

Margarete Locnikar

# *giochi* **plus**

31 italiane Grammatik- und Wortschatzspiele für Fortgeschrittene



Allgemeine Hinweise, Spielregeln und Lösungen

Die Autorin dankt für die Unterstützung und beratende Tätigkeit bei der Realisierung dieser Lernspiele-Sammlung, insbesondere Ingo Neumann, Projektberatung und Layout/Satz

### **Impressum**

© 2017 by M.Locnikar Eigenverlag GmbH,  
A 9521 Treffen, Hofergartenweg 30

[http:// www.progresso-libri.at](http://www.progresso-libri.at)  
[mailto:// m.locnikar@aon.at](mailto:m.locnikar@aon.at)

**Alle Rechte vorbehalten**

Impressum . . . . .	2
<b>Allgemeine Hinweise</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Einleitung</b> . . . . .	<b>5</b>

### Spielregeln und Lösungen ...

Nr	Typ	Thema	Karten	Seite
1	C - Text zum Bild finden	Wortschatz: Sport	48	6
2	D - Vierfache Kombination	Grammatik: pronomi indiretti	60	7
3	A - Satzteile zusammenfinden	Verständnisübung	24	8
4	F - Richtige Antwort finden	Grammatik: pronomi indiretti	24	9
5	B - Frage Antwort Karten	Grammatik: pronomi combinati	36	10
6	B - Frage Antwort Karten	Grammatik: Partikeln ,ci' und ,ne'	24	11
7	D - Dreifache Kombination	Grammatik: pronomi diretti e indiretti	60	12
8	E - Geschichten erkennen	Verständnisübung; Grammatik: imperfetto	12	13
9	A - Satzteile zusammenfinden	Grammatik: imperfetto, passato prossimo	24	14
10	B - Frage Antwort Karten	Grammatik: imperfetto, passato prossimo	24	15
11	C - Text zum Bild finden	Wortschatz: viaggiare	36	16
12	A - Satzteile zusammenfinden	Wortschatz: vacanze, viaggiare	36	17
13	D - dreifache Kombination	Wortschatz: Mengenangaben, Maße	48	18
14	A - Satzteile zusammenfinden	Wortschatz: cibo	24	19
15	C - Text zum Bild finden	Wortschatz: cibo	48	20
16	H - Unterbegriffe zuordnen	Wortschatz: cibo	36	21
17	B - Frage Antwort Karten	Grammatik: futuro	36	22
18	C - Text zum Bild finden	Wortschatz: meteo	36	23
19	F - Richtige Antwort finden	Grammatik: futuro	48	24
20	A - Satzteile zusammenfinden	Verständnisübung; Grammatik: futuro	24	25
21	G - Das richtige Wort finden	Grammatik: condizionale	48	26
22	A - Satzteile zusammenfinden	Grammatik: condizionale	24	27
23	C - Text zum Bild finden	Wortschatz: moda	24	28
24	B - Frage Antwort Karten	Grammatik: tempi	36	29
25	E - Geschichten erkennen	Verständnisübung; Wortschatz: salute	12	30
26	G - Das richtige Wort finden	Grammatik: pronomi relativi	48	31
27	D - Dreifache Kombination	Grammatik: comparativi	72	32
28	A - Satzteile zusammenfinden	Grammatik: comparativi e superlativi	36	33
29	E - Geschichten erkennen	Verständnisübung; Grammatik: il passivo	12	34
30	B - Frage Antwort Karten	Grammatik: forme e tempi dei verbi	36	35
31	A - Satzteile zusammenfinden	Wortschatz: ambiente	24	36

## Grammatik:

Giochi\_plus ist eine Sammlung von 31 Lernspielen, die einen lebhaften und lustbetonten Italienischunterricht (Niveau A2/B1) unterstützen sollen. Die zumeist einem Memory-Spiel ähnlichen Übungen dienen dazu, die Grammatikkenntnisse zu üben und zu vertiefen. Sie behandeln vor allem den Gebrauch:

- **des Personalpronomens und der Partikeln,**
- **der Zeiten (Imperfetto, Passato Prossimo, Futuro, Condizionale),**
- **des Relativpronomens, und**
- **des Vergleichs.**

## Themen:

Giochi\_plus helfen darüber hinaus den Wortschatz insbesondere zu den Themen:

- **Sport,**
- **Ernährung,**
- **Mode und Schönheit,**
- **Ereignisse und Erlebnisse, sowie**
- **Umwelt und Zukunft**

zu erweitern und in spielerischer Weise zu wiederholen.

## Spieltypen:

Die 31 Lernspiele bestehen aus insgesamt 1080 Karten, die sich in die folgenden acht verschiedenen Spieltypen aufgliedern:

- A** = Satzteile zusammenfinden
- B** = Frage zu Antwort finden
- C** = Text zum Bild finden
- D** = Kombination richtig auflegen
- E** = Geschichten erkennen
- F** = Richtige Antwort finden
- G** = Das richtige Wort finden
- H** = Unterbegriffe richtig zuordnen

Auf die jeweiligen Lerninhalte dieser Spieltypen wird in der Inhaltsangabe wie auch zu Anfang einer Spiele-Beschreibung hingewiesen.

## Gewinnchancen:

Bei allen 31 Spielen ist natürlich Konzentration und ein gutes Gedächtnis gefragt. Auf der Suche nach den richtigen Karten bzw. Lösungen bieten jedoch gute Italienisch-Kenntnisse die allerbesten Chancen ein Spiel auch zu gewinnen!

## Wozu dienen Giochi plus?

Giochi\_plus ist eine Sammlung von Lernspielen, die einen lebhaften und lustbetonten Italienisch-Unterricht unterstützen sollen. Die Spiele dienen insbesondere dazu, die Grammatikkenntnisse spielerisch zu üben und zu vertiefen. Trainiert und erweitert wird vor allem der Gebrauch des Personalpronomens, der Zeiten (Imperfetto, Passato Prossimo, Futuro, Condizionale), des Relativpronomens und des Vergleichs – ferner auch der Wortschatz zu Themen wie Sport, Ernährung, Mode und Schönheit, Ereignisse und Erlebnisse sowie Umwelt und Zukunft.

## Welchen Schwierigkeitsgrad haben die Spiele?

Der inhaltliche Schwierigkeitsgrad entspricht dem Sprachniveau A2/B1 und eignet sich für mäßig Fortgeschrittene. Die Spiele können völlig unabhängig von irgendeinem Lehrbuch im Italienisch-Unterricht verwendet werden.

## Wie sind die Spiele aufgebaut?

Die meisten Spiele sind auf Basis von Memory-Karten gebaut. Die Spiele sind zum Großteil selbsterklärend und bedürfen keiner komplizierten Anleitung. Manche ermöglichen es sogar, mit Phantasie und Geschick individuelle und dem Klassenniveau angepasste Varianten der Spielart zu entwickeln und können daher mehrmals auf verschiedene Arten gespielt werden.

## Welchen pädagogischen Nutzen haben die Spiele?

Der pädagogische Zweck der Spiele wird dadurch erreicht, dass Inhalte mehrmals gelesen und verstanden werden müssen und durch die Wiederholung unbewusst aufgenommen werden.

Es bleibt allein dem Spielleiter (der Lehrerin oder dem Lehrer) überlassen, ob die Spiele einzeln oder in einem Stationenbetrieb wie beim Offenen Lernen üblich gespielt werden, und ob die Spiele genau nach den Anweisungen oder aber modifiziert gespielt werden.

**Tipp:** Je nach Klassenstärke empfiehlt es sich gegebenenfalls auch über zwei bis drei Giochi\_plus Ausgaben zu verfügen. Die Karten wurden aus einem benutzerfreundlichen Material hergestellt und können bei sachgemäßer Behandlung häufig verwendet werden.

*Auf den Seiten 6 bis 36 finden Sie nun zu jedem Spiel die Anleitungen samt Lösungsschlüssel ...*

# Gioco 1

Typ C • Text zum Bild finden • Wortschatz: Sport • 48 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 1 wird gespielt wie ein Memory. Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Ist es möglich aus einer Bild- und aus einer Textkarte eine offensichtliche Sinngemeinschaft zu bilden, dürfen die Karten vom Schüler gesammelt werden. Ergeben zwei Karten keinen Sinn, müssen beide wieder verdeckt zurückgelegt werden.

Es sind insgesamt 24 Paare zu finden. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt.

**Spieler:** 2 bis 6 Schüler

## Lösung:

Bei diesem Spieltyp ist die Lösung stets leicht erkennbar bzw. eindeutig.  
Text- und Bildkarte besitzen einen gleichen oder sehr ähnlichen Inhalt.



# Gioco 2

Typ D • Vierfache Kombination • Grammatik: pronomi indiretti • 60 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 2 bietet eine Kombinationsaufgabe. Jeweils vier Karten bilden eine inhaltlich zusammengehörige Satzreihe. Jeder Spieler zieht zu Beginn des Spieles 3 bzw. 5 Karten mit Satzanfängen (A). Die restlichen Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. Die Aufgabe eines Spielers besteht darin, seine Satzreihen inhaltlich und grammatikalisch korrekt zusammen zu stellen (A-B-C-D).

Es wird eine Reihenfolge der Spieler vereinbart. Der erste Spieler zieht eine der verdeckten Karten und überlegt, ob sie zu seinen Bildkarten passt. Passt die Karte, darf er sie bei sich anlegen und eine weitere verdeckte Karte ziehen und auf eigenen Gebrauch prüfen bis zu dem Punkt, an dem eine Karte nicht mehr passt. Diese ist dann aufgedeckt zurückzulegen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Dieser darf nun verdeckte wie auch offene Karten ziehen und auf eigenen Gebrauch prüfen.

Karten, die momentan nicht gebraucht werden können, müssen immer offen zurückgelegt werden. Die Mitspieler kontrollieren gemeinsam den richtigen Spielverlauf. Im Zweifelsfall muss der Lehrer eingreifen.

**Spieler:** 3 oder 5 Schüler

**Hilfestellung:** Die Lösung der Kombinationsaufgaben kann von den Schülern vor Beginn des Spiels nach Ermessen des Lehrers eingesehen werden.

**Tipp:** Zuletzt anzulegende Karten (im Hintergrund D) enden stets mit einem Punkt.

## Lösung:

1. A Maria serve — una gomma ma — non le serve — una matita.
2. Mi piacciono i pantaloncini — di Giorgio — ma la canottiera — non gli sta bene.
3. Ai ragazzi — piace il calcio — ma il tennis non — piace loro.
4. La pallavolo — ci sembra facile — ma il golf ci — sembra difficile.
5. Il prof — fa una domanda e — i ragazzi gli — rispondono.
6. Carla è come — sua sorella. — Le — assomiglia.
7. Per fare ginnastica — ci servono — delle scarpe e — dei calzini.
8. Ieri Gianni non — è venuto a scuola — e il prof — gli chiede perché.
9. Telefono — alla mia amica e — le racconto — della gita.
10. A Claudia piacciono — i dolci — ma la carne — non le piace.
11. Devo chiedere — una cosa — a Lucia. Adesso — le telefono.
12. È il compleanno — di Monica — e gli amici — le regalano un profumo.
13. A Sara piace — il tennis — ma non le piace — il calcio.
14. Molti ragazzi — non studiano perché — manca loro — la voglia di studiare.
15. Non posso — viaggiare in America perché — mi mancano — i soldi e il tempo.



# Gioco 3

Typ A • Satzteile zusammenfinden • Verständnisübung • 24 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 3 wird gespielt wie ein Memory. Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Ist es möglich, daraus einen ganzen sinnvollen Satz zu bilden, darf der Spieler die Karten sammeln. Ergeben zwei Karten keinen Sinn, muss er beide wieder verdeckt zurücklegen.

Es sind insgesamt 12 Paare zu finden, die hier auch eine fortlaufende Geschichte ergeben. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt. Zuletzt müssen alle Spieler im Team ihre Karten zur Geschichte formen.

**Spieler:** 2 bis 4 Schüler

**Hilfestellung:** Die Auflösung des Lernspiels (fortlaufende Geschichte) sollte auf dem Lehrertisch liegen und kann von den Schülern vor Beginn des Spiels nach Ermessen des Lehrers eingesehen werden.

## Lösung:

1. Ben Johnson è un famosissimo atleta — canadese, di origine giamaicana.
2. Ai giochi olimpici di Seul — ha vinto la finale dei 100 metri piani.
3. Nel 1987 ha partecipato — ai Campionati mondiali di Roma.
4. Un giorno l'atleta famoso — visita il centro di Roma.
5. Si fa una bella passeggiata in Via Veneto — e mentre cammina non nota che qualcuno gli ruba il portafoglio.
6. Troppo tardi Ben Johnson capisce — che è rimasto senza soldi.
7. E chi l'ha derubato? È stata — una piccola zingara di 7, 8 anni.
8. Questa bambina è stata — più veloce dell'atleta olimpionico.
9. È scappata con i soldi ma — Johnson ha fatto finta di niente.
10. Più tardi la polizia ha — preso la bambina.
11. Il grande sportivo — si è forse vergognato un po'.
12. Ma la piccola si è divertita — e ha fatto un sorriso un po' malizioso.





# Gioco 4

Typ F • Richtige Antwort finden • Grammatik: pronomi indiretti • 24 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 4 bietet 12 Kombinationsaufgaben. Jeweils 2 Karten bilden ein Frage-Antwort-Paar. Zu Spielbeginn werden Frage- und Antwortkarten getrennt in zwei Stapel sortiert (Lehrer). Dann zieht jeder Spieler von jedem Stapel entweder 2, 3 oder 4 Karten – das heißt es spielen jeweils 6, 4 oder 3 Spieler. Jeder Spieler muss die gleiche Anzahl Frage- bzw. Antwortkarten besitzen.

Die Aufgabe eines Spielers besteht nun darin, zu seinen Antwortkarten die richtige Frage zu finden. Das Spiel beginnt mit einem Schüler, der eine seiner Fragen vorliest. Die Mitspieler sollen nun erkennen, ob sie möglicherweise die richtige Antwort besitzen. Der erste, der glaubt, die richtige Antwort zu haben, hebt die Hand und sagt die Antwort. Diese wird nun vom Fragesteller auf Richtigkeit kontrolliert (siehe Anwerthinweis auf der Karte in Klammern). Bei richtiger Beantwortung wird die Karte mit der Frage an den Mitspieler ausgehändigt.

Ist die Antwort falsch, kann zunächst keine weitere Antwort vorgeschlagen werden. Der Fragesteller behält die Karte und kann diese erst wieder ab der nächsten Runde stellen. Somit ist auf eine Frage immer nur eine Antwort möglich und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Die Reihenfolge der Fragesteller ist im Uhrzeigersinn und das Spiel gewinnt, wer als erster seine Antworten mit den richtigen Fragen komplettiert hat. Das Spiel endet, sobald alle Antworten mit einer Frage ergänzt wurden.

**Spieler:** 3, 4 oder maximal 6 Schüler

**Tipp:** Um die richtige Frage schnell zu finden, achte auf die Verben!

## Lösung:

1. Che cosa vi manca? (*i soldi*) — Ci mancano i soldi.
2. Chi deve leggere questi libri? (*le ragazze*) — Le ragazze li devono leggere.
3. Vi occorre la macchina? (*sì*) — Sì, ci occorre.
4. Ti piace questo vestito? (*sì*) — Sì, mi piace.
5. Che cosa ti manca? (*il tempo*) — Mi manca il tempo.
6. Che cosa serve a Carlo? (*un dizionario*) — Gli serve un dizionario.
7. Che cosa occorre a Paola? (*la bicicletta*) — Le occorre la bicicletta.
8. Che cosa piace a Claudia? (*lo step*) — Le piace lo step.
9. Quando telefoni a Gianna? (*domani*) — Le telefono domani.
10. Chi risponde al prof? (*i ragazzi*) — I ragazzi gli rispondono.
11. A chi piacciono questi film? (*Gianni*) — Piacciono a Gianni.
12. Vi piace questo bar? (*no*) — No, non mi piace.



# Gioco 5

Typ B • Frage Antwort Karten • Grammatik: pronomi combinati • 36 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 5 ist ein Abfragespiel. Zu Beginn erklärt der Lehrer die Aufgabenstellung. Die Karten müssen mit ihren Aufgabenseiten nach oben im Stapel auf dem Tisch liegen. Es muss eine Reihenfolge der Spieler vereinbart werden.

Der erste Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel, liest den Text vor und muss die Aufgabe lösen. Ein benachbarter Spieler kontrolliert die Lösung, indem er auf die Rückseite der Karte schaut. Ist die Antwort richtig, darf die Karte vom Schüler gesammelt werden. Ist sie falsch, wird sie als unterste Karte in den Stapel zurückgelegt.

Der Schüler mit den meisten Karten gewinnt das Lernspiel.

**Spieler:** 2 bis maximal 4 Schüler

**Aufgabe:** Die fett gedruckten Satzteile sind durch ‚pronomi combinati‘ zu ersetzen.

## Lösung:

Frage und Lösung stehen auf ein und derselben Karte – jeweils getrennt auf die Vorder- und auf die Rückseite gedruckt (Wendekarten).



# Gioco 6

Typ B • Frage Antwort Karten • Grammatik: Partikeln ,ci' und ,ne' • 24 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 6 ist ein Fragespiel. Zu Beginn erklärt der Lehrer die Aufgabenstellung. Die Karten müssen mit ihren Aufgabenseiten nach oben im Stapel auf dem Tisch liegen. Es muss eine Reihenfolge der Spieler vereinbart werden.

Der erste Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel, liest die Frage und vor und muss die Frage mit Hilfe der vorgegebenen Antwort in Klammern beantworten. Ein benachbarter Spieler kontrolliert die Lösung, indem er auf die Rückseite der Karte schaut. Ist die Antwort richtig, darf die Karte vom Schüler gesammelt werden. Ist sie falsch, wird sie wieder als unterste Karte in den Stapel zurückgelegt.

Der Schüler mit den meisten Karten gewinnt das Lernspiel.

**Spieler:** 2 bis maximal 4 Schüler

**Aufgabe:** Die gestellten Fragen sind anhand der vorgegebenen Antworten in Klammern mit Hilfe der Partikeln ci und ne sowie persönlichen Fürwörtern zu beantworten.

## Lösung:

Frage und Lösung stehen auf ein und derselben Karte – jeweils getrennt auf die Vorder- und auf die Rückseite gedruckt (Wendekarten).



# Gioco 7

Typ D • Dreifache Kombination • Grammatik: pronomi diretti e indiretti • 60 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 7 bietet eine Kombinationsaufgabe. Jeweils drei Karten (Bild, A, B) bilden den gleichen Sinninhalt. Jeder Spieler zieht zu Beginn des Spieles 10, 5 oder 4 Bildkarten. Die restlichen Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. Die Aufgabe eines Spielers besteht darin, die zu einem Bild passenden Sätze zu finden (A-Bild-B).

Es wird eine Reihenfolge der Spieler vereinbart. Der erste Spieler zieht eine der verdeckten Karten und überlegt, ob sie zu seinen Bildkarten passt. Passt die Karte, darf er sie bei sich anlegen und eine weitere verdeckte Karte ziehen und auf eigenen Gebrauch prüfen bis zu dem Punkt, an dem eine Karte nicht mehr passt. Diese ist dann aufgedeckt zurückzulegen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Dieser darf nun verdeckte wie auch offene Karten ziehen und auf eigenen Gebrauch prüfen.

Karten, die momentan nicht gebraucht werden können, müssen immer offen zurückgelegt werden. Die Mitspieler kontrollieren gemeinsam den richtigen Spielverlauf. Im Zweifelsfall muss der Lehrer eingreifen.

**Spieler:** 2, 4 oder 5 Schüler

## Lösung:

1. Giulia scrive un sms. — Bild — Giulia lo scrive.
2. Le bambine regalano dei fiori alla mamma. — Bild — Le bambine le regalano dei fiori.
3. La segretaria telefona alla sua amica. — Bild — La segretaria le telefona.
4. Marta compra due panini. — Bild — Marta li compra.
5. Il postino porta un pacco a Chiara. — Bild — Il postino le porta un pacco.
6. Silvia conosce la risposta giusta. — Bild — Silvia la conosce.
7. Filippo indossa le scarpe da calcio. — Bild — Filippo le indossa.
8. Le ragazze praticano lo step. — Bild — Le ragazze lo praticano.
9. Alle ragazze piace giocare a pallavolo. — Bild — Piace loro giocare a pallavolo.
10. La mamma aiuta sua figlia a fare il compito. — Bild — La mamma l'aiuta.
11. Antonio mangia gli spaghetti. — Bild — Antonio li mangia.
12. Il signore legge il giornale. — Bild — Il signore lo legge.
13. La piccola suona il pianoforte. — Bild — La piccola lo suona.
14. Angelica prepara un'insalata. — Bild — Angelica la prepara.
15. Monica prende un tè. — Bild — Monica lo prende.
16. La nonna ama la musica. — Bild — La nonna l'ama.
17. La signora pulisce la pentola. — Bild — La signora la pulisce.
18. La colf pulisce la cucina. — Bild — La colf la pulisce.
19. Marco lava la macchina. — Bild — Marco la lava.
20. Piero dà da mangiare al cane. — Bild — Piero gli dà da mangiare.



# Gioco 8

Typ E • Geschichten erkennen • Verständnisübung; Grammatik: imperfetto • 12 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 8 bietet eine Zuordnungsaufgabe. Es kann im Team oder aber einzeln (Stationenbetrieb – Offenes Lernen) gespielt werden.

In diesem Spiel müssen 10 Textabsätze zwei Textanfängen (A und B) zugeordnet werden. Die Anfänge liegen aufgedeckt nebeneinander. Die Absätze liegen gemischt und offen darunter.

Wird das Spiel im Team gespielt, gibt es keinen Sieger. Nach vollständiger Zuordnung aller Karten kontrolliert der Lehrer die Richtigkeit. Wird das Spiel einzeln gespielt, kann über die Zeitermittlung ein Sieger festgestellt werden. In diesem Fall ist es am Lehrer auf Zeit und Richtigkeit zu überprüfen.

**Spieler:** im Team max. 2 Spieler

**Tipp:** Versuche, zunächst die Absätze ohne auf die Reihenfolge zu achten, den Textanfängen zuzuordnen. Bring dann erst die Absätze in ihre richtige Reihenfolge.

## Lösung:

### L'eruzione dell'Etna (A)

Anfipione e Anapia erano due fratelli che vivevano, con il padre e la madre, in un paese ai piedi del Monte Etna. Intorno alla loro casa la terra era fertile e la vita della famiglia era felice e tranquilla.

**Ma una notte** il vulcano comincia a buttare fuori lava e ceneri. Mentre la lava scendeva gli abitanti del paese scappavano con tutto ciò che possedevano. Anche Anfipione e Anapia decidono di fuggire insieme ai genitori.

**Ma poi, mentre** la lava si avvicinava e rovinava tutto, i genitori, che erano già vecchi, dicono ai figli: »Fuggite, figlioli, salvatevi! Noi siamo troppo vecchi e non possiamo venire con voi.«

**I due fratelli**, invece, non abbandonano i genitori. Li caricano sulle spalle e riprendono il cammino. Purtroppo la lava era più rapida del loro passo. »Fuggite e lasciateci qui ... Voi due, da soli, potete ancora salvarvi ...« dicono per la seconda volta i vecchi.

**All'inizio** i due giovani non si davano per vinti, ma presto sentono le forze mancare. Senza una parola abbracciano i loro cari e tutti stretti insieme aspettano la fine.

**Quando** la lava era giunta all'altezza dei quattro infelici, per un miracolo la lava si ferma e prende un'altra strada. Così tutta la famiglia si salva. Per ricordare il fatto molti anni più tardi gli abitanti di Catania costruiscono un monumento ai due fratelli.

### L'eruzione dell'Etna (B)

L'Etna è il vulcano più alto d'Europa. Si trova in Sicilia, vicino alla città di Catania. È un vulcano attivo e molto pericoloso perché la lava può uscire dappertutto.

**Ci sono** quattro crateri e le eruzioni sono frequenti. Fra un'eruzione e l'altra ci possono essere intervalli di molti anni o di pochi mesi.

**Un'eruzione** può durare poche ore, ma può anche superare un anno. La lava che esce dall'Etna attivo può causare gravi danni ed essere pericolosa per gli abitanti.

**Il 18 luglio 2001**, alle due di notte, una nuova bocca dell'Etna si è aperta all'altezza di metri 2100. È seguita un'emissione di magma e di ceneri.

**Mentre** la lava scendeva, gli abitanti di Nicolosi, un paese vicino, gettavano acqua sulla lava per proteggere le loro case. Nei giorni seguenti la velocità della lava si è rallentata un po'.

**Tuttavia** a quel punto il sindaco di Nicolosi ha deciso di chiedere lo stato di calamità. La lava ha distrutto strade e impianti della funivia e i danni sono gravi.



# Gioco 9

Typ A • Satzteile zusammenfinden • Grammatik: imperfetto, passato prossimo • 24 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 9 wird gespielt wie ein Memory. Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Ist es möglich, daraus einen ganzen sinnvollen Satz zu bilden, darf der Spieler die Karten sammeln. Ergeben zwei Karten keinen Sinn, muss er beide wieder verdeckt zurücklegen.

Es sind insgesamt 12 Paare zu finden. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt.

**Spieler:** 2 bis 4 Schüler

**Hilfestellung:** Die Auflösung des Lernspiels sollte auf dem Lehrertisch liegen und kann von den Schülern vor Beginn des Spiels nach Ermessen des Lehrers eingesehen werden.

## Lösung:

1. Mentre i ragazzi leggevano, il prof — correggeva i compiti.
2. Quando il poliziotto ha visto — lo scippatore, l'ha arrestato.
3. Prima abbiamo fatto i compiti — poi siamo andati in palestra.
4. Mentre la gente passeggiava, il poliziotto — inseguiva lo scippatore.
5. Mentre gli abitanti dormivano, il vulcano — è esploso.
6. Mentre attraversavo la strada, qualcuno — mi ha chiamato.
7. In passato i siciliani raccoglievano la neve dell'Etna — e ne facevano gelati e granite.
8. L'Etna è esploso e gli abitanti — sono fuggiti.
9. Mentre la lava dell'Etna scendeva, gli abitanti — preparavano la fuga.
10. Tutto era tranquillo ma ad un tratto abbiamo sentito — il rumore del tuono.
11. Mentre tutti dormivano — è scoppiato un temporale.
12. Ho fatto i compiti — e poi sono uscita.



# Gioco 10

Typ B • Frage Antwort Karten • Grammatik: imperfetto, passato prossimo • 24 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 10 ist ein Abfragespiel. Zu Beginn erklärt der Lehrer die Aufgabenstellung. Die Karten müssen mit ihren Aufgabenseiten nach oben im Stapel auf dem Tisch liegen. Es muss eine Reihenfolge der Spieler vereinbart werden.

Der erste Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel, liest die Verbform wie auch die darunter stehende Zeit vor und muss die verlangte Verbform bilden. Ein benachbarter Spieler kontrolliert die Lösung, indem er auf die Rückseite der Karte schaut. Ist die Antwort richtig, darf die Karte vom Schüler gesammelt werden. Ist sie falsch, wird sie wieder als unterste Karte in den Stapel zurückgelegt.

Der Schüler mit den meisten Karten gewinnt das Lernspiel.

**Spieler:** 2 bis maximal 4 Schüler

**Aufgabe:** Die vorhandenen Verben müssen in der angegebenen Zeitform gebildet werden. Dabei ist auf die Person und Zahl des Verbs zu achten. Es gilt als Fehler, wenn zwar die richtige Zeit gefunden wurde, nicht jedoch Person und Zahl angepasst sind.

## Lösung:

Frage und Lösung stehen auf ein und derselben Karte – jeweils getrennt auf die Vorder- und auf die Rückseite gedruckt (Wendekarten).



# Gioco 11

Typ C • Text zum Bild finden • Wortschatz: viaggiare • 36 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 11 wird gespielt wie ein Memory. Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Ist es möglich aus einer Bild- und aus einer Textkarte eine offensichtliche Sinngemeinschaft zu bilden, dürfen die Karten vom Schüler gesammelt werden. Ergeben zwei Karten keinen Sinn, muss er beide wieder verdeckt zurücklegen.

Es sind insgesamt 18 Paare zu finden. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt.

**Spieler:** 2 bis 6 Schüler

## Lösung:

Bei diesem Spieltyp ist die Lösung stets leicht erkennbar bzw. eindeutig.  
Text- und Bildkarte besitzen einen gleichen oder sehr ähnlichen Inhalt.





# Gioco 12

Typ A • Satzteile zusammenfinden • Wortschatz: vacanze, viaggiare • 36 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 12 wird gespielt wie ein Memory. Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Ist es möglich, daraus einen ganzen sinnvollen Satz zu bilden, darf der Spieler die Karten sammeln. Ergeben zwei Karten keinen Sinn, muss er beide wieder verdeckt zurücklegen.

Es sind insgesamt 18 Paare zu finden. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt.

**Spieler:** 2 bis 6 Schüler

**Hilfestellung:** Die Auflösung des Lernspiels sollte auf dem Lehrertisch liegen und kann von den Schülern vor Beginn des Spiels nach Ermessen des Lehrers eingesehen werden.

## Lösung:

1. L'agriturismo si trova in Toscana — ed offre escursioni a cavallo.
2. Siamo in tre, — quindi una camera tripla è ideale.
3. Non mi piace mangiare piatti internazionali, — preferisco la cucina locale.
4. Uno chef di solito — lavora in cucina.
5. La spiaggia privata dell'albergo — offre ombrelloni e lettini.
6. Lo sci d'acqua e le immersioni — sono sport acquatici.
7. I prezzi all' ostello — sono sempre bassi.
8. L'albergo è famoso per una vista — stupenda sul mare.
9. Per visitare Venezia vogliamo — prenotare un albergo sul Lido.
10. Venezia con i suoi ponti e canali è — romantica e pittoresca.
11. Un appartamento turistico — ha sempre un angolo cottura.
12. Se vuoi spendere poco — devi fare vacanze in campeggio.
13. Trascorrere le vacanze in campagna è — l'ideale per una persona stressata.
14. Per vedere i piccoli paesi di campagna — dovete noleggiare un motorino.
15. Dove è più bello nuotare, — in mare o in piscina ?
16. Il vaporetto — è il tipico mezzo di trasporto a Venezia.
17. Venezia o Firenze — sono due città d'arte italiane.
18. Un convento è — una casa dove vivono le suore.



# Gioco 13

Typ D • Dreifache Kombination • Wortschatz: Mengenangaben, Maße • 48 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 13 bietet eine Kombinationsaufgabe. Jeweils drei Karten (Bild, A, B) bilden einen verwandten Sinninhalt. Jeder Spieler zieht zu Beginn des Spieles 8 oder 4 Bildkarten. Die restlichen Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. Die Aufgabe eines Spielers besteht darin, die zu einem Bild passenden Begriffe zu finden (A-B-Bild).

Es wird eine Reihenfolge der Spieler vereinbart. Der erste Spieler zieht eine der verdeckten Karten und überlegt, ob sie zu seinen Bildkarten passt. Passt die Karte, darf er sie bei sich anlegen und eine weitere verdeckte Karte ziehen und auf eigenen Gebrauch prüfen bis zu dem Punkt, an dem eine Karte nicht mehr passt. Diese ist dann aufgedeckt zurückzulegen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Dieser darf nun verdeckte wie auch offene Karten ziehen und auf eigenen Gebrauch prüfen.

Karten, die momentan nicht gebraucht werden können, müssen immer offen zurückgelegt werden. Die Mitspieler kontrollieren gemeinsam den richtigen Spielverlauf. Im Zweifelsfall muss der Lehrer eingreifen.

**Spieler:** 2 oder 4 Schüler

## Lösung:

1. una bottiglia — di vino — Bild
2. una bottiglia — di olio — Bild
3. una lattina — di birra — Bild
4. un etto — di prosciutto — Bild
5. una scatola — di tonno — Bild
6. una scatola — di sardine — Bild
7. un vasetto — di yogurt — Bild
8. un chilo — di pane — Bild
9. un pacco — di sale — Bild
10. un sacchetto — di patatine — Bild
11. una fetta — di carne — Bild
12. un chilo — di patate — Bild
13. una braciola — di maiale — Bild
14. un pacco — di riso — Bild
15. un barattolo — di marmellata — Bild
16. una busta — di verdura surgelata — Bild



# Gioco 14

Typ A • Satzteile zusammenfinden • Wortschatz: cibo • 24 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 14 wird gespielt wie ein Memory. Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Ist es möglich, daraus einen ganzen sinnvollen Satz zu bilden, darf der Spieler die Karten sammeln. Ergeben zwei Karten keinen Sinn, muss er beide wieder verdeckt zurücklegen.

Es sind insgesamt 12 Paare zu finden, die hier auch einen zusammenhängenden Text ergeben. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt. Zuletzt müssen alle Spieler im Team ihre Karten zum Text formen.

**Spieler:** 2 bis 4 Schüler

**Hilfestellung:** Die Auflösung des Lernspiels (zusammenhängender Text) sollte auf dem Lehrertisch liegen und kann von den Schülern vor Beginn des Spiels nach Ermessen des Lehrers eingesehen werden.

## Lösung:

1. Purtroppo molti ragazzi italiani non — mangiano frutta e verdura e spesso saltano la colazione.
2. Molti di loro consumano il pranzo — a casa o alla mensa scolastica.
3. Per la cena di solito tutta la famiglia — è presente e mangia insieme.
4. Nelle famiglie italiane la TV — è sempre accesa durante i pasti.
5. Molti ragazzi fanno merenda una o — due volte al giorno.
6. Però circa il 30 % dei ragazzi italiani — è in sovrappeso. Perché ?
7. Ovviamente perché consumano sempre più — 'cibi spazzatura' o 'junk food'.
8. Si tratta di cibi ricchi di grassi — e di zucchero.
9. Neanche le bibite preferite dai giovani — sono sane ma gassate e zuccherate.
10. E poi non fanno sport ma passano — ore davanti alla TV o al PC.
11. I risultati sono preoccupanti: — l'obesità e il rischio di malattie gravi come il diabete.
12. Per evitare questi rischi i giovani — devono cambiare attività ed alimentazione.



# Gioco 15

Typ C • Text zum Bild finden • Wortschatz: cibo • 48 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 15 wird gespielt wie ein Memory. Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Ist es möglich aus einer Bild- und aus einer Textkarte eine offensichtliche Sinngemeinschaft zu bilden, dürfen die Karten vom Schüler gesammelt werden. Stimmen zwei Karten in Wort und Bild nicht überein, sind beide wieder verdeckt zurückzulegen.

Insgesamt sind 24 Paare zu finden. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt.

**Spieler:** 2 bis 6 Schüler

## Lösung:

Bei diesem Spieltyp ist die Lösung stets leicht erkennbar bzw. eindeutig. Text- und Bildkarte besitzen einen gleichen oder sehr ähnlichen Inhalt.



# Gioco 16

Typ H • Unterbegriffe richtig zuordnen • Wortschatz: cibo • 36 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 16 bietet eine Zuordnungsaufgabe zum Thema Ernährung und Haushalt. 28 Unterbegriffe sind acht Überbegriffen zuzuordnen. Die Überbegriffe liegen aufgedeckt in einer Reihe. Die Karten mit den Unterbegriffen liegen verdeckt daneben. Ein Spielleiter, der die Richtigkeit anhand der Lösung kontrolliert, ist notwendig. Diese Rolle soll für das gesamte Spiel von einer Person, dem Lehrer oder ersatzweise von einem zu bestimmenden Schüler, übernommen werden.

Das Spiel beginnt mit einem Schüler, der eine verdeckte Karte aufnimmt und versucht, diese korrekt zuzuordnen. Der Spielleiter kontrolliert. Bei richtiger Lösung darf der Spieler eine weitere Karte zuordnen. Bei falscher Zuordnung ist der nächste Spieler an der Reihe. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Karten richtig zuordnen konnte (Spielleiter führt Buch). Das Spiel endet, sobald alle Karten korrekt zugeordnet wurden.

**Spieler:** 2 bis maximal 4 Schüler

## Lösung:

1. **ortofrutta** = mele / aglio / patate / fragole / prugne
2. **bevande** = limonata / acqua minerale / succo di frutta
3. **casalinghi** = detersivo / carta igienica / dentifricio / sapone
4. **pescheria** = trota / vongole / sgombri / calamari
5. **latticini e formaggi** = yogurt / parmigiano / burro
6. **macelleria** = pollo / bistecca di vitello / braciola di maiale
7. **salumeria** = mortadella / salame / prosciutto
8. **surgelati** = gelato / pesce surgelato / cibi già pronti



# Gioco 17

Typ B • Frage Antwort Karten • Grammatik: futuro • 36 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 17 ist ein Abfragespiel. Zu Beginn erklärt der Lehrer die Aufgabenstellung. Die Karten müssen mit ihren Aufgabenseiten nach oben im Stapel auf dem Tisch liegen. Es muss eine Reihenfolge der Spieler vereinbart werden.

Der erste Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel, liest die jeweilige Verbform auf Deutsch vor und muss sie auf Italienisch sagen. Ein benachbarter Spieler kontrolliert die Lösung, indem er auf die Rückseite der Karte schaut. Ist die Antwort richtig, darf die Karte vom Schüler gesammelt werden. Ist sie falsch, wird sie als unterste Karte in den Stapel zurückgelegt.

Der Schüler mit den meisten Karten gewinnt das Lernspiel.

**Spieler:** 2 bis maximal 4 Schüler

**Aufgabe:** Die vorhandenen Verben müssen richtig (Person, Zahl, Zeit) übersetzt werden.

## Lösung:

Frage und Lösung stehen auf ein und derselben Karte – jeweils getrennt auf die Vorder- und auf die Rückseite gedruckt (Wendekarten).



# Gioco 18

Typ C • Text zum Bild finden • Wortschatz: meteo • 36 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 18 wird gespielt wie ein Memory. Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Ist es möglich aus einer Bild- und aus einer Textkarte eine offensichtliche Sinngemeinschaft zu bilden, dürfen die Karten vom Schüler gesammelt werden. Ergeben zwei Karten keinen Sinn, muss er beide wieder verdeckt zurücklegen.

Es sind insgesamt 18 Paare zu finden. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt.

**Spieler:** 2 bis 6 Schüler

## Lösung:

Bei diesem Spieltyp ist die Lösung stets leicht erkennbar bzw. eindeutig.  
Text- und Bildkarte besitzen einen gleichen oder sehr ähnlichen Inhalt.



Typ F • Richtige Antwort finden • Grammatik: futuro • 48 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 19 bietet 24 Kombinationsaufgaben. Jeweils 2 Karten bilden ein Frage-Antwort-Paar. Zu Spielbeginn werden Frage- und Antwortkarten getrennt in zwei Stapel sortiert (Lehrer). Dann zieht jeder Spieler von jedem Stapel entweder 4, 6 oder 8 Karten – das heißt es spielen jeweils 6, 4 oder 3 Spieler. Jeder Spieler muss die gleiche Anzahl Frage- bzw. Antwortkarten besitzen.

Die Aufgabe eines Spielers besteht nun darin, zu seinen Antwortkarten die richtige Frage zu finden. Das Spiel beginnt mit einem Schüler, der eine seiner Fragen vorliest. Die Mitspieler sollen nun erkennen, ob sie möglicherweise die richtige Antwort besitzen. Der erste, der glaubt, die richtige Antwort zu haben, hebt die Hand und sagt die Antwort. Diese wird nun vom Fragesteller auf Richtigkeit kontrolliert (siehe Anwerthinweis auf der Karte in Klammern). Bei richtiger Beantwortung wird die Karte mit der Frage an den Mitspieler ausgehändigt.

Ist die Antwort falsch, kann zunächst keine weitere Antwort vorgeschlagen werden. Der Fragesteller behält die Karte und kann diese erst wieder in der nächsten Runde stellen. Somit ist auf eine Frage immer nur eine Antwort möglich und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Die Reihenfolge der Fragesteller ist im Uhrzeigersinn und das Spiel gewinnt, wer als erster seine Antworten mit den richtigen Fragen komplettiert hat. Das Spiel endet, sobald alle Antworten mit einer Frage ergänzt wurden.

**Spieler:** 3, 4 oder maximal 6 Schüler

**Tipp:** Achte auf die Verben!

## Lösung:

1. Dove andrete domani sera? (*al cinema*) — Andremo al cinema.
2. Studierai a Vienna? (*No, a Londra*) — No, studierò a Londra.
3. Quando verrà l'estate? (*presto*) — Verrà presto.
4. Dove lavorerà Angelo? (*in una grande azienda*) — Lavorerà in una grande azienda.
5. Quando farai i compiti? (*di sera*) — Li farò di sera.
6. Quando finirà il film? (*fra poco*) — Finirà fra poco.
7. Quando andremo al mare? (*in estate*) — Ci andremo in estate.
8. Con chi andrai in Italia? (*con la mia amica*) — Ci andrò con la mia amica.
9. Perché andrai a Londra? (*studiare l'inglese*) — Perché ci studierò l'inglese.
10. Partirete domani? (*no, dovere partire subito*) — No, dovremo partire subito.
11. Che cosa farà il vento forte? (*portare via le nuvole*) — Porterà via le nuvole.
12. Potrai venire stasera? (*no, dovere studiare*) — No, dovrò studiare.
13. Scrivi tu alla nonna? (*No, Paola*) — No, Paola le scriverà.
14. Invitate anche Anna e Silvia alla festa? (*sì*) — Sì, le inviteremo.
15. Hai telefonato a Maria? (*no, ma telefonare domani*) — No, ma le telefonerò domani.
16. Hai conosciuto il ragazzo di Carla? (*domani*) — Lo conoscerò domani.
17. Sei mai stato a Roma? (*no, ma andare in estate*) — No, ma ci andrò in estate.
18. Hai fatto i compiti? (*no ma fare stasera*) — No, ma li farò stasera.
19. Hai studiato i vocaboli? (*no, la prossima settimana*) — No, li studierò la prossima settimana.
20. Avete già visto il film? (*no, vedere domani sera*) — No, lo vedremo domani sera.
21. Pulisci tu il garage? (*no, Marco*) — No, Marco lo pulirà.
22. Conosci la ragazza di Franco? (*no, ma conoscere domani*) — No, ma la conoscerò domani.
23. Siete già stati a Londra? (*no, ma andare quest'estate*) — No, ma ci andremo quest'estate.
24. Quando festeggiate il compleanno di Susanna? (*sabato*) — Lo festeggeremo sabato.





# Gioco 20

Typ A • Satzteile zusammenfinden • Verständnisübung; Grammatik: futuro • 24 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 20 wird gespielt wie ein Memory. Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Ist es möglich, daraus einen ganzen sinnvollen Satz zu bilden, darf der Spieler die Karten sammeln. Ergeben zwei Karten keinen Sinn, muss er beide wieder verdeckt zurücklegen.

Es sind insgesamt 12 Paare zu finden, die hier einen zusammenhängenden Text ergeben. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt. Zuletzt müssen alle Spieler im Team ihre Karten zum Text formen.

**Spieler:** 2 bis 4 Schüler

**Hilfestellung:** Die Auflösung des Lernspiels (zusammenhängender Text) sollte auf dem Lehrertisch liegen und kann von den Schülern vor Beginn des Spiels nach Ermessen des Lehrers eingesehen werden.

## Lösung:

1. Ma come cambierà il mondo — tra altri 30 anni?
2. Come la tecnologia — influenzerà la nostra vita?
3. Ci saranno miliardi di robot che faranno — quasi tutti i lavori più faticosi.
4. Le persone lavoreranno per migliorare i software dei — robot e certe ditte svilupperanno programmi per i computer.
5. Ad un certo punto il confine tra robot e umani — diventerà confuso.
6. Si useranno organi — controllati elettronicamente.
7. Dei robot microscopici viaggeranno nel nostro corpo — e la vita umana durerà molto più a lungo.
8. Le persone vivranno in case che — saranno completamente automatizzate.
9. La produzione di alcuni oggetti non sarà più necessaria perché — le stampanti 3D ci permetteranno di progettare e creare tutto: gli articoli per la casa, i vestiti, e i mattoni per costruire una casa.
10. Nel 2050 i pc — non esisteranno più.
11. I sistemi smart — sostitueranno le funzioni dei pc.
12. Tuttavia, gli oppositori del progresso tecnologico eviteranno i sistemi smart, — gli elettrodomestici e i robot. E tu cosa pensi che accadrà?



Typ G • Das richtige Wort finden • Grammatik: condizionale • 48 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 21 ist ein Ergänzungsspiel. Jeweils zwei Karten bilden einen vollständigen Satz. Zu Spielbeginn werden die Karten mit den Lücken der Reihenfolge nach (1-24) offen aufgelegt. Die Karten mit den Verbformen werden offen und gemischt daneben aufgelegt (Lehrer).

Die Aufgabe eines Spielers besteht darin, die Verbformen den Lücken richtig zuzuordnen. Hierbei ist ein Spielleiter, der die Richtigkeit anhand der Lösung kontrolliert, notwendig. Diese Rolle soll für das gesamte Spiel von einer Person, dem Lehrer oder ersatzweise von einem zu bestimmenden Schüler, übernommen werden.

Das Spiel beginnt mit einem Schüler, der versucht, irgendeine Zuordnung zu finden. Er ist nicht an die Reihenfolge der Sätze gebunden. Der Spielleiter kontrolliert. Bei richtiger Lösung darf der Spieler eine weitere Karte zuordnen. Bei falscher Zuordnung wird die Karte zurückgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Karten richtig zuordnen konnte (Spielleiter führt Buch). Das Spiel endet, sobald alle Lücken korrekt geschlossen sind.

**Spieler:** 2 bis maximal 6 Schüler

**Hilfestellung:** Achte auf die Großschreibung einzelner Verbformen (Satzanfang) und auf den inhaltlichen Zusammenhang der Sätze (1-24).

## Lösung:

1. Marco ( ... ) tanto vincere alla lotteria. — vorrebbe
2. Con i soldi si ( ... ) una villa al mare. — comprerebbe
3. Naturalmente ( ... ) una festa meravigliosa. — organizzerebbe
4. ( ... ) tutti i suoi amici. — Inviterebbe
5. La festa ( ... ) tutta la notte. — durerebbe
6. Il giorno dopo ( ... ) nei negozi più chic. — andrebbe
7. Al suo papà ( ... ) una macchina di grossa cilindrata. — regalerebbe
8. Poi gli ( ... ) fare dei viaggi. — piacerebbe
9. I suoi genitori lo ( ... ). — accompagnerebbero
10. ( ... ) i posti più belli del mondo. — Visiterebbe
11. La scuola non ( ... ) più. — esisterebbe
12. Naturalmente ( ... ) a volare perché ... — imparerebbe
13. ( ... ) un aereo privato. — Avrebbe
14. ( ... ) tutte le persone ricche, belle e potenti. — Conoscerebbe
15. Tutti ( ... ) essere suoi amici. — vorrebbero
16. Marco non ( ... ) mai solo. — sarebbe
17. ( ... ) anche ai poveri. — Penserebbe
18. ( ... ) loro spesso delle offerte. — Farebbe
19. I giornali ( ... ) di Marco e della sua generosità. — racconterebbero
20. Così Marco ( ... ) famoso. — diventerebbe
21. ( ... ) i paparazzi per scattare delle foto di Marco. — Verrebbero
22. Così Marco si ( ... ) stressato. — sentirebbe
23. Un giorno Marco ( ... ) questa vita faticosa. — lascerebbe
24. ( ... ) in un'isola deserta. — Scapperebbe



# Gioco 22

Typ A • Satzteile zusammenfinden • Grammatik: condizionale • 24 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 22 wird gespielt wie ein Memory. Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Ist es möglich, daraus einen ganzen sinnvollen Satz zu bilden, darf der Spieler die Karten sammeln. Ergeben zwei Karten keinen Sinn, muss er beide wieder verdeckt zurücklegen.

Es sind insgesamt 12 Paare zu finden. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt.

**Spieler:** 2 bis 4 Schüler

**Hilfestellung:** Die Auflösung des Lernspiels sollte auf dem Lehrertisch liegen und kann von den Schülern vor Beginn des Spiels nach Ermessen des Lehrers eingesehen werden.

## Lösung:

1. Oddio! Che mal di denti! — Dovresti prendere un appuntamento dal dentista.
2. Le scarpe in questo negozio costano troppo. — Potresti andare al mercato.
3. Aiuto! Sono troppo grasso! — Io al posto tuo farei un po' di sport.
4. Uhhh che freddo fa! — Faresti bene a metterti una maglia più pesante.
5. Potrei provare questa gonna? — Certo, che taglia porta?
6. Dove sono le mie chiavi? — Io le cercherei in ufficio.
7. Nessuno mi aiuta! — Non preoccuparti. Ti potrei dare una mano io.
8. Il bambino ha la febbre. — Io chiamerei subito un medico.
9. A luglio vado a Spoleto. — Al posto tuo andrei a vedere il Festival dei Due Mondi.
10. Ho la pelle delicata, troppo sole mi fa male. — Dovresti usare una crema solare ad alta protezione.
11. I gelati e le torte mi piacciono da morire. — Io al posto tuo non mangerei tanti dolci.
12. Chi conosce la risposta giusta? — Potremmo chiedere al professore.



# Gioco 23

Typ C • Text zum Bild finden • Wortschatz: moda • 24 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 23 wird gespielt wie ein Memory. Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Ist es möglich aus einer Bild- und aus einer Textkarte eine offensichtliche Sinngemeinschaft zu bilden, dürfen die Karten vom Schüler gesammelt werden. Ergeben zwei Karten keinen Sinn, muss er beide wieder verdeckt zurücklegen.

Es sind insgesamt 12 Paare zu finden. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt.

**Spieler:** 2 bis 6 Schüler

## Lösung:

Bei diesem Spieltyp ist die Lösung stets leicht erkennbar bzw. eindeutig.  
Text- und Bildkarte besitzen einen gleichen oder sehr ähnlichen Inhalt.



# Gioco 24

Typ B • Frage Antwort Karten • Grammatik: tempi • 36 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 24 ist ein Abfragespiel. Zu Beginn erklärt der Lehrer die Aufgabenstellung. Die Karten müssen mit ihren Aufgabenseiten nach oben im Stapel auf dem Tisch liegen. Es muss eine Reihenfolge der Spieler vereinbart werden.

Der erste Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel, liest die Nennform des Zeitwortes wie auch die darunter stehende Angabe von Person, Zahl und Zeit vor und muss die verlangte Verbform bilden. Ein benachbarter Spieler kontrolliert die Lösung, indem er auf die Rückseite der Karte schaut. Ist die Antwort richtig, darf die Karte vom Schüler gesammelt werden. Ist sie falsch, wird sie als unterste Karte in den Stapel zurückgelegt.

Der Schüler mit den meisten Karten gewinnt das Lernspiel.

**Spieler:** 2 bis maximal 4 Schüler

**Aufgabe:** Die vorhandenen Nennformen müssen in der angegebenen Zeitform gebildet werden. Dabei ist auf die Person und Zahl des Verbs zu achten. Es gilt als Fehler, wenn zwar die richtige Zeit gefunden wurde, nicht jedoch Person und Zahl angepasst sind.

## Lösung:

Frage und Lösung stehen auf ein und derselben Karte – jeweils getrennt auf die Vorder- und auf die Rückseite gedruckt (Wendekarten).



Typ E • Geschichten erkennen • Verständnisübung; Wortschatz: salute • 12 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 25 bietet eine Zuordnungsaufgabe. Es kann im Team oder aber einzeln (Stationenbetrieb – Offenes Lernen) gespielt werden.

In diesem Spiel müssen 10 Textabsätze zwei Textanfängen (A und B) zugeordnet werden. Die Anfänge liegen aufgedeckt nebeneinander. Die Absätze liegen gemischt und offen darunter.

Wird das Spiel im Team gespielt, gibt es keinen Sieger. Nach vollständiger Zuordnung aller Karten kontrolliert der Lehrer die Richtigkeit. Wird das Spiel einzeln gespielt, kann über die Zeitermittlung ein Sieger festgestellt werden. In diesem Fall ist es am Lehrer auf Zeit und Richtigkeit zu überprüfen.

**Spieler:** im Team max. 2 Spieler

**Tipp:** Versuche, zunächst die Absätze ohne auf die Reihenfolge zu achten, den Textanfängen zuzuordnen. Bring dann erst die Absätze in ihre richtige Reihenfolge.

## Lösung:

### L'alcol e i giovani (A)

Molti italiani hanno l'abitudine di bere a pasto qualche bicchiere di vino o birra. Tra i giovani però negli ultimi anni è diventato >cook sballarsi con l'alcol.

Significa che alcuni ragazzi giovanissimi, tra i 14 e i 17 anni, bevono fuori pasto fino a essere ubriachi. Lo fanno alle feste o nei fine settimana quando escono.

Amano uno stile di vita da sballo, cioè esagerano nel consumo di tutto, anche del mangiare.

La legge vieta di dare alcolici ai ragazzi al di sotto dell'età di 16 anni ma loro si portano le bottiglie da casa o le comprano nei supermercati. Anche il fumo è un'abitudine pericolosa.

I fumatori iniziano a fumare molto presto, circa a 16 anni. Sono influenzati dagli amici, dal >gruppo< e dal fatto di >provare< e avere piacere.

Spesso anche i genitori dei giovani fumatori fumano.

### L'alcol e i giovani (B)

Secondo un'indagine recente la moda dei giovani tra i 21 e i 35 anni è bere di meno.

La ricerca è stata realizzata su un campione di 5000 giovani consumatori di birra in 5 paesi: USA, Gran Bretagna, Olanda, Brasile e Messico. Perché limitano la quantità di alcol? I social media ne sono uno dei motivi.

I giovani desiderano controllare la propria immagine e cercano di evitare situazioni imbarazzanti. Non vogliono per esempio mostrarsi ubriachi in una foto pubblicata su facebook.

Ma non solo per questo. Molti scelgono la strada della responsabilità per motivi di salute e di autocontrollo.

Preferiscono sentirsi bene e non rappresentare un pericolo mentre guidano in stato di ebbrezza.

Forse questa nuova tendenza è più sana.



# Gioco 26

Typ G • Das richtige Wort finden • Grammatik: pronomi relativi • 48 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 26 ist ein Ergänzungsspiel. Jeweils zwei Karten vervollständigen ein Satzgefüge. Zu Spielbeginn werden die Karten mit den Lücken offen aufgelegt. Die Karten mit den Relativpronomina werden ebenfalls offen und gemischt daneben aufgelegt (Lehrer).

Die Aufgabe eines Spielers besteht darin, das korrekte Relativpronomen einer Lücke richtig zuzuordnen. Hierbei ist ein Spielleiter, der die Richtigkeit anhand der Lösung kontrolliert, notwendig. Diese Rolle soll für das gesamte Spiel von einer Person, dem Lehrer oder ersatzweise von einem zu bestimmenden Schüler, übernommen werden.

Das Spiel beginnt mit einem Schüler, der versucht, irgendeine Zuordnung zu finden. Er ist nicht an die Reihenfolge der Sätze gebunden. Der Spielleiter kontrolliert. Bei richtiger Lösung darf der Spieler eine weitere Karte zuordnen. Bei falscher Zuordnung wird die Karte zurückgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Karten richtig zuordnen konnte (Spielleiter führt Buch). Das Spiel endet, sobald alle Lücken korrekt geschlossen sind.

**Spieler:** 2 bis maximal 6 Schüler

**Tipp:** Achte auf die Großschreibung einzelner Pronomina (Satzanfang).

## Lösung:

1. Ho incontrato il ragazzo ( ... ) ha comprato il tuo motorino. — che
2. Ecco la signora ( ... ) marito è andato ad abitare in Africa. — il cui
3. Mauro ( ... ) ti ho parlato spesso è un giocatore di tennis bravissimo. — di cui
4. I miei genitori sono le sole persone ( ... ) posso contare sempre. — su cui
5. La signora ( ... ) gatto viene spesso nel nostro giardino è una persona simpatica. — il cui
6. Roma è una città ( ... ) devi assolutamente visitare. — che
7. La casa ( ... ) ci troviamo apparteneva al poeta. — in cui
8. Chi è la persona ( ... ) avete chiesto informazioni? — a cui
9. Non ho ancora il letto il libro ( ... ) mi hai prestato. — che
10. I ragazzi hanno preso il treno ( ... ) parte alle 9 e 10. — che
11. I problemi ( ... ) ti preoccupi non si risolvono facilmente. — per cui
12. Marco è un amico ( ... ) farei qualsiasi cosa. — per cui
13. Ho comprato un libro di cucina ( ... ) ci sono molte ricette interessanti. — su cui
14. Ieri abbiamo conosciuto Antonio ( ... ) fratello lavora in Austria. — il cui
15. Questo è il motivo ( ... ) non posso uscire stasera. — per cui
16. Gianni ( ... ) madre è spagnola è un ragazzo simpaticissimo. — la cui
17. Non è intelligente ( ... ) fuma troppo. — chi
18. ( ... ) va piano, va sano e va lontano. — Chi
19. ( ... ) dorme non piglia pesci. — Chi
20. Il signore ( ... ) ho chiesto delle informazioni è il papà di Luigi. — a cui
21. La città ( ... ) viene Chiara è in Italia. — da cui
22. Hai letto il libro ( ... ) abbiamo parlato il mese scorso? — di cui
23. Questo è il paese ( ... ) vive. — in cui
24. Ho dimenticato il nome della via ( ... ) abita Marta. — in cui



Typ D • Dreifache Kombination • Grammatik: comparativi • 72 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 27 bietet eine Kombinationsaufgabe. Jeweils drei Karten bilden einen Vergleichssatz. Jeder Spieler zieht zu Beginn des Spieles 12, 8, 6 oder 4 Karten mit Satzanfängen. Die restlichen Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. Die Aufgabe eines Spielers besteht darin, seine Vergleichssätze inhaltlich und grammatikalisch korrekt zusammen zu stellen (A-B-C).

Es wird eine Reihenfolge der Spieler vereinbart. Der erste Spieler zieht eine der verdeckten Karten und überlegt, ob sie zu seinen Bildkarten passt. Passt die Karte, darf er sie bei sich anlegen und eine weitere verdeckte Karte ziehen und auf eigenen Gebrauch prüfen bis zu dem Punkt, an dem eine Karte nicht mehr passt. Diese ist dann aufgedeckt zurückzulegen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Dieser darf nun verdeckte wie auch offene Karten ziehen und auf eigenen Gebrauch prüfen.

Karten, die momentan nicht gebraucht werden können, müssen immer offen zurückgelegt werden. Die Mitspieler kontrollieren gemeinsam den richtigen Spielverlauf. Im Zweifelsfall muss der Lehrer eingreifen.

**Spieler:** 2, 3, 4 oder maximal 6 Schüler.

**Hilfestellung:** Die Lösung der Kombinationsaufgaben kann von den Schülern vor Beginn des Spiels nach Ermessen des Lehrers eingesehen werden.

**Tipp:** Zuletzt anzulegende Karten (im Hintergrund C) enden stets mit einem Punkt.

## Lösung:

1. In Italia si usano — più sacchetti di plastica — che in altri paesi.
2. In Austria si beve — più birra — che in Italia.
3. Il nuovo motorino di mio fratello è — più rumoroso — che bello.
4. L'argento è — meno prezioso — dell'oro.
5. Il Monte Bianco è — più alto — della Torre di Pisa.
6. L'aereo è — più veloce — del treno.
7. Il Po è — più lungo — del Tevere.
8. Il calcio è — più praticato — del golf.
9. Il castello è — più antico — della cattedrale.
10. Un gatto è — meno pericoloso — di una tigre.
11. In Italia si mangiano — più spaghetti — che in altri paesi.
12. Marco è — più attraente — che simpatico.
13. Dormire è — più rilassante — che lavorare.
14. Oggi nelle grandi città c'è — più traffico — che in passato.
15. La rivista è — più colorata — del giornale.
16. La macchina da scrivere è — meno comoda — del PC.
17. Viaggiare è — più istruttivo — che guardare la TV.
18. Questa macchina è — più costosa — che comoda.
19. In periferia è — meno rumoroso — che in centro.
20. Carla è — meno bella — di te.
21. Questi ragazzi sono — più sportivi — di voi.
22. Con questi ragazzi gioco — più volentieri — che con voi.
23. La spiaggia è — più bella qui — che lì.
24. In Italia le estati sono — più calde — che in Austria.





# Gioco 28

Typ A • Satzteile zusammenfinden • Grammatik: comparativi e superlativi • 36 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 28 wird gespielt wie ein Memory. Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Ist es möglich, daraus einen ganzen sinnvollen Satz zu bilden, darf der Spieler die Karten sammeln. Ergeben zwei Karten keinen Sinn, muss er beide wieder verdeckt zurücklegen.

Es sind insgesamt 18 Paare zu finden. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt.

**Spieler:** 2 bis 6 Schüler

**Hilfestellung:** Die Auflösung des Lernspiels sollte auf dem Lehrertisch liegen und kann von den Schülern vor Beginn des Spiels nach Ermessen des Lehrers eingesehen werden.

## Lösung:

1. Questa camicia è più cara, — ma è anche di qualità superiore.
2. Questa ragazza è una modella — perché è più alta di me.
3. Quest'anno il tasso di disoccupazione — è peggiore che l'anno scorso.
4. Quest'anno i temporali sono — più brutti che l'anno scorso.
5. Oggi tutti sono al mare e — la spiaggia è affollatissima.
6. La Basilica di San Pietro è la — chiesa più visitata d'Italia.
7. La Basilica di San Pietro è — una chiesa visitatissima.
8. All'Aquila gli inverni — sono freddissimi.
9. Il calcio è il più seguito — tra gli sport italiani.
10. In questo ristorante — i prezzi sono salatissimi.
11. Ieri abbiamo cenato in un — ristorante carinissimo.
12. Il giorno del matrimonio è stato — il più bello della sua vita.
13. In questo negozio i prodotti sono — di ottima qualità.
14. Questo negozio è il più caro — tra i negozi della città.
15. Marco è veramente — antipaticissimo.
16. Marco è il ragazzo — più antipatico del gruppo.
17. Oggi il tempo è più brutto — che ieri.
18. Andare in bicicletta è — un'ottima idea.



Typ E • Geschichten erkennen • Verständnisübung; Grammatik: il passivo • 12 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 29 bietet eine Zuordnungsaufgabe. Es kann im Team oder aber einzeln (Stationenbetrieb – Offenes Lernen) gespielt werden.

In diesem Spiel müssen 10 Textabsätze zwei Textanfängen (A und B) zugeordnet werden. Die Anfänge liegen aufgedeckt nebeneinander. Die Absätze liegen gemischt und offen darunter.

Wird das Spiel im Team gespielt, gibt es keinen Sieger. Nach vollständiger Zuordnung aller Karten kontrolliert der Lehrer die Richtigkeit. Wird das Spiel einzeln gespielt, kann über die Zeitermittlung ein Sieger festgestellt werden. In diesem Fall ist es am Lehrer auf Zeit und Richtigkeit zu überprüfen.

**Spieler:** im Team max. 2 Spieler

**Tipp:** Versuche, zunächst die Absätze ohne auf die Reihenfolge zu achten, den Textanfängen zuzuordnen. Bring dann erst die Absätze in ihre richtige Reihenfolge.

## Lösung:

### Mozzarella o cioccolato? (A)

Questo prodotto è uno degli alimenti che fanno impazzire il mondo. È così buono che viene considerato «il cibo degli dei».

È ricavato dai semi della pianta cacao ed è giunto in Europa dopo la scoperta dell'America. I semi vengono estratti dal frutto e poi fermentati.

Dopo vengono tostati e tritati. Alla fine si ottiene una sostanza morbida.

In questa fase vengono aggiunti zucchero, burro di cacao ed altri ingredienti. Per ottenere il cioccolato al latte, per esempio, viene aggiunto latte in polvere.

La miscela viene poi riempita in forme a tavoletta e poi incartata nella carta stagnola. Così il cioccolato viene protetto dalla luce e dagli odori estranei.

Non dobbiamo confondere il cioccolato con la cioccolata. Quest'ultima è una bevanda calda a base di cacao che viene sciolto nel latte.

### Mozzarella o cioccolato? (B)

Questo latticino è prodotto esclusivamente con il latte di bufala di razza mediterranea. I bufali sono bovini che vengono soprattutto allevati in Campania, nell'Italia Meridionale.

Il latte di questi animali è la base ideale per la mozzarella. Prima il latte freschissimo viene raccolto in una grande vasca.

Poi viene riscaldato con il vapore a una temperatura di circa 35°. Il latte allora deve coagulare.

Significa che deve essere trasformato in una specie di gelatina. Perciò vengono aggiunti dei fermenti naturali. Queste sostanze fanno trasformare il latte liquido in pasta che poi diventerà formaggio.

Dopo circa 5 ore la sostanza viene trasformata in acqua a 95° C nelle forme desiderate. I pezzi sono tenuti in acqua fredda e vengono salati. Vengono confezionati e conservati nel liquido tipico.

Il formaggio di colore bianco e sapore delicato viene offerto al consumatore in varie forme: bocconcini, perline, ciliegine ecc.



# Gioco 30

Typ B • Frage Antwort Karten • Grammatik: forme e tempi dei verbi • 36 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 30 ist ein Abfragespiel. Zu Beginn erklärt der Lehrer die Aufgabenstellung. Die Karten müssen mit ihren Aufgabenseiten nach oben im Stapel auf dem Tisch liegen. Es muss eine Reihenfolge der Spieler vereinbart werden.

Der erste Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel, liest die jeweilige Verbform auf Deutsch vor und muss sie auf Italienisch sagen. Ein benachbarter Spieler kontrolliert die Lösung, indem er auf die Rückseite der Karte schaut. Ist die Antwort richtig, darf die Karte vom Schüler gesammelt werden. Ist sie falsch, wird sie als unterste Karte in den Stapel zurückgelegt.

Der Schüler mit den meisten Karten gewinnt das Lernspiel.

**Spieler:** 2 bis maximal 4 Schüler

**Aufgabe:** Die vorhandenen Verben müssen richtig (Person, Zahl, Zeit) übersetzt werden.

## Lösung:

Frage und Lösung stehen auf ein und derselben Karte – jeweils getrennt auf die Vorder- und auf die Rückseite gedruckt (Wendekarten).



# Gioco 31

Typ A • Satzteile zusammenfinden • Wortschatz: ambiente • 24 Karten

## Spielanleitung:

Gioco 31 wird gespielt wie ein Memory. Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Ist es möglich, daraus einen ganzen sinnvollen Satz zu bilden, darf der Spieler die Karten sammeln. Ergeben zwei Karten keinen Sinn, muss er beide wieder verdeckt zurücklegen.

Es sind insgesamt 12 Paare zu finden, die hier einen zusammenhängenden Text ergeben. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt. Zuletzt müssen alle Spieler im Team ihre Karten zum Text formen.

**Spieler:** 2 bis 4 Schüler

**Hilfestellung:** Die Auflösung des Lernspiels (zusammenhängender Text) sollte auf dem Lehrertisch liegen und kann von den Schülern vor Beginn des Spiels nach Ermessen des Lehrers eingesehen werden.

## Lösung:

1. L'energia che viene prodotta da fonti naturali si — chiama >energia rinnovabile<.
2. È una forma di energia — che viene costantemente ricreata dalla natura.
3. Le fonti principali di energia rinnovabile sono — per esempio il sole, l'acqua, il vento, il mare ...
4. I gas che sono prodotti dai combustibili fossili (petrolio, metano, carbone) — aumentano l'effetto serra. Quindi il riscaldamento globale viene causato da questi gas.
5. Secondo studi recenti le fonti tradizionali di energia — potrebbero essere sostituite da fonti di energia geotermica.
6. L'energia necessaria per tutto il mondo e per un anno intero — potrebbe essere fornita dal sole, per esempio.
7. Quello che manca ancora è la tecnologia — con cui questa energia può essere sfruttata.
8. Anche i costi delle energie rinnovabili sono — più bassi rispetto a quelli tradizionali.
9. L'energia che viene prodotta dal vento con — una pala eolica può fornire l'elettricità per 300 case.
10. Le pale eoliche non sono — belle da vedere: è vero.
11. Però l'inquinamento che viene provocato dalle ciminiere delle centrali elettriche — è più brutto e più pericoloso.
12. Quello che conta è che le energie rinnovabili — sono vere alternative alle tradizionali fonti fossili.

