

L'identikit

Giocatori: coppie di alunni (compagni di banco)

Scopo del gioco:

scoprire il nome del personaggio nel minor tempo possibile

Svolgimento del gioco

Il Docente:

- legge **3 caratteristiche/indizi*** legati a un personaggio del **capitolo** letto o ascoltato in classe.

Le coppie di alunni:

- si confrontano rapidamente e alzano la mano per indicare il personaggio misterioso.

Il Docente dà la possibilità alla suddetta coppia di rispondere:

in caso di errore il gioco riprende;

le coppie che sbagliano in questa fase non possono più intervenire.

(Il gioco può essere ripetuto dopo la lettura/ascolto di altri capitoli)

Secondo livello

Il Docente:

legge **5 caratteristiche/indizi** legati a un personaggio del **libro** letto o ascoltato in classe.

Le coppie di alunni:

- si confrontano rapidamente e alzano la mano per indicare il personaggio misterioso.

Il Docente dà la possibilità alla suddetta coppia di rispondere:

in caso di errore il gioco riprende;

le coppie che sbagliano in questa fase non possono più intervenire.

* fisici o/e caratteriali