

Il medico smemorato!

Funzioni comunicative: dare consigli per la salute attraverso l'uso dell'imperativo di cortesia.

Contesto: studio medico, ospedale.

Materiale: 8 carte con situazioni in campo medico.

Svolgimento: prima di iniziare il gioco l'insegnante racconta agli studenti la seguente storia: un giorno un medico si sveglia e non ricorda più niente del suo lavoro; ha un'amnesia temporanea. Nell'ambulatorio riceve i pazienti, ma non è in grado di curarli. A questo punto l'infermiera prende in mano la situazione e dà consigli ai pazienti. Un primo studente prende la carta riportata qui in basso e fa le veci dell'infermiera: fa accomodare i pazienti in sala d'attesa, spiegando loro l'accaduto e assicurandoli che prenderà lei in mano la situazione.

A turno gli studenti prendono una carta e iniziano il role play con l'infermiera: in base al disegno, descrivono i loro sintomi (*mi fa male la pancia, mi fa male la schiena, ho la febbre, ecc.*) e lo studente che farà la parte dell'infermiera darà i consigli (se sulla carta c'è un paziente con il mal di schiena, l'ordine sarà: "*si riposi, non faccia sforzi, prenda questa compressa per il dolore...*")

Non vi sono vincitori, lo scopo del gioco è quello di praticare l'uso dell'imperativo di cortesia.

Per l'insegnante:

Prima di iniziare l'attività, l'insegnante mostra i disegni agli studenti e, attraverso un'attività di brainstorming, scrive alla lavagna i sintomi e le malattie riportate nei disegni.





