



Flavio Fogarolo

# GIOCADOMINO

Quantità  
Associazioni di numeri  
e quantità fino al 10



**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 al domino sulle quantità anche quelli che hanno qualche incertezza nel conteggio, 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). Rappresentazioni quantitative dei numeri fino al 5,
- 24 carte del livello 2 (due cerchi al centro). Rappresentazioni quantitative fino al 10,
- 24 carte del livello 3 (tre cerchi al centro). Rappresentazioni quantitative fino al 10 e tutte le cifre da 1 a 10.

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 2 a 4 carte a ciascun giocatore. 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, purché non si affianchino mai in modo scorretto (quantità diverse 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

Obiettivo del gioco è indurre i bambini a individuare la quantità associata anche se rappresentata in modo diverso. Con i numeri più bassi, la quantità è evidente e può essere colta immediatamente; in altri casi bisogna invece contare gli elementi uno per volta.

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.

Ricordarsi di far pronunciare sempre ad alta voce il numero che indica la quantità collegata. Anche il «contare», quando necessario, andrà fatto ad alta voce.

## Livello scolastico



INFANZIA | PRIMARIA



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