



FLAVIO FOGAROLO

# GIOCA QUATTRO



INGLESE

nomi e  
verbi

Illustrazioni di  
Marameolab

Erickson

## **Progettazione/Editing**

Sara Lisa Di Mario  
Tania Eccher

## **Progetto grafico**

Mattia Casagrande  
Sara Cattoni

## **Illustrazioni**

Marameolab

## **Direzione artistica**

Giordano Pacenza

---

© 2017 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.  
Via del Pioppeto 24, 38121 TRENTO – [www.erickson.it](http://www.erickson.it)

ISBN: 978-88-590-1293-1

*Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.*

Finito di stampare nel mese di febbraio 2017  
da Grafical Srl – Marano di Valpolicella (VR)

# GiocaQuattro

## Nomi e verbi



**GiocaQuattro** è un semplice gioco da tavolo che porta i bambini a familiarizzare con alcune prime parole in inglese. Ciascuna tessera quadrata rappresenta una situazione caratterizzata da un nome (persona, animale, oggetto) e da un'azione, o verbo.

### Come si gioca

I giocatori dovranno collegare tra loro due tessere che hanno lo stesso **nome** o lo stesso **verbo** unendo i lati corrispondenti.

Una tessera con disegno o testo che indica un gatto che mangia, *The cat eats*, ad esempio, si collega con un'altra che rappresenta o descrive lo stesso soggetto (*cat*), oppure un soggetto differente che compie la stessa azione (*eats*).

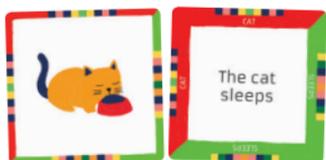


↑  
Carte collegate  
in base al **nome**  
(CAT)

↑  
Carte collegate  
in base al **verbo**  
(EATS)

## Autocorrezione

Se il collegamento è corretto, i **quadratini del bordo** multicolore coincidono e il rinforzo è immediato. I **colori di sfondo** dei bordi aiutano a individuare i lati da accostare, facilitando la scelta: rosso indica il nome (*cat* in questo caso), verde il verbo (*eats*).



**Abbinamento errato:**  
i bordi sono di colore diverso



**Abbinamento errato:**  
i bordi sono dello stesso colore, ma i quadratini non corrispondono



**Abbinamento corretto:** i bordi sono dello stesso colore e i quadratini corrispondono

## Suggerimenti didattici

Prima di iniziare a giocare è consigliabile mostrare ai bambini tutte le tessere illustrate e verificare che sappiano riconoscere il corrispettivo soggetto e verbo senza ambiguità. In fondo al presente libretto si trovano tutte le 24 immagini e le frasi corrispondenti.

Si consiglia di lasciare che i bambini colleghino per un po' di tempo le carte liberamente, senza finalità agonistiche, e comprendano bene la regola di associazione legata allo specifico gioco: in questo caso nome e verbo.

È importante osservare attentamente come funziona il meccanismo di controllo: prima ci si fa guidare dai colori dei bordi, poi si controlla se anche i colori dei 9 quadratini sui lati coincidono. Quando tutti sono pronti, si inizia a giocare «seriamente».

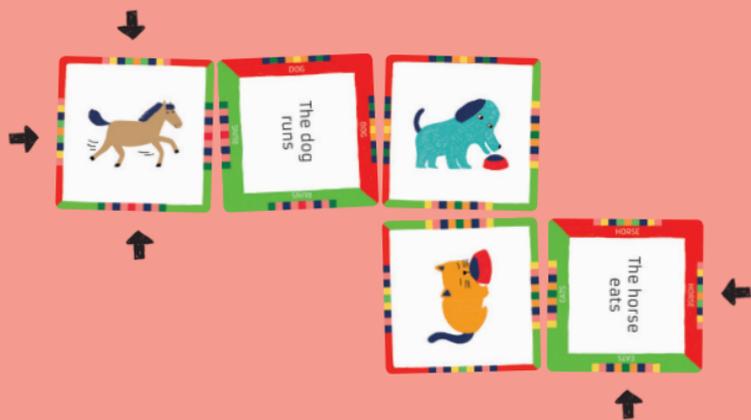
Come consigliato, prima di cimentarsi con le parole in inglese, i bambini giocheranno con quelle che presentano solo l'immagine, almeno finché non sarà ben chiaro il funzionamento. Le tessere con le parole in inglese possono essere aggiunte gradualmente, perché il gioco funziona lo stesso. Possiamo, ad esempio, selezionare dal mazzo le 24 tessere con le immagini e aggiungere, all'inizio, solo le 3 con *cat* e le 3 con *horse* (che hanno tra l'altro due verbi in comune: *eats* e *sleeps*) formando un mazzo di 30 carte. Poi se ne possono aggiungere altre mano a mano.

## Gioco 1

### Domino classico

Si ripartiscono le tessere tra tutti i giocatori. L'obiettivo è quello di aggiungere le proprie tessere alle due estremità della sequenza che si viene a formare sul tavolo.

*Le tessere si possono collegare su tutti i lati liberi alle estremità della sequenza, a patto che tocchino solamente una delle tessere già in gioco. Chi non ha tessere da collegare salta il turno. Vince chi esaurisce per primo le proprie tessere.*

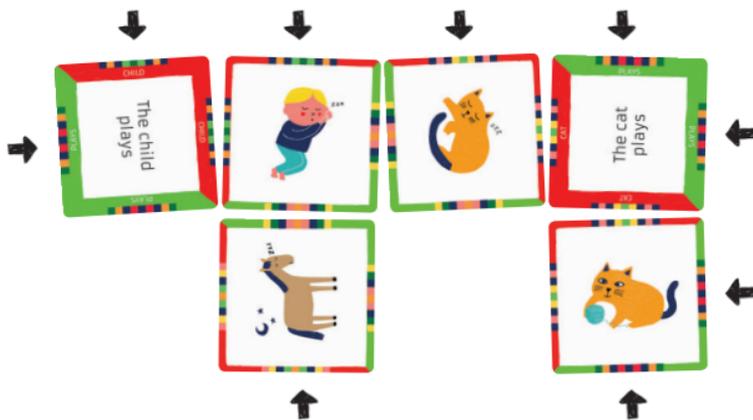


Le tessere alle estremità hanno, almeno all'inizio, tre lati su cui si possono applicare altri elementi: due di un tipo (ad esempio nome) e uno dell'altro (ad esempio verbo) per cui sono sempre almeno 4 i lati utili per proseguire il gioco.

## Domino aperto

Rispetto al domino classico, questo gioco è più semplice perché le nuove tessere possono essere applicate anche in posizione intermedia, non solo alle estremità.

*Le tessere si possono collegare su tutti i lati liberi, anche quelli intermedi, a patto che tocchino solamente una delle tessere già in gioco. Chi non ha tessere da collegare salta il turno (in teoria non si dovrebbe quasi mai saltare il turno). Vince chi esaurisce per primo le sue tessere.*



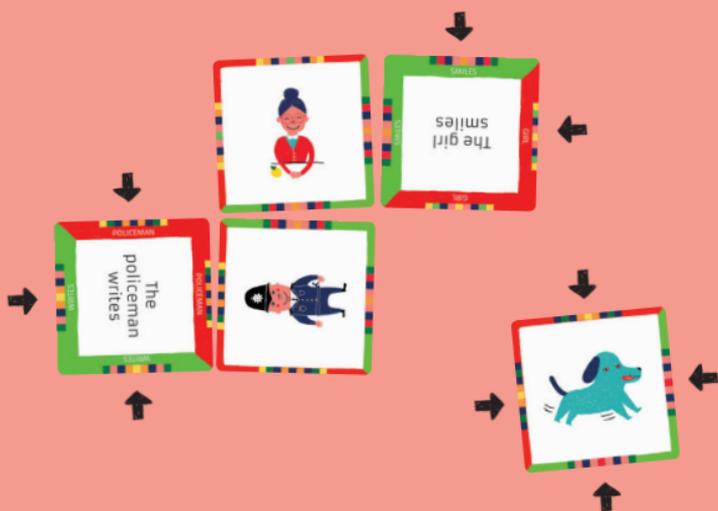
La componente agonistica è relativa perché quasi sempre vince chi ha iniziato per primo. Questo tipo di gioco va bene quindi per i più piccoli, anche per stimolare l'attenzione, ma per i grandicelli rischia di essere poco interessante.

## Gioco 3

### Serpente

Si inizia il gioco consegnando 3 tessere nascoste a testa e mettendone una scoperta sul tavolo. Le tessere rimanenti, coperte, formano un mazzo da cui in seguito si preleveranno quelle che servono. L'obiettivo è quello di formare un serpente di 5 tessere: chi lo forma, posando la quinta carta, cattura tutto il serpente e lo mette nel suo bottino.

*Ogni giocatore, a turno, posa una tessera sul tavolo. Può collegarla a un serpente esistente (a patto che tocchi solamente una delle carte già in gioco), oppure iniziarne uno nuovo posando sul tavolo una carta che non si collega a nessun serpente esistente.*



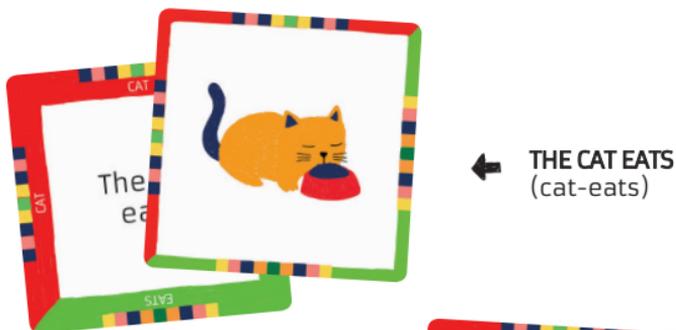
*Gli altri giocatori possono controllare che effettivamente sia così: se scoprono che la tessera si può attaccare a un serpente già esistente, essa va obbligatoriamente collegata e non può più essere sostituita.*

*Ciascun giocatore, dopo aver posato una tessera, ne prende un'altra dal mazzo in modo da averne sempre 3 a disposizione. Quando la pila è finita, si prosegue a esaurimento con le tessere che ciascun giocatore ha in mano, finché tutte sono posate sul tavolo. Vince il gioco chi ha catturato più tessere (i serpenti incompleti rimasti sul tavolo non si conteggiano).*

Il gioco richiede anche un po' di strategia. Bisogna stare attenti in particolare a posare la quarta tessera di un serpente perché in questo modo si consente agli avversari di arrivare a 5 e catturarlo tutto. Per tale motivo, può essere preferibile in questi casi iniziare un serpente nuovo, ma non sempre ciò è possibile.

Le carte

CAT



Le carte

HORSE

THE HORSE EATS  
(horse-eats)



THE HORSE SLEEPS  
(horse-sleeps)

THE HORSE RUNS  
(horse-runs)



Le carte

DOG

THE DOG EATS  
(dog-eats)



THE DOG CRIES  
(dog-cries)

THE DOG RUNS  
(dog-runs)



Le carte

CHILD



← THE CHILD SLEEPS  
(child-sleeps)

THE CHILD PLAYS  
(child-plays) →



← THE CHILD CRIES  
(child-cries)

Le carte

# POLICEMAN



← THE POLICEMAN RUNS  
(policeman-runs)

THE POLICEMAN WRITES  
(policeman-writes) →



← THE POLICEMAN SMILES  
(policeman-smiles)



Le carte

TEACHER

THE TEACHER READS  
(teacher-reads)



THE TEACHER WRITES  
(teacher-writes)

THE TEACHER SMILES  
(teacher-smiles)



Le carte

BOY

THE BOY PLAYS  
(boy-plays)



THE BOY READS  
(boy-reads)

THE BOY WRITES  
(boy-writes)



Le carte

GIRL



← **THE GIRL READS**  
(girl-reads)

**THE GIRL SMILES**  
(girl-smiles)



← **THE GIRL CRIES**  
(girl-cries)



The Erickson logo consists of a solid red square with the word "Erickson" written in a white, serif font, centered within the square.

Erickson



Vai su **www.erickson.it**  
per leggere la descrizione dei prodotti Erickson  
e scaricare gratuitamente tutti gli «sfogliolibro»,  
le demo dei CD-ROM e le gallerie di immagini.



Registrati su **www.erickson.it**  
e richiedi la **newsletter INFO**  
per essere sempre aggiornato in tempo reale su tutte  
le novità e le promozioni del mondo Erickson.



Seguici anche su **Facebook**  
[www.facebook.com/EdizioniErickson](http://www.facebook.com/EdizioniErickson)  
Ogni giorno notizie, eventi, idee, curiosità,  
approfondimenti e discussioni sul mondo Erickson!



[www.erickson.it](http://www.erickson.it)

