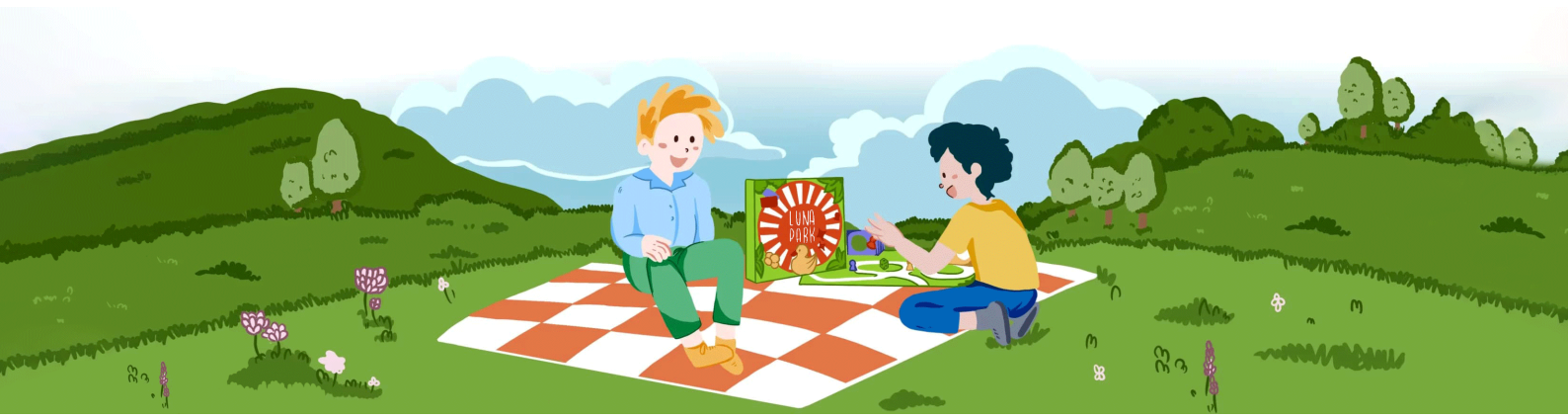
GiocoIMPARO

GIOCHI E ATTIVITA' CON LE CARTE DI LUNA PARK





Le carte di LUNA PARK possono esser utilizzate per tante altre attività sul linguaggio, in



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!



2 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**!*