

Flavio
Fogarolo

32
TESSERE



DOVE SONO

GLI ANIMALI
DEL BOSCO

ISTRUZIONI

Erickson

ILLUSTRAZIONI DI
SONIA BARETTI



DESCRIZIONE DEL GIOCO

«Dove sono gli **Animali del Bosco**» è un gioco adatto a essere proposto in vari modi e con molta flessibilità ai bambini più piccoli. I materiali sono pensati per costruire attività che possono essere di volta in volta adattate in base ai giocatori presenti e sono pertanto utilizzabili da bambini di età diverse tra i 3 e i 5 anni circa.



Gli elementi centrali del gioco sono le tessere quadrate che rappresentano un animale che si trova da qualche parte.

La tessera dell'esempio può essere utilizzata per dire che *lo scoiattolo è dentro il tronco* oppure è possibile rispondere a semplici domande:

Chi è? *Lo scoiattolo.*

Dov'è? *Dentro il tronco.*

Le tessere sono di vario tipo e con i bambini più piccoli può essere opportuno che gli adulti le selezionino e le presentino gradualmente.

Il gioco si compone, nel dettaglio, di tessere raffiguranti quattro animalletti del bosco (*scoiattolo, volpe, lepre, riccio*) che occupano una posizione relativa (*sopra, dentro, dietro, sotto*) rispetto a quattro elementi (*esterno del tronco, interno del tronco, cespuglio, foglia*), per un totale di sedici combinazioni possibili. Sono presenti inoltre, 16 tessere che rappresentano le visioni fronte e retro degli animali e delle posizioni coinvolte.

FINALITÀ EDUCATIVE

«Dove sono gli **Animali del Bosco**» è un gioco flessibile che si adatta alle fasi di sviluppo del bambino e ne favorisce l'apprendimento proponendo varie attività di complessità crescente, compresi dei semplici giochi da svolgere con l'adulto o tra coetanei.

Il sistema di controllo cromatico consente al bambino di valutare da solo la correttezza degli accostamenti e favorisce l'autonomia.

Il gioco stimola l'osservazione e il linguaggio con la produzione di semplici frasi: es. *lo scoiattolo è dentro il tronco, la volpe è dietro il cespuglio*. Promuove la capacità di riconoscere e associare animali e posizioni (Chi è? Dov'è?), favorendo la generalizzazione dei concetti. Con le tessere di testa si introduce in modo molto intuitivo l'idea di inizio e fine in ogni sequenza, ma anche quella di visione di fronte e di spalle (davanti, dietro).

LE TESSERE CENTRALI

Le tessere centrali, quadrate, si collegano alle altre sia orizzontalmente che verticalmente in base alle loro caratteristiche. Si unisce sul lato destro o sinistro lo stesso animale che si trova in luoghi diversi: es. *lo scoiattolo sopra il tronco* si collega alla tessera *lo scoiattolo sotto la foglia*. *Il riccio dietro il cespuglio* si accosta, invece, ad altri animali che si trovano *dietro* allo stesso oggetto o elemento, ma in questo caso sul lato superiore o inferiore.

I bordi dei lati superiore e inferiore di ciascuna tessera differiscono da quelli sinistro e destro per tipo di incastro e tonalità di colore. I colori aiutano a collegare gli elementi e danno ai bambini l'informazione diretta sulla correttezza dell'accostamento: se tutti i colori combaciano è corretto!



Nell'esempio *lo scoiattolo dentro il tronco* si collega in orizzontale con *lo scoiattolo dietro il cespuglio*. L'accostamento è possibile (gli incastri lo lasciano fare) ma è anche corretto perché tutti i colori sul lato unito coincidono.



Nell'esempio *la volpe sotto la foglia* si collega in verticale con la tessera *la lepre sotto la foglia*. L'accostamento è possibile (gli incastri lo lasciano fare) ma è anche corretto perché tutti i colori sul lato unito coincidono.

LE TESSERE DI TESTA

Le tessere di testa sono rettangolari e hanno un unico lato di collegamento.

Esse introducono in modo molto intuitivo l'idea di inizio e fine di una sequenza, sia degli animali che delle posizioni. Inoltre, le tessere di testa rappresentano diverse visioni: alcune mostrano gli animali di fronte, altre di spalle.



Nell'esempio si vedono la tessera iniziale e quella finale della sequenza dello *scoiattolo*.



Nell'esempio si vedono la tessera iniziale e quella finale della sequenza della posizione *dietro il cespuglio*.

ATTIVITÀ

Le attività da proporre sono molteplici e possono essere scelte anche in base all'età e agli interessi del bambino. I giochi si differenziano usando tutte le tessere della valigetta o selezionando solo alcune di esse.

Attività con le sole tessere centrali quadrate

Con le singole tessere centrali quadrate è possibile:

- verbalizzare il contenuto invitando il bambino a dire cosa è rappresentato (Chi è? Dov'è?): es. *lo scoiattolo è dietro il cespuglio, il riccio è dentro il tronco*;
- collegare in sequenza orizzontale le tessere con lo stesso animale: gruppo dello *scoiattolo*, gruppo della *volpe*, gruppo della *lepre*, gruppo del *riccio*;
- collegare in sequenza verticale le tessere con la stessa posizione relativa: gruppo degli animali che sono *sopra il tronco*, che sono *dentro il tronco*, che sono *dietro il cespuglio*, che sono *sotto la foglia*.

Attività con le sole tessere di testa

Con le singole tessere di testa è possibile:

- individuare e collegare tra loro le due tessere che rappresentano lo stesso animale o la stessa posizione relativa;
- distinguere quelle che rappresentano i soggetti di fronte e di spalle.

Attività con le tessere centrali e di testa

Con le tessere al completo è possibile:

- collegare separatamente in sequenza orizzontale le 4 tessere con lo stesso animale inserendo all'inizio e alla fine le corrispondenti tessere di testa: es. gruppo dello *scoiattolo*, gruppo della *volpe*, gruppo della *lepre*, gruppo del *riccio*. Per semplificare il compito è sufficiente tenere da parte le 8 tessere di testa delle posizioni;
- collegare separatamente in sequenza verticale le 4 tessere con la stessa posizione relativa inserendo all'inizio e alla fine le corrispondenti tessere di testa: es. gruppo degli animali che sono *sopra il tronco*, che sono *dentro il tronco*, che sono *dietro il cespuglio*, che sono *sotto la foglia*. Per semplificare il compito è sufficiente tenere da parte le 8 tessere di testa degli animali;
- comporre la tabella completa inserendo le 16 tessere centrali con collegamenti corretti sia in orizzontale che in verticale e sistemando correttamente anche le 16 tessere di testa.

GIOCHI

Dopo l'assimilazione delle attività, ma anche subito per i bambini più grandicelli, si possono proporre dei semplici giochi.

Memory

Da 2 a 3 giocatori

Selezionare solo le 16 carte di testa e disporle a caso, con la figura nascosta, sul tavolo.



A turno i giocatori scoprono due elementi: se rappresentano lo stesso animale o la stessa posizione, li catturano entrambi. Vince chi alla fine ha catturato più tessere.

Essendo solo 16 le tessere utilizzabili, meglio limitare il numero dei giocatori a 3.

Domino

Da 2 a 4 giocatori

Distribuire 6 tessere ciascuno, 3 centrali e 3 di testa, e porre una tessera centrale scoperta sul tavolo.

Le rimanenti restano sul tavolo nascoste, formando una pila unica.

Ciascun giocatore cerca di collegare una delle sue tessere a quella sul tavolo, accostandola a uno dei lati liberi. Il collegamento deve essere valido: stesso animale se collegato di fianco, stessa posizione se collegata sopra e sotto. La prima tessera di testa può essere posizionata liberamente (purché il collegamento sia valido, naturalmente), le successive dovranno consentire la formazione della tabella completa, quindi: la seconda tessera di testa, non importa se iniziale o finale, può essere messa solo se ci sono già tutte le 4 tessere intermedie; le tessere di testa devono essere allineate in verticale o in orizzontale.

Ogni giocatore, dopo aver posato una tessera, ne pesca un'altra dalla pila. Anche chi non ha tessere da collegare pesca una tessera dalla pila. Quando la pila è esaurita, si procede con quelle che rimangono.

Vince il primo che riesce a sistemare tutte le sue tessere.

Biscia

Per 2 giocatori

Distribuire 4 tessere ciascuno, 2 centrali e 2 di testa.

Porre una tessera centrale scoperta sul tavolo.

Le rimanenti rimangono sul tavolo coperte formando una pila unica (tessere centrali e di testa mescolate).

Ciascun giocatore cerca di collegare una delle sue tessere a quella sul tavolo, accostandola a uno dei lati liberi. Il collegamento deve essere valido: stesso animale se collegato di fianco, stessa posizione se collegata sopra e sotto.

Successivamente però le tessere si possono collegare solo sui lati estremi, non su quelli intermedi, in modo da formare una sequenza unica, con andamento probabilmente angoloso (ma può essere anche rettilineo). La “biscia”, appunto.

Obiettivo del gioco è quello di completare delle bisce inserendo da un lato una tessera iniziale, dall'altro una finale. Il giocatore che posa la seconda tessera esterna, non importa se iniziale o finale né se riferita allo stesso animale o alla stessa posizione della prima, cattura tutta la biscia e posiziona le tessere che la compongono nel suo bottino.

Chi non ha tessere da collegare alla biscia sul tavolo, posa liberamente un'altra delle sue e inizia così una nuova biscia.

Dopo ogni mano il giocatore prende dalla pila sul tavolo la tessera superiore, in modo da avere sempre 4 tessere a disposizione. Quan-

do la pila è terminata si procede fino a esaurimento delle tessere che rimangono.

La partita termina quando un giocatore sistema tutte le sue tessere o quando entrambi non ne hanno più da collegare.

Vince chi ha catturato il numero maggiore di tessere. Quelle eventualmente rimaste sul tavolo con bisce incomplete non si considerano.



L'esempio mostra una “biscia” completata: 5 tessere collegate tra loro liberamente, basta che formino una sequenza. Quando vengono applicate sia la tessera iniziale sia quella finale, la biscia è completa. Il giocatore che l'ha terminata inserendo la seconda tessera di testa, cattura l'intera biscia.

DOVE SONO

PER SVILUPPARE IL LINGUAGGIO
E LE ABILITÀ LOGICHE



UN GIOCO SEMPLICE, DIVERTENTE
E COINVOLGENTE PENSATO PER
AIUTARE I BAMBINI A RICONOSCERE
E ASSOCIARE ANIMALI E POSIZIONI
NELLO SPAZIO

- Da 3 a 5 anni. Le attività – di complessità crescente – si adattano alle diverse età e fasi di sviluppo del bambino, che potrà giocare da solo o con l'adulto
- Le 32 tessere grandi a incastro stimolano la manualità del bambino e le abilità di associazione e osservazione

- Le tessere autocorrettive sviluppano l'autonomia del bambino e gli permettono di correggere e valutare gli accostamenti

ISTRUZIONI DEL GIOCO

Le tessere possono essere usate per diverse attività, dal semplice incastro per rispondere alle domande *Chi è?* e *Dov'è?* a giochi più complessi come il domino

CONTENUTO

32 tessere grandi
dimensioni 7 x 7



3-5
anni



1+
giocatori



32
tessere



Edizioni
Centro Studi Erickson S.p.A.

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