



Flavio Fogarolo

GIOCADOMINO

Suoni e parole

Sillabe finali



48
tessere

Erickson

La serie **Giocadomino** propone divertenti **giochi didattici**, varianti del classico domino, ottimi per sostenere apprendimenti e automatismi nel calcolo e nella letto-scrittura.

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 l'abbinamento corretto delle carte. Se i bambini provano ad accostare in maniera non corretta due tessere, se ne accorgono subito. Grazie all'efficace sistema di controllo, possono giocare autonomamente al domino delle sillabe finali anche i bambini che ancora non padroneggiano questi suoni, senza la vigilanza continua dell'adulto.

Il gioco è composto da due gruppi di carte con lo stesso grado di difficoltà. È possibile selezionare solo le tessere di uno dei due gruppi e giocare con quelle, oppure si può scegliere di utilizzare tutte le carte formando un unico 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 troppo elevato si rischia di allungare eccessivamente i tempi di attesa e l'attività perde di interesse.

Scelta delle carte

La scatola contiene 48 carte, divise in due gruppi di difficoltà equivalente:

- 24 carte del gruppo 1 (tratteggio arancione al centro)
- 24 carte del gruppo 2 (tratteggio viola al centro).

Alcune finali sono presenti in entrambi i gruppi, per poter collegare tra loro i gruppi.

Si può quindi giocare:

- solo con le carte del gruppo 1;
- solo con le carte del gruppo 2;
- con i due gruppi assieme.

Si suggerisce di iniziare con un solo gruppo in modo da ridurre le variabili e la complessità del gioco. Poi si può passare al secondo per introdurre parole nuove e alla fine si può giocare con i due gruppi assieme.

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 6 carte a ciascun giocatore. I bambini piccoli fanno fatica a controllare molte carte per cui se ne daranno solo 2, o poco più. Si può decidere di tenere le carte in mostra sul tavolo (scelta consigliata giocando con i piccoli) o nascoste in mano.

Mettere una carta scoperta sul tavolo.

Il primo giocatore cerca di unire alla carta iniziale una delle sue

accostando due figure le cui parole associate finiscono con la stessa sillaba.

Per verificare che effettivamente le due parole finiscano allo stesso modo, controllare se i colori accostati coincidono.

Di seguito ciascun giocatore 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 (sillaba finale 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

Prima di giocare è importante analizzare attentamente con i bambini tutte le carte del gruppo selezionato, pronunciando chiaramente le parole e marcando il suono finale. In questa fase prestare attenzione in particolare alle parole che possono essere sconosciute o equivocate dai bambini (moneta/soldi/denaro, cane/lupo, ecc.) e a quelle riferite a una parte del disegno, indicata con una freccia. Nessun problema se vengono indicate parole diverse ma che terminano con la stessa sillaba (leopardo/ghepardo).

Obiettivo del gioco è spingere i bambini a concentrarsi solo sul suono della parola, non sul suo significato o sulle caratteristiche dell'oggetto riprodotto.

Per renderlo interessante per tutti, è importante sfruttare tutte le flessibilità offerte dal gioco: la scelta del gruppo, il numero di carte iniziali, la possibilità di tenere visibili o nascoste le proprie carte, quella di sostituire o aggiungere le carte quando non si riesce a procedere, ecc.

È inoltre utile ricordarsi di far pronunciare sempre ad alta voce le parole collegate (quella sul tavolo e quella che viene aggiunta), marcando vistosamente in entrambe la sillaba finale.

Lista completa dei nomi raffigurati

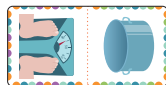
Al fine di evitare ambiguità nella lettura delle immagini, si riporta di seguito la lista con i nomi degli oggetti raffigurati nei due gruppi.

GRUPPO A

doccia
mela



bilancia
pentola



stella
bandiera



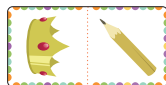
tavolo
pecora



pipistrello
luna



corona
matita



pittore
zanzara



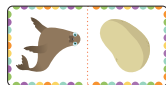
banana
martello



fata
pera



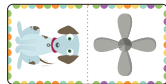
foca
patata



bocca
cavallo



cane
elica



bidone
caramelle



farfalle
peperone



gocce
leone



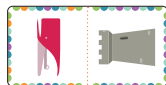
falce
maiale



balena
cuore



cucitrice
torre



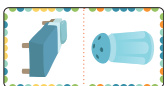
calamita
noce



imbuto
pescatore



letto
sale



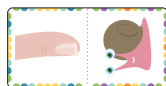
gatto
treccia



arancia
lucertola



dito
lumaca



GRUPPO B

cappuccio
nido



dado
zaino



elefante
telefono



chiave
dente



astuccio
neve



braccio
pollo



canguro
pagliaccio



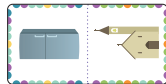
fiammifero
pila



culla
medusa



chiesa
frigorifero



scarpa
semaforo



nave
zappa



ponte
scarpa



borsa
cammello



castello
pipa



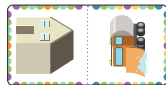
cancello
regina



ghepardo
rana



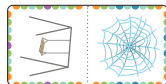
casa
spazzaneve



nodo
penna



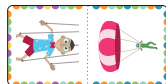
altalena
ragnatela



bicicletta
candela



marionetta
paracadute



mano
porta



carota
mulino



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