



Flavio Fogarolo

GIOCADOMINO

Rime



48
tessere

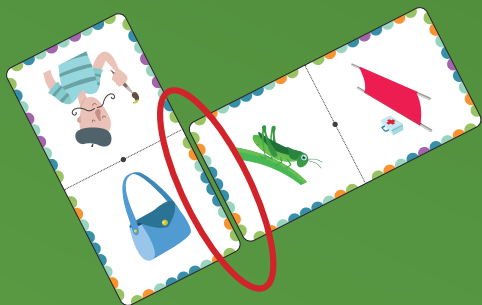
Erickson

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 a questo gioco anche i bambini che non hanno ancora imparato a riconoscere con sicurezza le rime, senza la vigilanza continua dell'adulto.

Il gioco è composto da due gruppi di carte di diversa 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 livelli:

- 24 carte del livello 1 (un pallino al centro): rime piane, facilmente riconoscibili.
- 24 carte del livello 2 (due pallini al centro): anche rime più complesse.

Alcune rime 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 entrambi i mazzi.

Con i bambini piccoli si inizierà dal livello 1, per poi passare al 2 e, infine, si utilizzeranno i due livelli assieme. Con i grandi si può anche iniziare subito con la versione doppia.

Per prima cosa quindi si dovranno selezionare le carte 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 è consigliato distribuirne solo 2-3 ciascuno. Si può decidere di tenere le carte in mostra sul tavolo (scelta consigliata giocando con i piccoli) o nascoste in mano.

Si posiziona una carta scoperta sul tavolo.

Il primo giocatore cerca di unire alla carta iniziale una delle sue accostando due figure che rappresentano parole in rima. È bene

stimolare a comporre una breve filastrocca, anche di soli due versi, con la coppia delle parole in rima formata. Per verificare che la rima sia corretta, si controlla che i colori accostati coincidano. Di seguito ciascun giocatore cerca di unire le sue carte a quelle sul tavolo, sempre con la sua filastrocca.

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 (senza rima e quindi con colori non corrispondenti) le altre carte già presenti sul tavolo.

Se un giocatore non ha carte da affiancare in rima, 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 meglio analizzare tutte le carte, pronunciando chiaramente le parole e marcando la rima. In questa fase, occorre prestare attenzione in particolare alle parole che possono essere sconosciute o equivocate dai bambini (aglio/cipolla, cavalletta/grillo/insetto, berretto/cappellino, ecc.) e a quelle riferite ad una parte del disegno, indicata con una freccia.

Obiettivo del gioco è spingere i bambini a concentrarsi più sul suono della parola, in particolare sull'assonanza della rima, che sul suo significato o sulle caratteristiche dell'oggetto raffigurato.

Per renderlo interessante per tutti, è importante sfruttare tutte le flessibilità offerte dal gioco: la scelta dei livelli, 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 importante ricordarsi di far pronunciare sempre ad alta voce le parole collegate, marcando vistosamente la rima, meglio se con una piccola filastrocca inventata al momento.

C'è rischio di creare confusione se si propone questo gioco assieme al Giocadomino Suoni e parole - Sillabe finali, che si basa su proprietà diverse delle parole, ma facilmente equivocabili. Si consiglia quindi di tenere ben separati i due giochi e proporre il secondo solo quando il primo è ben assimilato.

Lista completa delle parole

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

LIVELLO 1

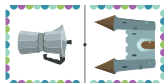
barella
cavalletta



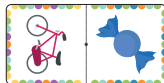
pennello
cassetto



caffettiera
castello



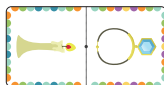
bicicletta
caramella



berretto
coccinella



candela
collana



ballerina
forchetta



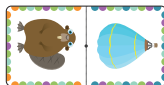
delfino
ragnatela



fiore
limone



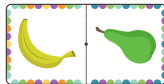
castoro
mongolfiera



aquilone
ombrello



banana
pera



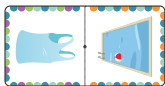
stella
pescatore



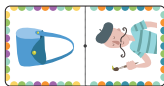
cammello
pinguino



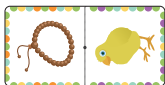
canottiera
piscina



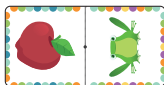
borsetta
pittore



braccialetto
pulcino



mela
rana



regina
rossetto



trampolino
sapone



cuore
vela



pomodoro
gallina



leone
tesoro



befana
toro

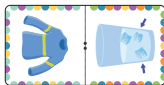


LIVELLO 2

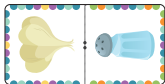
braccio
mozzarella



maglia
ghiaccio



aglio
sale



cannocchiale
lancia



arancia
vagnone



bastone
sella



accendino
margherita



calamita
anello



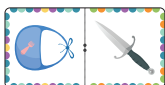
agnello
pancia



catenaccio
Pinocchio



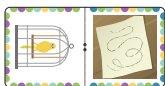
bavaglio
pugnale



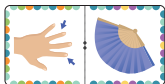
bilancia
rinoceronte



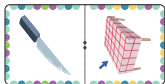
canarino
scarabocchio



dita
ventaglio



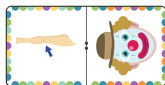
coltello
tovaglia



campanella
matita



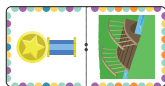
ginocchio
pagliaccio



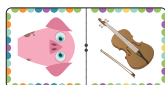
bisonte
pallone



medaglia
ponte



maiale
violino



bidone
bersaglio



ciambella
pipistrello



occhio
tenaglia



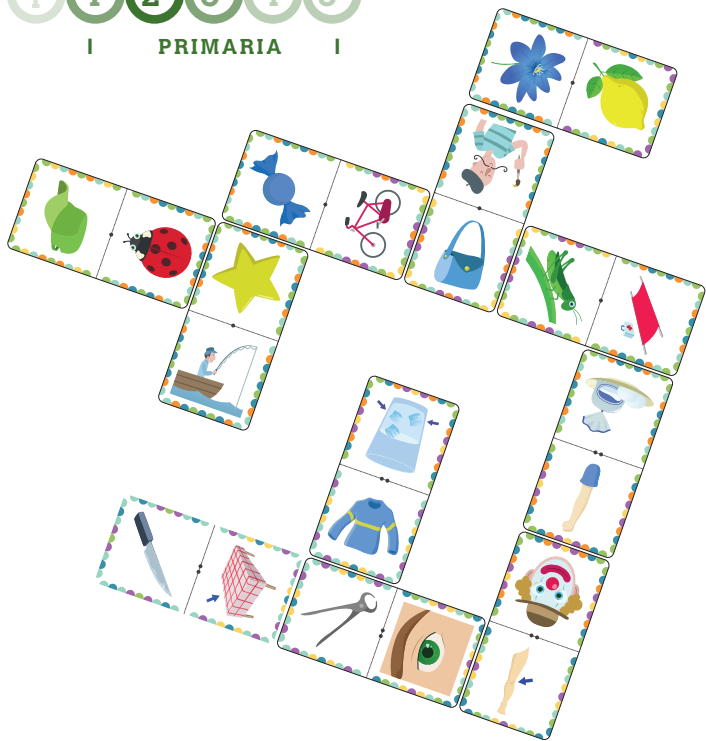
fronte
panino



Livello scolastico



I PRIMARIA I



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