

	Top Trumps
Livello linguistico (CEFR)	Da A2
Scopo del gioco	Vincere tutte le carte degli avversari confrontando statistiche numeriche per diversi elementi tematici.
Regole	- Ogni giocatore riceve un numero uguale di carte dal mazzo. - Le carte rimangono coperte in un mazzo davanti a ogni giocatore. - A turno, i giocatori guardano solo la carta superiore del proprio mazzo. - Il giocatore di turno sceglie una categoria/statistica dalla propria carta e dichiara il valore (es. "L'altezza è 324 metri"). - Tutti i giocatori rivelano la stessa statistica sulle loro carte. - Chi ha il valore più alto vince tutte le carte giocate in quel turno e le mette sotto il proprio mazzo. - Il vincitore del turno prende una nuova carta e sceglie la categoria per il turno successivo. - Il gioco continua finché un giocatore non vince tutte le carte o si raggiunge un limite di tempo prestabilito.
Numero giocatori	2-6
Età consigliata	8+ (adattabile in base alla complessità del contenuto)
Tempo (durata di una partita)	15-30 minuti
Punteggi/ come si vince	Vince chi raccoglie tutte le carte o chi ha più carte allo scadere del tempo limite.
Oggetti	Mazzo di carte Top Trumps tematiche (automobili, animali, monumenti, paesi, ecc.)
Ruoli	Tutti i giocatori partecipano allo stesso modo, alternandosi nel ruolo di "chi sceglie" la categoria.
Relazioni	Competitivo, ogni giocatore gioca per sé, ma incoraggia discussioni e confronti.
Profilo dei giocatori	- <i>Contesto</i>: Studenti che necessitano di praticare comparativi, numeri, statistiche e vocabolario specialistico nella lingua target. - <i>Competenze</i>: Lettura di dati numerici, confronto, argomentazione, pronuncia di numeri e statistiche. - <i>Temi lessicali</i>: Dipende dal mazzo scelto (geografia, scienze, storia, sport, tecnologia, natura). - <i>Contesto socio-culturale</i>: Possibilità di esplorare aspetti culturali legati al tema delle carte (monumenti nazionali, animali di diversi continenti, ecc.).
Competenze, conoscenze	- <i>Lingua</i>: Strutture comparative e superlative ("più alto di", "il più veloce", "meno pesante di"), numerali, pronuncia corretta di cifre e unità di misura, vocabolario specialistico del tema scelto. - <i>Cultura</i>: Conoscenze enciclopediche sui temi trattati, aspetti culturali e geografici, curiosità scientifiche o storiche. - <i>Soft skill e sviluppo personale</i>: Analisi di dati, capacità di confronto, argomentazione delle proprie scelte, gestione della competizione, sviluppo di strategie di gioco.