

# 10 Giochi con le flashcard

## Simon Says

L'insegnante dice "Simon says..." seguito da un'azione basata sulla flashcard. Gli studenti seguono le istruzioni solo se l'insegnante dice prima "Simon says".

Esempio di conversazione:

Insegnante: "Simon says point to the apple!"

Studenti: "This is the apple!" (indicando la flashcard con la mela)

Insegnante: "Touch the cat!" (Gli studenti non devono farlo).

Tempo: 10-15 minuti.

Obiettivi: Rafforzare l'ascolto attivo.

## Flashcard Race

Dividere la classe in due squadre e mostrare una flashcard; chi risponde correttamente per primo guadagna un punto.

Esempio di conversazione:

Insegnante: "What's this?"

Studente: "It's a banana!"

Insegnante: "Correct! Team A gets a point."

Tempo: 10-15 minuti.

Obiettivi: Rafforzare il riconoscimento rapido

## Bingo

Creare (o far disegnare agli studenti) le cartelle della tombola con 6/8 immagini (e/o parole in base alle loro competenze).

L'insegnante, o gli studenti a rotazione, pescano le flashcard e ripetono la parola ad alta voce. Gli studenti ascoltano e coprono con un segnalino le immagini corrispondenti. Vince chi copre per primo tutte le immagini e grida "Bingo!"

Esempio di conversazione:

Insegnante: "Dog! Do you have a dog on your card?"

Studenti: "Yes, I have it! Bingo!"

Tempo: 15-20 minuti.

Obiettivi: Ascolto e riconoscimento visivo.

## What's Missing?

Mostrare un gruppo di flashcard, poi rimuoverne una (o più di una per rendere il gioco più difficile). Gli studenti devono dire quale manca.

Esempio di conversazione:

Insegnante: "Look carefully. What's missing?"

Studente: "The apple is missing!"

Tempo: 5-10 minuti.

Obiettivi: Migliorare la memoria visiva.

## Hot Seat

Si pesca una flashcard e uno studente seduto di spalle cerca di indovinare la parola basandosi sulle descrizioni degli altri.

Esempio di conversazione:

Insegnante: "Describe this animal. Don't say the word!"

Studente: "It's big and grey. It has a long trunk."

Studente in Hot Seat: "Is it an elephant?"

Tempo: 10-15 minuti.

Obiettivi: Praticare la descrizione e l'ascolto.

## Mime game

Uno studente mima la parola sulla flashcard, e gli altri devono indovinarla.

Esempio di conversazione:

Insegnante: "Act it out!"

Studente: (mima il nuotare).

Classe: "Swimming!"

Tempo: 10-15 minuti.

Obiettivi: Associare parole e azioni.

## Pass the Flashcard

Gli studenti si passano una flashcard mentre suona la musica. Chi si ritrova con la carta in mano quando la musica si ferma deve pronunciarla o fare una frase.

Esempio di conversazione:

Insegnante: "Pass it quickly!" (poi si ferma la musica)

Studente: "This is an apple!"

Tempo: 10-15 minuti.

Obiettivi: Parlare sotto pressione e ricordare i vocaboli velocemente.

## Categories Challenge

Spiegazione: Gli studenti posizionano le flashcard nella categoria corretta.

Esempio di conversazione:

Insegnante: "Find the animals."

Studente: "This is a dog. It goes here!"

Tempo: 10-15 minuti.

Obiettivi: Organizzazione semantica.

## Memory Match

Stampare le flashcard doppie e disporle a faccia in giù. Gli studenti a rotazione girano due carte cercando una coppia.

Esempio di conversazione:

Insegnante: "Choose two cards. What do you see?"

Studente: "It's a cat. It's a dog. They don't match!"

Studente: "It's a ball. It's a ball! They match!"

Tempo: 10-15 minuti.

Obiettivi: Migliorare la memoria e le associazioni.

## Sentence Maker

Gli studenti inventano una frase con le parole della flashcard.

Esempio di conversazione:

Insegnante: "Make a sentence with 'cat'."

Studente: "The cat is sleeping."

Tempo: 15-20 minuti.

Obiettivi: Uso del vocabolario in contesto.