

GIOCO 13

Ziel: Zahlen

Vorbereitung: Beide Vorlagen (a und b) je nach Bedarf kopieren, laminieren und zerschneiden. Es entstehen 48 (oder entsprechend mehr) Kärtchen.

Spieler: 4 Spieler pro Gruppe

Aufgabe: Alle Kärtchen mischen und umgedreht auf den Tisch legen. Die Spieler sollen die passenden Ziffern (rot) / die passenden Sätze mit den passenden Sätzen / Ziffern (rot) kombinieren. Solange ein Spieler passende Pärchen zusammenfindet, darf er weiter spielen. Zieht er eine falsche Karte, muss er sie umdrehen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Es gewinnt, wer am Schluss die meisten Pärchen gesammelt hat.

GIOCO 14

Ziel: Bestimmter Artikel, Wortschatzwiederholung

Vorbereitung: Würfel und Spielfiguren mitnehmen, Vorlage nach Bedarf kopieren und laminieren.

Spieler: 4 Spieler pro Gruppe

Aufgabe: Jeder Spieler würfelt und bewegt seine Figur um die Augenzahl weiter. Auf dem Feld angekommen, benennt er den dort abgebildeten Gegenstand mit Artikel. Gelangt ein Spieler auf das Feld mit dem Symbol, setzt er eine Runde aus. Gelangen zwei Spieler zufällig auf dasselbe Feld, entscheidet der Spieler, der als erster dort war, um wie viele Felder sein Mitspieler zurück gehen muss (maximal jedoch nur 6 Felder). Es gewinnt, wer als erster am Ziel ist.

GIOCO 13a



GIOCO 13a

Claudia ha **sedici** anni.

GIOCO 13a

Tonino ha **dodici** pennarelli.

GIOCO 13a

Tre più sei fa **nove**.

GIOCO 13a

Venti meno cinque fa **quindici**.

GIOCO 13a

Arturo ha **cinque** anni.

GIOCO 13a

Mariella ha **dieci** anni.

GIOCO 13a

Nel mio zainetto ho **quattro** righelli.

GIOCO 13a

Gianni ha **otto** libri.

GIOCO 13a

Marco ha **diciassette** anni.

GIOCO 13a

Uno più sei fa **sette**.

GIOCO 13a

Quattordici più quattro fa **diciotto**.

GIOCO 13a

Lisa ha **tre** biciclette.

GIOCO 13a

Paolo ha **due** gatti.

GIOCO 13a

Michelino ha **quattro** anni.

GIOCO 13a

Mariella ha **sei** palle.

GIOCO 13a

Dieci più tre fa **tredici**.

GIOCO 13a

Nell'astuccio ho **tre** penne.

GIOCO 13a

Undici più quattro fa **quindici**.

GIOCO 13a

Anna ha **venti** matite.

GIOCO 13a

Ho **quattro** fratelli.

GIOCO 13a

Venti meno uno fa **diciannove**.

GIOCO 13a

Otto più due fa **dieci**.

GIOCO 13a

Ho **undici** pedine.

GIOCO 13a

Dieci più quattro fa **quattordici**.

GIOCO 13b



GIOCO 13b
16

GIOCO 13b
72

GIOCO 13b
9

GIOCO 13b
15

GIOCO 13b
5

GIOCO 13b
10

GIOCO 13b
4

GIOCO 13b
8

GIOCO 13b
17

GIOCO 13b
7

GIOCO 13b
18

GIOCO 13b
3

GIOCO 13b
2

GIOCO 13b
4

GIOCO 13b
6

GIOCO 13b
73

GIOCO 13b
3

GIOCO 13b
15

GIOCO 13b
20

GIOCO 13b
4

GIOCO 13b
19

GIOCO 13b
10

GIOCO 13b
11

GIOCO 13b
14

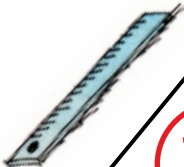
GIOCO 14



partenza



arrivo



GIOCO 27

Ziel: Wortschatz (animali) erweitert, articoli, verbi, aggettivi

Vorbereitung: Spielvorlagen kopieren und laminieren bzw. zerschneiden.

Spieler: Gruppen zu je 4 Spielern

Aufgabe: Dieses Spiel kann mit den Vorlagen a + b oder a + c gespielt werden. Die Kärtchen umgedreht auf den Tisch legen. Die Spieler müssen im Falle 27a + 27b die Bilder den entsprechenden Substantiven zuordnen, im Fall 27a + 27c die Bilder, die einen Satzanfang darstellen, durch die richtigen Wortgruppen (Vorlage 27c) ergänzen. Solange ein Spieler passende Pärchen findet, darf er weiter spielen. Zieht er eine falsche Karte, muss er sie wieder umdrehen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Es gewinnt, wer am Schluss die meisten Pärchen gesammelt hat.

GIOCO 28

Ziel: Wortschatz (animali) erweitert, aggettivi, Übereinstimmung

Vorbereitung: Die Spielvorlagen (a und b) nach Bedarf kopieren, laminieren und zerschneiden. Es entstehen 40 (bzw. entsprechend mehr) Kärtchen

Spieler: 4 Spieler pro Gruppe

Aufgabe: Alle Kärtchen mischen und umgedreht auf den Tisch legen. Die Spieler sollen die passenden Bilder zu den passenden Sätzen und umgekehrt finden. Solange ein Spieler passende Pärchen findet, darf er weiter spielen. Zieht er eine falsche Karte, muss er sie wieder umdrehen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Es gewinnt, wer am Schluss die meisten Pärchen gesammelt hat.

GIOCO 27a



il



la



la



il



il



i



la



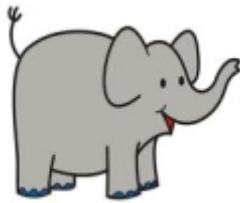
il



il



l'



il



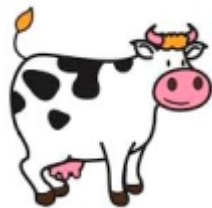
il



la



la



il



il



la



la



il



la



GIOCO 27b



pappagallo

pecora

tartaruga

cavallo

coniglio

peschi
tropicali

gallina

gatto

cane

elefante

leone

serpente

giraffa

mucca

coccodrillo

topo

zebra

scimmia

cammello

foca

GIOCO 27c



GIOCO 27c
vive in una
gabbia.

GIOCO 27c
è bianca.

GIOCO 27c
mangia
insalata.

GIOCO 27c
è l'animale
di Sara.

GIOCO 27c
mangia
carote.

GIOCO 27c
vivono in un
acquario.

GIOCO 27c
fa uova.

GIOCO 27c
è rosso.

GIOCO 27c
è fedele.

GIOCO 27c
è grigio.

GIOCO 27c
è pericoloso.

GIOCO 27c
vive in
un terrario.

GIOCO 27c
è alta.

GIOCO 27c
vive in una
stalla.

GIOCO 27c
è verde.

GIOCO 27c
mangia
formaggio.

GIOCO 27c
vive allo
zoo.

GIOCO 27c
è allegra.

GIOCO 27c
ha due
gobbe.

GIOCO 27c
mangia
pesci.