrazioni: Silvia De Ventura

Direttore di produzione: Francesco Capitano

Progetto grafico e impaginazione: Gianni Caputo

Stampato da Tecnostampa

Pigni Group Printing Division - Loreto - Trevi

ISBN: 978-88-536-4071-0

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.