

ZOOM

The word 'ZOOM' is rendered in a large, bold, yellow font with a red outline. The two 'O's are stylized to look like eyes with black pupils and white highlights. Above the 'Z' and the first 'O', there are thick, black, brush-stroke-like eyebrows.

Le indagini dell'ispettore
ORTOGRAFONI

Silvia Baldi
Susi Cazzaniga

ISTRUZIONI

Erickson

I MATERIALI

17 mazzi:

10 Carte **Zoom Lettera**

10 Carte **Zoom 1**

10 Carte **Zoom 2**

10 Carte **Zoom 3**

10 Carte **Trama** con il titolo dell'indagine

10 Carte **Svolta**

10 Carte **Gran Finale**

1 Carta con gli Zoom

Nella **Carta con gli Zoom** ci sono le legende: al numero del dado corrisponde uno Zoom da trovare. Lo Zoom rappresenta una difficoltà ortografica o una lettera che le parole devono contenere o con cui devono iniziare.

1 Carta Parità

In caso di parità la **Carta Parità** vi aiuterà a capire chi ha vinto.

Una clessidra

Un dado

4 block notes

4 matite



Zoom Lettera	Zoom 1	Zoom 2	Zoom 3
1	l	l	l
2	l	l	l
3	l	l	l
4	l	l	l
5	l	l	l
6	l	l	l
7	l	l	l
8	l	l	l
9	l	l	l
10	l	l	l

Parità	
1	Capelli
2	Capelli
3	Capelli
4	Capelli
5	Capelli
6	Capelli
7	Capelli
8	Capelli
9	Capelli
10	Capelli



10 Scene del crimine

Le scene del crimine sono i luoghi dove trovare le parole con gli Zoom. Sul retro c'è invece l'elenco dei sospettati per risolvere il caso.



SCOPO DEL GIOCO

Dopo aver costruito con le carte un Caso, dovrete risolvere le sfide che si presenteranno.

Le sfide consistono nell'individuare sulle tavole alcune parole con determinate caratteristiche (Lettera o ZOOM).

Per ogni sfida c'è la carta in palio: vince la partita il giocatore che alla fine avrà raccolto il maggior numero di carte.

Il vincitore dovrà poi individuare il colpevole tra l'elenco dei sospettati, ma il caso sarà risolto solo se tutti i giocatori concorderanno sul sospettato individuato dal vincitore!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Dividete le 70 carte per colore e mescolate ogni mazzo.
2. Riponete nella scatola 2 mazzi Zoom.
3. Senza guardare le carte dei 5 mazzi rimasti, formate un Caso da risolvere pescando le singole carte da ogni mazzo:

1 Carta Trama con il titolo della scena del crimine

2 Carte Zoom (scelte casualmente)*

1 Carta Svolta

2 Carte Zoom (scelte casualmente)*

1 Carta Gran Finale



Attenzione:

Le carte dovranno sempre essere organizzate in quest'ordine

*Gli Zoom hanno 4 gradi di difficoltà, dal più semplice Zoom Lettera, adatto ai giocatori più piccoli, fino al più complesso Zoom 3, adatto ai giocatori più esperti. Nel costruire il Caso si può scegliere liberamente con quali e quanti livelli Zoom giocare e con quante carte per livello.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando tutte le carte sono state giocate; il vincitore è chi ha accumulato più carte durante la partita e sarà nominato l'ispettore. In caso di parità finale i giocatori pescheranno una carta Zoom a caso da risolvere.

DETERMINAZIONE DEL COLPEVOLE

Il vincitore, sulla base delle istruzioni della Carta Gran finale, dovrà scegliere e scrivere il possibile colpevole senza dirlo agli altri giocatori (lo farà sulla base dei suoi indizi e di come li vorrà collegare ad un sospettato, da scegliere tra quelli presenti sul retro delle scene del crimine). A questo punto, gli altri giocatori, sulla base degli indizi del vincitore, cercheranno di individuare quello da lui scelto. Dovranno lavorare in squadra e accordarsi per scegliere un unico colpevole. Se c'è corrispondenza tra il vincitore e la squadra, il caso è risolto. Se no, irrisolto!



Esempio

La Carta Gran finale chiede: Con le prime 3 parole che avete scritto provate a trovare il colpevole tra i sospettati. Il vincitore leggerà agli altri le sue prime tre parole (pentola, piselli, forchetta). Scriverà il colpevole (il cuoco) e anche gli altri, in squadra, scriveranno il colpevole sulla base delle parole lette dal vincitore. Se la squadra avrà scritto CUOCO il caso sarà risolto, se avrà individuato un colpevole diverso da quello del vincitore il caso rimarrà irrisolto.



OBIETTIVI DIDATTICI



In questo gioco le parole sono molto importanti, sono gli indizi per la soluzione del caso e i giocatori avranno l'opportunità di esercitare competenze ortografiche e lessicali. Ogni tavola è stata costruita inserendo immagini che conducono a numerosissime parole (oltre 1.200), che contengono le principali difficoltà ortografiche della lingua italiana: digrammi, trigrammi, raddoppiamenti semplici e multipli, grafemi omofoni, ma anche parole con suoni simili ed eccezioni. Ognuna è un tassello per la soluzione del caso, ognuna è in sé un mini-esercizio di denominazione rapida e recupero ortografico-lessicale.

LE ICONE

X1



Difficoltà

Il numero indica quante volte dovete tirare il dado e quindi quante difficoltà saranno presenti in questa fase di gioco.

X2



Numero di parole

Il numero indica il numero di parole per difficoltà da trovare. Se non è indicato vanno trovate più parole possibili.

X1



Durata della sfida

Il numero indica quante clessidre avete a disposizione per trovare le parole. Nel caso dell'icona STOP chi trova le parole richieste ferma il tempo.



VARIANTI DI GIOCO

Le Carte Zoom sono le uniche a complessità ortografica crescente, mentre le Carte Trama, Svolta e Gran Finale sono trasversali e vanno bene per tutti i bambini.

Si possono quindi formare mazzi Caso a proprio piacimento in base all'età dei bambini e al livello di competenza ortografica di ciascuno. Partendo dal Caso base composto da 7 carte è possibile scegliere il livello degli Zoom o diminuire/aumentare il numero delle carte.



Un caso difficile

per chi vuole un'indagine davvero complessa:

- 1 Carta Trama
- 2 Carte Zoom 2
- 1 Carta Svolta
- 2 Carte Zoom 3
- 1 Carta Svolta
- 2 Carte Zoom 3
- 1 Carta Gran Finale

Un assaggio di indagine

se avete poco tempo e volete una sfida veloce:

- 1 Carta Trama
- 1 Carta Zoom
(scelta casualmente secondo livello di difficoltà)
- 1 Carta Svolta
- 1 Carta Zoom
(scelta casualmente secondo livello di difficoltà)
- 1 Carta Gran Finale

Illustrazioni di:

Christian Cornia, Francesco Zito, Marilisa Cotroneo, Samuele Prosser, Sara Michieli, Stefano Martinuz.

