AUTO CORREZIONE

Flavio Fogarolo

GIOCADOMINO

Operazioni
entro il 20

Erickson

La serie **Giocadomino** propone divertenti **giochi didattici,** varianti del classico domino, ottimi per sostenere apprendimenti e automatismi soprattutto nel calcolo, ma non solo.

Giocadomino permette al bambino di aver immediatamente il controllo della correttezza degli accostamenti: ogni elemento ha, infatti, un bordo multicolore, una sorta di codice a barre cromatico, che individua la quantità rappresentata anche se proposta in forme diverse. Se i bambini provano ad accostare due tessere con valore diverso, se ne accorgono subito. Grazie all'efficace sistema di controllo, possono giocare autonomamente al domino sulle operazioni anche quelli che hanno qualche incertezza nel calcolo, senza la vigilanza continua dell'adulto.

Ogni gioco è articolato su tre livelli di difficoltà crescente ed è possibile giocare con le carte di un solo livello, di due livelli a scelta o con tutto il mazzo.

Giocadomino è uno strumento didattico divertente e ottimo per l'inclusione: scegliendo opportunamente i gruppi di tessere, tutti i bambini possono divertirsi e imparare!

Numero di giocatori

Da 2 giocatori in su. Teoricamente è possibile giocare anche con una decina di bambini, ma occorre considerare che, se il numero di giocatori è elevato, si rischia di allungare eccessivamente i tempi di attesa e l'attività perde di interesse.

Scelta delle carte

La scatola contiene 72 carte, divise in tre livelli:

- 24 carte del livello 1 (un cerchio al centro). Numeri da 2 a 7,
- 24 carte del livello 2 (due cerchi al centro). Numeri da 4 a 10,
- 24 carte del livello 3 (tre cerchi al centro). Numeri fino al 20.

Si può giocare con le carte di un solo livello, di due livelli a scelta o con tutto il mazzo, in base alle competenze dei giocatori. Per prima cosa, quindi, si dovranno selezionare le carte e lasciare solo quelle che interessano.

Svolgimento del gioco

Mescolare il mazzo e distribuire da 4 a 6 carte a ciascun giocatore; se i giocatori sono numerosi, si riduce il numero di carte iniziali. Mettere poi le carte avanzate nel mazzo al centro del tavolo. Si può decidere di tenere le carte in mostra sul tavolo o nascoste in mano. Posizionare una carta scoperta sul tavolo.
Il primo giocatore cerca di unire alla carta iniziale una delle sue accostando due riquadri che rappresentano la stessa quantità. Per verificare che effettivamente le quantità siano le stesse, si controlla che i colori accostati coincidano. Successivamente, ciascun giocatore a turno cerca di unire le sue carte a quelle sul tavolo. Le carte si possono accostare su qualsiasi lato libero, usando anche più volte la stessa carta, basta che non vadano mai a toccare in modo scorretto (quantità diversa e quindi con colori non corrispondenti) le altre carte già presenti sul tavolo. Se un giocatore non ha carte da accostare, salta il turno e pesca una nuova carta dal mazzo. Oppure, in

alternativa, cambia una delle sue carte con una presa dal mazzo. Vince il giocatore che per primo sistema tutte le sue carte.

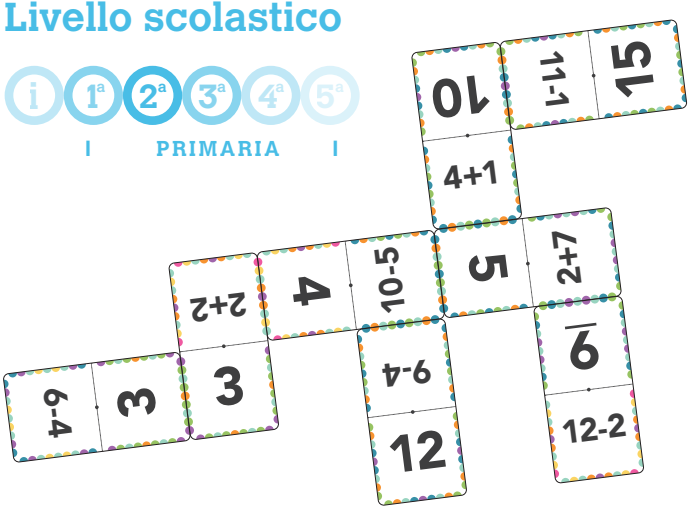
Suggerimenti didattici

Il gioco propone solo addizioni e sottrazioni entro il 20. Si privilegiano le combinazioni di numeri più semplici, facilmente associabili a 5, 10, 15, 20.
Per rendere il gioco interessante per tutti, è importante sfruttare le flessibilità offerte: la scelta dei livelli, il numero di carte iniziali, la possibilità di tenere visibili o nascoste le proprie carte e di sostituirle o aggiungerne quando non si riesce a procedere.

Livello scolastico

i 1ª 2ª 3ª 4ª 5ª

I PRIMARIA I



Edizioni
Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24 - 38121 Trento
Tel. 0461 950690 - Fax 0461 950698
info@erickson.it

www.erickson.it