



GIOCHI E ATTIVITA' CON LE CARTE DI LUNA PARK



Le carte di LUNA PARK possono esser utilizzate per tante altre attività sul linguaggio, in modo individuale o in gruppo, in contesto familiare, scolastico, terapeutico.



GIOCO DELL'OCA

Create un percorso, utilizzando le carte-papera con le scritte e alcune carte-papera con i simboli (che userete per altre indicazioni tipo: leone= fermo un giro, mano= tira il dado). Disponete le carte dal lato papera, tranne quelle con i simboli.

REGOLAMENTO:

Tirate il dado a turno e andate avanti del numero fatto con il dado. Se finite su una carta-papera, giratela e svolgete l'esercizio, poi lasciate la carta girata dalla parte dell'esercizio.

Ogni esercizio vi fa vincere 2 gettoni!

Se finite su una carta-papera già girata (quindi già svolta) e date la stessa risposta, vincete 2 gettoni!

Se date una risposta diversa dalla precedente, vincete 3 gettoni!

Questa modalità di gioco favorisce l'ascolto attento delle risposte date dagli altri giocatori

Il primo giocatore che arriva al traguardo, ferma il gioco.

Chi ha più gettoni, vince!





ESEMPI PER BAMBINI DELLA SCUOLA MATERNA

Le carte-papera blu/gialle possono essere utilizzate in classe o in altri contesti di aggregazione, dividendo i bambini in gruppi.

Esempi per i bambini della Scuola Materna:

CARTE BLU (20 carte)

Le carte blu hanno solo **immagini** e permettono ai bambini che ancora non sanno leggere di giocare in autonomia.

Ogni immagine rappresenta una categoria (es. insetti). La scheda blu, presente nella scatola, riassume le **20 categorie** rappresentate: *animali della fattoria, animali feroci, insetti, uccelli, pesci, frutta, verdura, bevande, dolci, cibi, giocattoli, sport, abbigliamento, parti del corpo, mezzi di trasporto, strumenti musicali...*

Se si utilizzano le carte blu (20 categorie, in simbolo), i bambini possono lavorare in autonomia e si possono svolgere le seguenti attività di categorizzazione:

1. Un bambino, a turno, estrae una carta blu, nomina/fa vedere l'immagine e gli altri bimbi devono dire, a turno, un nome appartenente alla categoria dell'immagine
2. Stesso gioco ma ci si divide in squadre. Un arbitro nomina/fa vedere l'immagine. La prima squadra che risponde in modo corretto o con un numero maggiore di risposte, vince un gettone!
3. Brain-storming: si sceglie un'immagine e si dicono tutte le parole che ci vengono in mente che appartengono alla categoria dell'immagine
4. Nomino e disegno: si estrae una carta e ogni bimbo nomina e disegna un nome appartenente alla categoria estratta
5. Indovinello: un bambino, a turno, estrae una carta e senza farla vedere mima/descrive un nome appartenente alla categoria estratta. Gli altri bimbi devono indovinare di cosa si tratta.
6. Scelgo 3/4 carte blu e le metto ognuna in un cestino, distribuisco ai bambini tante immagini/oggetti appartenenti alle categorie delle carte scelte e i bimbi devono andare a mettere le immagini/oggetti nel cestino corrispondente.

A fine attività, potete riguardare le carte utilizzate e provare a ricordare le risposte date dai vari giocatori. Ciò stimola l'**attenzione**, durante la partita, allena la **memoria** e consolida nuovi **apprendimenti**.



CARTE GIALLE (80 carte)

Le carte gialle lavorano sull'**ampliamento** del **vocabolario** e lo sviluppo di **relazioni logiche** quali:

azione ----> *cosa puoi fare con?*
parte/tutto ----> *da quali parti è composto?*
attributo ----> *che caratteristiche ha?*
spazio. ----> *dove si trova abitualmente?*

Attraverso domande su funzione, caratteristiche, spazio e parti di un oggetto, aiutano i bambini a lavorare sulle **rappresentazioni mentali** e sulla capacità di creare legami tra i diversi elementi del linguaggio, portandoli ad acquisire un **linguaggio chiaro** e preciso, indispensabile per i **futuri apprendimenti scolastici**

Qui il tutor legge la carta e scrive le risposte dei bambini

- Selezionare le carte gialle "**Cosa puoi fare con...**", pescare una carta e a turno, tutti i bimbi rispondono. L'adulto scrive tutte le risposte dei bambini
- Selezionare le carte gialle "**Cose che servono per...**", pescare una carta e, a turno, tutti i bimbi rispondono. L'adulto scrive tutte le risposte
- Selezionare le carte gialle "**caratteristiche di...**", pescare una carta e, a turno, tutti i bimbi rispondono. L'adulto scrive tutte le risposte dei bambini
- Selezionare le carte gialle "**Posti in cui ci sono...**", pescare una carta e, a turno, tutti i bimbi rispondono. L'adulto scrive tutte le risposte
- Giochi a coppie/squadre: 2 adulti, una lavagnetta cancellabile, una clessidra da 2/3 minuti, schede e gettoni di Luna Park. Ogni individuo/squadra riceve una scheda di Luna Park. Scegliere una tipologia di carte. Il tutor legge la carta e ogni individuo/squadra detta all'adulto di riferimento tutte le parole che vengono in mente rispetto alla domanda, da scrivere sulla lavagnetta. Scaduto il tempo, ogni adulto, a turno, legge le risposte. Chi ha dato il numero maggiore di risposte riceve un gettone da mettere sulla propria scheda.
- Selezionare le carte gialle "**Parti di ...**", pescare una carta e, a turno, tutti i bimbi rispondono. L'adulto scrive tutte le risposte
- Ogni bimbo, a turno, pensa a un oggetto e dice le parti che lo compongono. I bambini devono indovinare di che oggetto si tratta



- Ogni bambino, a turno, dice un oggetto e i bambini devono dire le parti che lo compongono
- **Creazione di uno schema:**
partendo da una parola, analizzata precedentemente con le carte, si invitano i bambini a costruire legami, relazioni logiche tra i diversi elementi emersi: attività fondamentale per i futuri apprendimenti scolastici.
Es “acqua”: *dove si trova? che caratteristiche ha? cosa puoi fare?*
Disegno a scelta sul tema.



ESEMPI PER BAMBINI DELLA SCUOLA PRIMARIA

Con i bimbi della Primaria, carte di **LUNA PARK** possono essere utilizzate come esercizio di **lettura** e di **scrittura**, mettendo su foglio/lavagna le risposte dell'esercizio svolto, per esercitare la **grafia** e lasciare traccia del proprio operato.

- Un bambino, a turno, estrae una carta gialla, la legge e gli altri bimbi devono dire/scrivere, a turno, un nome appartenente alla categoria dell'immagine
- Stesso gioco ma ci si divide in squadre. Una lavagnetta cancellabile o fogli, una clessidra da 2/3 minuti, schede e gettoni di Luna Park. Ogni squadra riceve una scheda di Luna Park e decide che nome dare alla propria squadra. Scegliere una tipologia di carte. Un arbitro legge la carta e ogni squadra scrive sulla lavagnetta tutte le parole che vengono in mente rispetto alla domanda. Scaduto il tempo, ogni squadra, a turno, ogni le proprie risposte. La squadra che ha scritto un numero maggiore di risposte, vince un gettone!
- Brain-storming: si legge una carta e si dicono/scrivono tutte le parole che ci vengono in mente in risposta alla domanda
- Nomino e disegno: si estrae una carta blu e ogni bimbo nomina e disegna un nome appartenente alla categoria estratta



- Indovinello: un bambino, a turno, estrae una carta blu e senza farla vedere mima/descrive un nome appartenente alla categoria estratta. Gli altri bimbi devono indovinare di cosa si tratta e scriverlo su un foglio.
- Ripassiamo i **verbi**: utilizzo solo le carte "**Cosa puoi fare con...**" e a turno rispondiamo. Poi possiamo scriverli tutti alla lavagna
- Ripassiamo gli **aggettivi**. Utilizzo solo le carte "**caratteristiche di...**" e a turno rispondiamo. Poi possiamo scriverli tutti alla lavagna
- Ripassiamo i **nomi**: utilizzo solo le carte "**Cose che servono per...**" e a turno rispondiamo. Poi possiamo scriverli tutti alla lavagna
- Ripassiamo i **luoghi**: utilizzo solo le carte "**Posti in cui ci sono...**" e a turno rispondiamo. Poi possiamo scriverli tutti alla lavagna.
- Analizziamo gli **oggetti**: utilizzo solo le carte "**Parti di ...**" e a turno rispondiamo. Poi possiamo scriverli tutti alla lavagna
- Creiamo una scheda alla lavagna partendo da una parola, analizzata precedentemente con le carte gialle. *Es: acqua—> dove si trova? Che caratteristiche ha? Cosa puoi fare?*

*Questo elenco di attività può essere integrato con tante altre attività di vostra invenzione. Il materiale tratto dai giochi educativo-didattici **Giocoimparo** è molto versatile e si presta a tanti altri giochi che potrete creare e condividere con la comunità **Giocoimparo**!*

