



Flavio Fogarolo

# GIOCADOMINO

## Sinonimi



**48**  
tessere

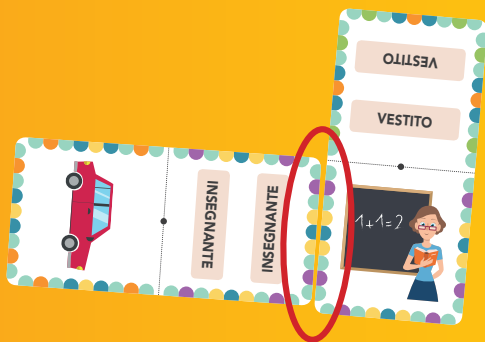
Erickson

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 avere immediatamente il controllo della correttezza degli accostamenti: ogni elemento ha, infatti, un bordo multicolore, una sorta di codice a barre cromatico, che individua il contenuto rappresentato anche se proposto 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 sui sinonimi anche quei bambini che hanno qualche incertezza nella comprensione dei significati delle parole, senza la vigilanza continua dell'adulto.

Ogni gioco è articolato su due livelli di difficoltà crescente ed è possibile giocare con le carte di un solo livello 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

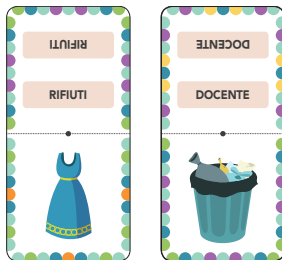
Da 2 giocatori in su. Teoricamente è possibile giocare anche con una decina di bambini ma occorre considerare che se il numero di giocatori è troppo elevato si rischia di allungare eccessivamente i tempi di attesa e l'attività perde di interesse.

## Scelta delle carte

Le carte sono divise in due livelli:

- 24 carte del livello 1 (un pallino al centro): parole di uso comune che dovrebbero essere già conosciute dai bambini, anche se non hanno mai considerato il fatto che abbiano lo stesso significato. Per esempio: abito, vestito, indumento; oppure viso, volto, faccia.
- 24 carte del livello 2 (due pallini al centro): qui possono esserci anche delle parole inusuali, sconosciute ai bambini, e lo scopo sarà quindi anche quello di arricchire il loro vocabolario. Per esempio: acquazzone, rovescio, scroscio; oppure castello, rocca, maniero.

Tutte le parole sono rappresentate anche con un'immagine.



Alcune parole con lo stesso significato sono presenti in entrambi i livelli, per poter collegare tra loro le carte dei due gruppi.

Si può quindi giocare:

- solo con le carte del livello 1
- solo con le carte del livello 2
- con i due livelli assieme.

Con gli alunni più piccoli si inizierà dal livello 1, per poi passare al 2 e alla fine ai due livelli assieme. Con i grandi si può anche iniziare subito con la versione doppia.

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.

Mettere una carta scoperta sul tavolo.

Il primo giocatore cerca di unire alla carta iniziale una delle sue accostando due riquadri che rappresentano parole con lo stesso significato o il disegno corrispondente. Per verificare che effettivamente il significato sia lo stesso, controllare se i colori accostati coincidono.

Successivamente, a turno, ciascun giocatore cercherà 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 (parole con significato diverso 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.

Possibili varianti, per giocatori più esperti o esigenti:

- quando non si ha nessuna carta da aggiungere non si cambia una carta, ma semplicemente se ne pesca una in più dal mazzo;
- ciascun giocatore può collegare a quelle sul tavolo, ad ogni turno, più carte tra quelle in suo possesso, purché tutte in serie tra loro e quindi collegate a quelle sul tavolo attraverso un'unica carta. Non è ammesso quindi collegare più carte in punti diversi. Poiché in questo modo si consumano molte più carte, ne servono di più all'inizio, almeno 6, ed è meglio non cambiarle ma aggiungerne quando si passa (vedi variabile precedente).

# Suggerimenti didattici

Per rendere il gioco interessante per tutti, è importante sfruttare tutte le flessibilità possibili: la scelta dei livelli, il numero di carte iniziali, la possibilità di tenere visibili o nascoste le proprie carte e sostituire o aggiungere le carte quando non si riesce a procedere.

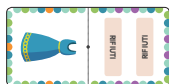
Prima di giocare è meglio analizzare attentamente con i bambini tutte le carte, riflettendo sul significato e accostando i sinonimi. Insistere in particolare sulle parole poco note o sconosciute.

## Lista completa dei nomi raffigurati

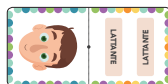
Al fine di evitare ambiguità nella lettura delle immagini, si riporta di seguito la lista con i nomi degli elementi raffigurati nei due gruppi.

### PRIMO LIVELLO

Abito  
Rifiuti



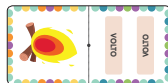
Viso  
Lattante



Maestra  
Vestito



Fuoco  
Volto



Automobile  
Insegnante



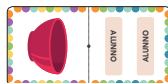
Scolaro  
Falò



Padella  
Vettura



Tazza  
Alunno



Corda  
Tegame



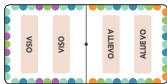
Porta  
Cavo



Neonato  
Rogo



Viso  
Allievo



Fuoco  
Ciotola



Scolaro  
Montagna



Tazza  
Spazzatura



Monte  
Indumento



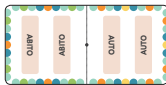
Montagna  
Scodella



Spazzatura  
Docente



Abito  
Auto



Maestra  
Casseruola



Automobile  
Fune



Padella  
Porta



Corda  
Neonato

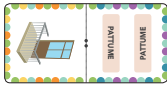


Uscio  
Faccia



## SECONDO LIVELLO

Terrazzino  
Pattume



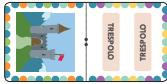
Paese  
Balconcino



Treppiede  
Villaggio



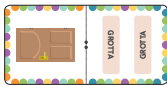
Castello  
Trespolo



Caverna  
Rocca



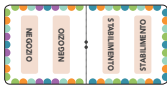
Porta  
Grotta



Neonato  
Rovescio



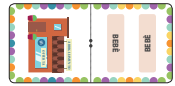
Negoziò  
Stabilimento



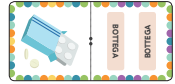
Medicina  
Sommità



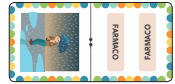
Negoziò  
Bebè



Medicina  
Bottega



Scroscio  
Farmaco



Fabbrica  
Acquazzone



Montagna  
Industria



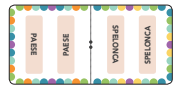
Spazzatura  
Cavalletto



Terrazzino  
Maniero



Paese  
Spelonca



Treppiede  
Soglia



Scroscio  
Immondizia



Castello  
Poppante



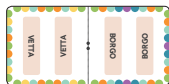
Fabbrica  
Terrazza



Caverna  
Rivendita



Vetta  
Borgo



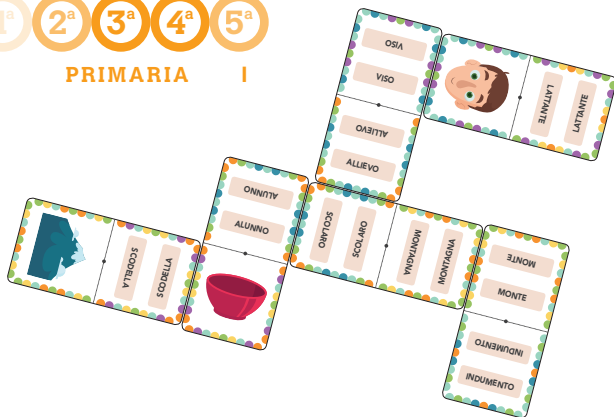
Portone  
Medicamento



## Livello scolastico



I PRIMARIA I



Edizioni  
Centro Studi Erickson s.p.A.

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO  
tel. 0461 951500 - fax 0461 950698  
N. verde 800 844052 - info@erickson.it



www.erickson.it