

FINALITÀ PEDAGOGICHE

Questo gioco sviluppa la capacità di cogliere elementi che caratterizzano le professioni e di categorizzarle in base a questi elementi. Sviluppa, inoltre, la memorizzazione, l'ascolto degli altri e l'inventiva contestualizzata. È importante che il conduttore, alla fine di ogni manche, coinvolga gli studenti nella comunicazione tra squadre delle professioni nominate e nell'identificazione di ulteriori professioni non emerse durante il gioco.

MATERIALE

Un fascicolo MIPII per studente.
 Un foglio con tabella per l'assegnazione dei punti.
 Un timer.

DURATA

Circa 5-10 minuti a manche.

PROCEDURA

4 studenti ricoprono il ruolo di arbitri, mentre i restanti studenti vengono divisi in 4 squadre possibilmente omogenee per numero (a seconda della numerosità si possono organizzare 3 squadre con 3 arbitri o 5 squadre con 5 arbitri). Ogni squadra si dispone in cerchio, in modo tale che tutti i giocatori possano vedersi e ascoltarsi.

La fase iniziale, della durata di 5 minuti, consiste nella memorizzazione delle professioni da parte dei partecipanti: ogni studente avrà a disposizione un fascicolo MIPII e dovrà cercare di memorizzare quante più professioni possibili e il relativo nome nella lingua madre e in un'altra lingua scelta dal conduttore.

Questi sceglie a ogni turno un criterio che accomuni diverse professioni che i giocatori devono nominare. Ad esempio, professioni: in cui si viaggia; con tante relazioni interpersonali; svolte anche di notte; che richiedono la laurea; che richiedono competenze tecnico-operative.

Al "via", il conduttore comunica il criterio e fa partire il timer della durata di due minuti. I giocatori di ogni squadra, uno alla volta e in senso orario, nominano una professione nella lingua madre o nella lingua precedentemente indicata.

L'arbitro durante il gioco si limita a trascrivere su un foglio le professioni, man mano che vengono dette dai membri della squadra. Alla conclusione di ogni manche, calcola il punteggio secondo le regole riportate più sotto descrivendo ai partecipanti i motivi per cui assegna gli specifici punteggi a ogni professione. Nel caso in cui dovesse avere dei dubbi, solitamente relativi alla congruenza della professione con il criterio della manche, condivide il dubbio con il conduttore che ne discute insieme a tutti i partecipanti e decide quale punteggio assegnare.

Vince chi, al termine della partita, totalizza il punteggio più alto.

REGOLE

All'interno di ogni manche, non bisogna ripetere una professione già detta da un altro giocatore.

Ogni studente può passare la parola allo studente successivo senza proporre una professione, ma questo comporterà la penalizzazione di 1 punto.

ASSEGNAZIONE PUNTEGGI

Professione congruente in lingua madre	+2
Professione congruente nella seconda lingua	+3
Professione già detta da un altro studente	-2
Professione non congruente	-1