

GIOCO IMPARO

www.giocoimparo.com

ANGELA ZERBINO

Logopedista Relazionale

ISTRUZIONI DI GIOCO

Gioco didattico-educativo per aiutare i bambini a costruire le basi del linguaggio-discorso.

Le carte-papera lavorano sull'ampliamento del vocabolario e sullo 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?

OBIETTIVI EDUCATIVI DEL GIOCO

1. Creare nel bambino l'abitudine mentale a collocare ogni nuova informazione verbale in modo ben correlato con quanto egli già conosce.

2. Favorire l'educazione linguistica intesa come utilizzo preciso e flessibile del linguaggio, organizzatore del pensiero, per guidare ogni bambino ad esprimersi con proprietà e precisione, trasformando gradualmente il suo linguaggio infantile in un linguaggio sempre più elaborato.

Saper usare il linguaggio con precisione e chiarezza ma anche con rapidità, fluidità e originalità è pre-requisito indispensabile per la costruzione di un pensiero e di un linguaggio logico, creativo e critico.

Un'educazione all'uso del linguaggio-discorso, negli anni della Scuola Materna e nei primi anni della Scuola Primaria rappresenta la base per una positiva evoluzione cognitiva, affettiva e sociale dei bambini.

ETÀ 4 - 10
GIOCATORI 2 - 4

SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore che esce dal Luna Park con la scheda completa di 12 gettoni!

CONTENUTO

1	Tabellone
100	Carte-papera (20 iconiche + 80 scritte)
4	Schede
60	Gettoni
8	Biglietti omaggio cibo
8	Biglietti omaggio giostra
1	Scheda categoria
1	Dado

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore riceve

1	Segnalino
1	Scheda
2	Gettoni (scegliere un colore)
1	Biglietto omaggio cibo
1	Biglietto omaggio giostra

Mettere il tabellone al centro. Sistemare il mazzo di carte-papera al lato del tabellone. Un giocatore fa da cassiere per consegnare/incassare i gettoni e i biglietti omaggio cibo/giostra. Ovviamente, anche il cassiere può prendere parte alla sfida di Luna Park in qualità di normale giocatore, assicurandosi di tenere i gettoni e i buoni omaggio della cassa ben distinti e separati dai propri. Mettere i segnalini all'entrata del Luna Park. Inizia il gioco il più piccolo del gruppo poi si prosegue in senso orario.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A turno si tira il dado e si va avanti del numero fatto con il dado.
Su che casella siete finiti?



Papera: pesca una carta-papera e svolgi l'esercizio.
ATTENZIONE: OGNI CARTA PAPERA FA VINCERE 1 GETTONE DA METTERE SULLA PROPRIA SCHEDA



Bancarella del cibo (pizza, hamburger,...): paga 1 gettone alla Cassa. Se possiedi un biglietto omaggio-cibo, puoi consegnarlo alla cassa e non spendi il tuo gettone.
Tira ancora il dado



Giostra: paga 2 gettoni alla Cassa. Se possiedi un biglietto omaggio-giostra, puoi consegnarlo alla cassa e non spendi i tuoi gettoni. Tira ancora il dado



Biglietto omaggio-cibo: vinci un biglietto per una consumazione di cibo gratis



Biglietto omaggio-giostra: vinci un biglietto per un giro in giostra gratis



Erba: non succede nulla



Freccia: vai indietro/avanti di...



Faccina felice: vinci 1 gettone



Macchinina: Sali sulla macchinina e vai direttamente alla prossima fermata



STOP: stai fermo 1 giro



Casella gettoni: quando raggiungi questa casella, controlla la tua scheda-gettoni: se hai completato la tua scheda con 12 gettoni, esci dal Luna park e hai vinto!!
Se non l'hai ancora completata, rimani dentro il "giro della fortuna" e colleziona i gettoni mancanti

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Il primo giocatore che raggiunge l'uscita del Luna Park con la scheda completa di 12 gettoni, vince!
Non è necessario uscire dal Luna Park con il numero esatto fatto con il dado.

Es: se avete fatto 4 con il dado ma vi bastano 2 passi per uscire dal Luna Park, potete uscire e avete vinto!

CONSIGLIO DELL'AUTRICE

Durante il gioco, una volta completata la vostra scheda di 12 gettoni, tenete di scorta gli altri gettoni che vincerete durante il tragitto verso l'uscita del Luna Park, perché vi potrebbero servire per le vostre spese, evitando così di utilizzare quelli della vostra scheda già completa.

CARTE-PAPERA



CARTE BLU

Queste carte con immagini permettono ai bambini che ancora non sanno leggere di giocare in autonomia.

Ogni immagine rappresenta una **categoria** (es. **insetti**).
La scheda blu riassume le 20 categorie rappresentate.



CARTE GIALLE

Ampliamento del vocabolario e 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?

Le carte-papera lavorano sull'*ampliamento* del vocabolario e sulla *struttura frasale*, allenando i pre-requisiti della letto-scrittura.
Stimolano il ragionamento critico attraverso domande su funzione, spazio e parti di un insieme.

Potete scegliere di utilizzare solo su una tipologia di esercizio per consolidare tale competenza o di utilizzarle mischiate.

UTILIZZO DELLE CARTE-PAPERA PER FARE ALTRI GIOCHI

GIOCO DELL'OCA

Creare un percorso utilizzando le carte-papera scritte e alcune carte iconiche (che userete per altre indicazioni tipo: stai fermo un giro, tira il dado) e tutte girate sul fronte.

REGOLAMENTO:

Tirare il dado a turno e andare avanti del numero fatto con il dado.
Se si finisce su una carta-papera, girare la carta e svolgere l'esercizio, poi lasciare la carta girata dalla parte dell'esercizio.

Ogni esercizio fa vincere 2 gettoni!
Se si finisce su una carta-papera già girata (quindi già svolta) e si dà una risposta diversa da quella già data, si vincono 3 gettoni!
Se si dà la stessa risposta già data, si vincono 2 gettoni!
Il primo giocatore che arriva al traguardo, ferma il gioco.
Chi ha più gettoni, vince!

Questa modalità di gioco favorisce l'ascolto attento delle risposte date dagli altri giocatori:
stessa risposta già data? Vinci 2 gettoni!
risposta diversa da quella data? Vinci 3 gettoni!

GARE DI ESERCIZI TRA SQUADRE

Le carte-papera possono essere utilizzate in classe o in altri contesti di aggregazione, dividendo i bambini in diverse squadre.
Un arbitro legge l'esercizio sulla carta e la prima squadra che risponde in modo corretto, vince un gettone!

Le carte-papera possono essere utilizzate come esercizio di scrittura, mettendo su foglio le risposte dell'esercizio svolto, per esercitare il tratto grafico e lasciare traccia del proprio operato.