

VACANZE A BLOCCHI

GIOCO A QUATTRO SQUADRE

VACANZE A BLOCCHI - CREAZIONE DEI DATI (5 MINUTI)

- Creare cinque bigliettini, uno per ciascuno dei seguenti temi:
 1. **Luogo** visitato durante le vacanze;
 2. **Mezzo** di trasporto utilizzato durante le vacanze;
 3. **Persona** con la quale si è andati in vacanza;
 4. **Attività** svolta durante le vacanze;
 5. **Oggetto** tipico utilizzato durante le vacanze.
- Mettete i bigliettini sulla cattedra.

VACANZE A BLOCCHI - CREAZIONE DEI DATI (5 MINUTI)

- Creare cinque bigliettini, uno per ciascuno dei seguenti temi:
 1. **Luogo** visitato durante le vacanze;
 2. **Mezzo** di trasporto utilizzato durante le vacanze;
 3. **Persona** con la quale si è andati in vacanza;
 4. **Attività** svolta durante le vacanze;
 5. **Oggetto** tipico utilizzato durante le vacanze.
- Mettete i bigliettini sulla cattedra.

VACANZE A BLOCCHI - FORMAZIONE DELLE SQUADRE (5 MINUTI)

1. Dividetevi in quattro squadre, posizionandovi nei quattro angoli dell'aula;
2. Scegliete un capitano;
3. Ogni capitano sceglie il colore della squadra.

VACANZE A BLOCCHI - FORMAZIONE DELLE SQUADRE (5 MINUTI)

1. Dividetevi in quattro squadre, posizionandovi nei quattro angoli dell'aula;
2. Scegliete un capitano;
3. Ogni capitano sceglie il colore della squadra.

VACANZE A BLOCCHI - FORMAZIONE DELLE SQUADRE (5 MINUTI)

1. Dividetevi in quattro squadre, posizionandovi nei quattro angoli dell'aula;
2. Scegliete un capitano;
3. Ogni capitano sceglie il colore della squadra.

VACANZE A BLOCCHI - ASSEGNAZIONE DEI DATI (5 MINUTI)

1. Ogni capitano pesca cinque bigliettini;
2. Ogni squadra inventa un elemento **segreto** aggiuntivo a scelta tra i cinque temi precedenti: luogo, mezzo, persona, attività, oggetto;
3. Ogni squadra scrive su un foglio le cinque variabili assegnandone i valori pescati e l'elemento segreto:
 - Luogo = X
 - Mezzo = [Y,Z]
 - Persona =
 - Attività =
 - Oggetto =

VACANZE A BLOCCHI - ASSEGNAZIONE DEI DATI (5 MINUTI)

1. Ogni capitano pesca cinque bigliettini;
2. Ogni squadra inventa un elemento **segreto** aggiuntivo a scelta tra i cinque temi precedenti: luogo, mezzo, persona, attività, oggetto;
3. Ogni squadra scrive su un foglio le cinque variabili assegnandone i valori pescati e l'elemento segreto:
 - Luogo = X
 - Mezzo = [Y,Z]
 - Persona =
 - Attività =
 - Oggetto =

VACANZE A BLOCCHI - ASSEGNAZIONE DEI DATI (5 MINUTI)

1. Ogni capitano pesca cinque bigliettini;
2. Ogni squadra inventa un elemento **segreto** aggiuntivo a scelta tra i cinque temi precedenti: luogo, mezzo, persona, attività, oggetto;
3. Ogni squadra scrive su un foglio le cinque variabili assegnandone i valori pescati e l'elemento segreto:
 - Luogo = X
 - Mezzo = [Y,Z]
 - Persona =
 - Attività =
 - Oggetto =

Ogni squadra scrive una storia sul foglio utilizzando tutte le variabili a sua disposizione, includendo necessariamente un termine informatico utilizzato nel precedente anno scolastico.

VACANZE A BLOCCHI - PRESENTAZIONE (3 MINUTI A SQUADRA)

- A turno i capitani delle squadre trascrivono le variabili alla lavagna (senza rivelare quale sia l'elemento segreto);
- A turno i capitani raccontano a voce la storia della propria squadra;
- Ogni squadra avversaria scommette su quale sia l'elemento segreto della squadra che sta presentando.

VACANZE A BLOCCHI - PRESENTAZIONE (3 MINUTI A SQUADRA)

- A turno i capitani delle squadre trascrivono le variabili alla lavagna (senza rivelare quale sia l'elemento segreto);
- A turno i capitani raccontano a voce la storia della propria squadra;
- Ogni squadra avversaria scommette su quale sia l'elemento segreto della squadra che sta presentando.

VACANZE A BLOCCHI - PRESENTAZIONE (3 MINUTI A SQUADRA)

- A turno i capitani delle squadre trascrivono le variabili alla lavagna (senza rivelare quale sia l'elemento segreto);
- A turno i capitani raccontano a voce la storia della propria squadra;
- Ogni squadra avversaria scommette su quale sia l'elemento segreto della squadra che sta presentando.

VACANZE A BLOCCHI - PUNTEGGI

- Le squadre avversarie devono dare un voto alla storia raccontata, da 1 a 10;
- Ogni squadra che indovina l'elemento segreto della squadra che sta presentando guadagna 5 punti;
- La squadra che ha raccontato la storia guadagna 2 punti per ogni squadra che non ha indovinato l'elemento segreto;
- 5 punti bonus alla squadra che include nella propria storia il nome esatto di un luogo specifico nel quale è stato in vacanza il Prof.

VACANZE A BLOCCHI - PUNTEGGI

- Le squadre avversarie devono dare un voto alla storia raccontata, da 1 a 10;
- Ogni squadra che indovina l'elemento segreto della squadra che sta presentando guadagna 5 punti;
- La squadra che ha raccontato la storia guadagna 2 punti per ogni squadra che non ha indovinato l'elemento segreto;
- 5 punti bonus alla squadra che include nella propria storia il nome esatto di un luogo specifico nel quale è stato in vacanza il Prof.

VACANZE A BLOCCHI - PUNTEGGI

- Le squadre avversarie devono dare un voto alla storia raccontata, da 1 a 10;
- Ogni squadra che indovina l'elemento segreto della squadra che sta presentando guadagna 5 punti;
- La squadra che ha raccontato la storia guadagna 2 punti per ogni squadra che non ha indovinato l'elemento segreto;
- 5 punti bonus alla squadra che include nella propria storia il nome esatto di un luogo specifico nel quale è stato in vacanza il Prof.

VACANZE A BLOCCHI - PUNTEGGI

- Le squadre avversarie devono dare un voto alla storia raccontata, da 1 a 10;
- Ogni squadra che indovina l'elemento segreto della squadra che sta presentando guadagna 5 punti;
- La squadra che ha raccontato la storia guadagna 2 punti per ogni squadra che non ha indovinato l'elemento segreto;
- 5 punti bonus alla squadra che include nella propria storia il nome esatto di un luogo specifico nel quale è stato in vacanza il Prof.