



Flavio Fogarolo

GIOCADOMINO

Orologio



72
tessere

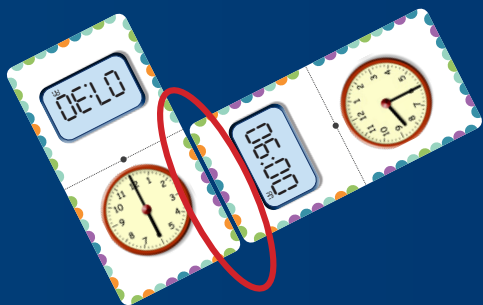
Erickson

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 a questo domino anche quelli che hanno qualche incertezza nella lettura dell'ora, 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. È possibile giocare anche con una decina di bambini ma, se il numero di giocatori è elevato, si rischia di allungare troppo 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): confronto tra orologio digitale e analogico. Solo ore intere, mezze e quarti. L'orologio digitale è in versione AM-PM, senza differenze tra mattina e pomeriggio.
- 24 carte del livello 2 (due cerchi al centro): comprende tutte le frazioni dei minuti per multipli di 5. Viene indicata l'ora anche in modo testuale («Sette in punto», «Due e mezza», ecc.). L'orologio digitale è sempre del tipo AM-PM.
- 24 carte del livello 3 (tre cerchi al centro): l'orologio digitale è del tipo 24h e al pomeriggio rappresenta le ore da 13 a 24. Come nel secondo livello, i minuti sono rappresentati per multipli di 5 e l'indicazione dell'ora è riportata anche in modo testuale.

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 bambini. 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. 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 lo stesso orario (sia ore che minuti, naturalmente). Per verificare che effettivamente gli orari siano gli stessi, 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, purché non si affianchino mai in modo scorretto (orario diverso e quindi con colori non corrispondenti) alle 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 proprie carte con una presa dal mazzo. Vince il giocatore che per primo sistema tutte le sue carte.

Suggerimenti didattici

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



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