

verbiAMO



ISTRUZIONI



Erickson

7+

ANNI

10

MINUTI

2-21

GIOCATORI

Contenuto della scatola

1 mazzo da 84 carte



Modo Indicativo

32 carte:

- 4 carte **Presente**
- 4 carte **Passato Prossimo**
- 4 carte **Imperfetto**
- 4 carte **Trapassato Prossimo**
- 4 carte **Passato Remoto**
- 4 carte **Trapassato Remoto**
- 4 carte **Futuro Semplice**
- 4 carte **Futuro Anteriore**



Modo Congiuntivo

16 carte:

- 4 carte **Presente**
- 4 carte **Passato**
- 4 carte **Imperfetto**
- 4 carte **Trapassato**

Modo Condizionale

8 carte:

- 4 carte **Presente**
- 4 carte **Passato**



Modo Imperativo

4 carte:

- 4 carte **Presente**



1 tavola sinottica dei verbi



Modo Participio

8 carte:

- 4 carte **Presente**
- 4 carte **Passato**

Modo Gerundio

8 carte:

- 4 carte **Presente**
- 4 carte **Passato**

Modo Infinito

8 carte:

- 4 carte **Presente**
- 4 carte **Passato**

1 poster per
la classificazione
delle carte



OBIETTIVI

- Apprendimento e memorizzazione dei verbi
- Classificazione dei tempi e modi verbali
- Socializzazione



SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è guadagnare più punti, stabilendo a priori quante manche giocare in una partita: la manche si vince riuscendo a ricomporre un mazzetto da 4 carte con lo stesso MODO e TEMPO (attenzione: non importa se la persona verbale e i verbi sono diversi!).

NUMERO DEI GIOCATORI

Si può giocare da 2 a 21 giocatori, assegnando a ciascuno un mazzetto di 4 carte.

Se a giocare è una classe intera, suddividerla in gruppi da 4 o 5 persone, distribuendo tutti i 21 mazzetti.



PREPARAZIONE

Prima di giocare, dividere le carte in mazzetti con MODO e TEMPO UGUALI, ad esempio:



Modo Indicativo,
tempo Presente



Modo Condizionale,
tempo Presente

Si ottengono così 21 mazzetti da 4 carte ciascuno. L'importante è che le 4 carte di ciascun mazzetto abbiano lo stesso MODO e lo stesso TEMPO. Selezionare tanti mazzetti quanti sono i giocatori (ad esempio se i giocatori sono 5, occorre prendere 5 mazzetti) e mettere nella scatola le carte rimanenti (che non serviranno per il gioco). I mazzetti scelti possono essere di MODI diversi (se i giocatori sono 5, si possono scegliere 2 mazzetti del Congiuntivo, 1 dell'Imperativo e 2 dell'Indicativo).



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Dopo aver mescolato bene le carte, se ne distribuiscono 4 ad ogni giocatore. Ciascun giocatore deve ricomporre uno dei mazzetti in gioco e per farlo sceglie un modo e un tempo (quello di cui ha più carte). Individua nel proprio mazzo la carta che non gli serve e la passa, coperta, alla sua destra e prende quella che, nello stesso momento, il giocatore alla sua sinistra gli sta passando.



Il turno si ripete allo stesso modo, fino a quando il primo giocatore che riesce a ricomporre un mazzetto con 4 carte di uguale MODO e TEMPO lo dichiara ad alta voce (ad esempio "Condizionale presente!") e batte la mano al centro del tavolo.

Tutti i giocatori immediatamente dovranno mettere la propria mano sopra la sua e l'ultimo perde un punto.

Se però le 4 carte non hanno MODO e TEMPO uguale, il giocatore che ha dichiarato erroneamente modo e tempo perde un punto.

FINE DELLA SFIDA

Vince il giocatore che, al termine di più manche di gioco (stabilite prima di iniziare), ha ottenuto più punti.



COME SI ASSEGNANO I PUNTI

- Vincitore di una manche: + 2 punti
- Ultimo giocatore a mettere la mano: - 1 punto
- Dichiarazione sbagliata del MODO o del TEMPO: - 1 punto
- Errore nella composizione delle 4 carte: - 1 punto

ATTIVITÀ CON UN SOLO GIOCATORE

Il poster in dotazione consente lo svolgimento di un'attività individuale di classificazione dei verbi, per allenarsi e consolidare il riconoscimento di MODO e TEMPI verbali presenti nelle carte. Consultando la tavola sinottica si può verificare in autonomia la correttezza dell'attività svolta.

ESEMPI DI COMBINAZIONI



Modo Condizionale
Tempo Presente



Modo Uguale
ma tempi diversi



Modi e Tempi diversi
ma verbo uguale



Modi e Tempi diversi
ma persona uguale

PERCHÈ GLI ANIMALI E I COLORI



L'**indicativo** è il modo che la nostra lingua ci offre quando intendiamo descrivere **la realtà**, parlare di essa così come ci si presenta. Per lui abbiamo scelto la **gallina**, animale della realtà per eccellenza e il **verde**, colore della natura.



Il **congiuntivo**, invece, serve a esprimere **un desiderio**, un'ipotesi, un dubbio: è il modo del sogno. Per lui abbiamo scelto un animale fantastico, l'**unicorno** e l'**azzurro**, colore dei sogni.



Il **condizionale** è il modo che indica una **possibilità** realizzabile solo a certe condizioni. Per lui abbiamo scelto il **camaleonte** che cambia colore della pelle a seconda di dove si trova, e il **viola**, colore della magia che con una bacchetta magica cambia le condizioni reali.



Imperativo, dal latino Imperare, è un verbo che significa **comandare**. Il valore di questo modo è infatti quello di esprimere un comando, un ordine. Il **leone** e il **rosso** si spiegano da sé.



Per i modi **indefiniti** che non hanno la persona (io, tu, egli...) abbiamo scelto animali e colore indefiniti, come le **meduse** e il **grigio**.

COMPOSIZIONE DEI MAZZETTI



Modo Indicativo

TEMPO PRESENTE

Tu voli
Egli nuota
Noi sogniamo
Essi vivono

TEMPO PASSATO PROSSIMO

Egli ha visto
Noi abbiamo nuotato
Voi siete partiti
Essi hanno telefonato

TEMPO IMPERFETTO

Io avevo
Noi credevamo
Essi nuotavano
Tu mordevi

TEMPO TRAPASSATO PROSSIMO

Egli era partito
Noi avevamo mangiato
Voi avevate creduto
Tu avevi mosso

TEMPO PASSATO REMOTO

Tu fosti
Egli nuotò
Noi amammo
Essi vissero

TEMPO TRAPASSATO REMOTO

Egli fu partito
Noi avemmo visto
Voi aveste amato
Essi ebbero abbracciato

TEMPO FUTURO SEMPLICE

Io vivrò
Tu odierai
Essi pescheranno
Tu morderai

TEMPO FUTURO ANTERIORE

Egli avrà visto
Tu avrai mangiato
Voi avrete creduto
Tu avrai addentato

Modo Congiuntivo

TEMPO PRESENTE

Che io abbia
Che tu sia
Che noi giochiamo
Che voi dormiate

TEMPO PASSATO

Che io abbia parlato
Che egli abbia mangiato
Che noi abbiamo sentito
Che voi abbiate visto

TEMPO IMPERFETTO

Che tu dormissi
Che egli negasse
Che noi andassimo
Che voi giocaste

TEMPO TRAPASSATO

Che tu avessi parlato
Che noi avessimo visto
Che egli avesse giocato
Che essi avessero affettato





Modo Condizionale

TEMPO PRESENTE

Tu voleresti
Egli nuoterebbe
Noi mangeremmo
Essi vivrebbero

TEMPO PASSATO

Egli avrebbe volato
Noi avremmo nuotato
Voi sareste partiti
Essi avrebbero telefonato

Modo Imperativo

TEMPO PRESENTE

Ama!
Gioca!
Parlate!
Leggete!



Modo Partecipio

TEMPO PRESENTE

Vivente
Amante
Mordente
Pensante

TEMPO PASSATO

Partito
Letto
Visto
Pensato



Modo Gerundio

TEMPO PRESENTE

Amando
Giocando
Vivendo
Leggendo

TEMPO PASSATO

Avendo vissuto
Avendo amato
Essendo partito
Essendo uscito

Modo Infinito

TEMPO PRESENTE

Sognare
Partire
Amare
Telefonare

TEMPO PASSATO

Avere amato
Essere partito
Avere creduto
Avere mangiato

MATILDE LANZI

Matilde Lanzi nasce nel 1970 a Bologna dove vive col marito e quattro figli maschi. Dottoressa in Lettere classiche, inizia la sua carriera di educatrice al Centro LG, doposcuola per ragazzi a rischio sociale; da oltre vent'anni insegna italiano, storia e geografia nella scuola Secondaria di primo grado M. Malpighi di Bologna.



CREDITI

Un gioco di Matilde Lanzi, progetto didattico di Scuole M. Malpighi (BO)

Editing: Sara Lisa Di Mario

Illustrazioni: Eleonora De Pieri

Progetto grafico: Samuele Prosser

Impaginazione: Eleonora Bernardi

Direzione artistica: Giordano Pacenza

M
Scuole Malpighi

ISBN 978-88-590-3695-1

© 2024 Edizioni Centro Studi Erickson



Semplici regole per smaltire
e riciclare gli imballaggi
www.erickson.it/dove-lo-butto

Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - www.erickson.it - info@erickson.it