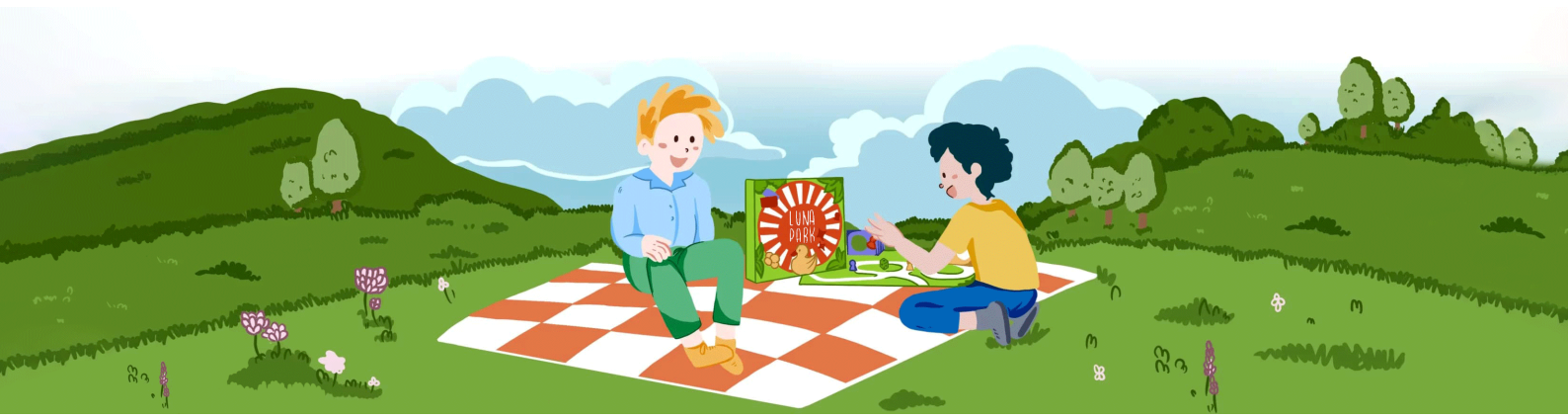
GIOCHI E ATTIVITA' CON LE CARTE DI GENUS





Le carte GENUS si prestano a tante altre attività sul linguaggio individuali o di gruppo, in contesto familiare, scolastico, terapeutico. Grazie alla loro simbologia semplice e immediata di categorie, possono essere utilizzate in qualsiasi lingua.

1 FAMIGLIE DI CATEGORIA

Creazione di famiglie della stessa categoria, nei diversi colori (vedi istruzioni nella scatola).

Gioco simile al ramino, dove i bambini devono mettere in atto diverse **strategie** per liberarsi di tutte le carte in mano. Per **lavorare** sul **linguaggio**, per ogni carta che compone una Famiglia, dire il nome di un elemento appartenente alla categoria stessa.

Es: Famiglia di verdure: asparagi, verza, zucca, carciofi

Non è possibile riutilizzare una parola già detta

2 CATEGORIE CON CARTA E PENNA

Scrittura di nomi, appartenenti alle diverse **categorie** e inizianti con una lettera prestabilita (vedi istruzioni nella scatola).

3 GENUS VERSIONE "ESPERTI"

Questa variante è un ottimo strumento di metafonologia e allena i bambini a:

- **Percepire e riconoscere suoni/lettere** presenti nelle parole
- Recuperare **vocaboli** in modo selettivo
- Controllare l'impulsività

Preparazione delle carte per la versione Genus "Esperti":
Scrivi, sull'angolo in alto a destra, una lettera in stampato maiuscolo, utilizzando anche le lettere straniere (utilizzare i trasferelli o un pennarello indelebile)

Il regolamento di Genus "Esperti" è uguale al Genus base ma...
quando si scarta, si deve nominare una parola appartenente alla **categoria che stai per scartare** e che contenga la **lettera** della **carta sul tavolo**.



Es nella foto: categoria "abbigliamento": "**b**retelle", "giu**b**botto"...
E' possibile dire parole che contengono la lettera target, in qualsiasi posizione: inizio, in mezzo, fine

Per i bimbi che non sanno ancora leggere, si può giocare a Genus nella modalità "base", come se le lettere non ci fossero. Il vederle scritte, li aiuterà a familiarizzare con l'alfabeto.

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

4 GIOCHI DI GRUPPO

Le carte Genus possono essere utilizzate in classe (Scuola Materna e Primaria) o in altri contesti di aggregazione, dividendo i bambini in gruppi.

Esempi per la Scuola Materna e Primaria:

1) Ogni bambino, a turno, pesca una carta Genus, nomina/fa vedere l'immagine agli altri bimbi poi dice/scrive un nome appartenente alla categoria dell'immagine. Vietato dire parole già dette

2) Stesso gioco ma ci si divide in squadre. Un arbitro pesca una carta Genus, la nomina/ fa vedere l'immagine. La prima squadra che risponde/scrive in modo corretto o con un numero maggiore di risposte, vince un gettone!

3) Brain-storming: si pesca una carta Genus e si dicono/scrivono tutte le parole che ci vengono in mente che appartengono alla categoria dell'immagine

4) Nomino e disegno: si pesca una carta Genus e ogni bimbo nomina e disegna un nome appartenente alla categoria estratta

5) Indovinello: un bambino, a turno, pesca una carta Genus 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 Genus di categorie diverse e le metto ognuna in un cestino, distribuisco ai bambini tante immagini/oggetti appartenenti alle categorie estratte e i bimbi devono andare a mettere le immagini/oggetti nel cestino corrispondente

7) Seduti a tavolino, il mazziere gira una carta per volta e ogni bambino, a turno, deve dire un nome appartenente alla categoria girata. Se ci riesce, vince la carta e passa il turno al giocatore successivo. Se non ci riesce, si fa aiutare e poi vince la carta. Il turno passa al giocatore successivo



8) Il mazziere gira una carta Genus versione Esperti e, a turno, ogni bambino prova a leggere la lettera scritta sopra e prova a dire un nome di quella categoria e che inizia con quella lettera. Con i bambini della Scuola Primaria, la lettera può essere anche dentro o a fine parola.

9) Si selezionano solo le carte di 2 colori (ad es: rosse e blu). Il mazziere gira una carta per volta. Se esce una carta rossa bisogna dire "rosso", se esce una carta blu, bisogna dire il nome dell'immagine rappresentata. A turno, ogni bambino risponde.
...e tanti tanti altri giochi che potrete inventare voi e condividere con Giocoimparo!

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

Per ognuna di queste proposte, a fine attività, potete provare a ricordare le risposte date dai vari giocatori. Ciò stimola l'attenzione, durante la partita, allena la memoria e consolida nuovi apprendimenti.