

Giochinsieme



Le carte di **Itala Riccardi Ripamonti**

# COLORI E ASSOCIAZIONI

Per sviluppare attenzione, memoria,  
comprensione ed espressione linguistica

Erickson



# INDICE:

## Per cominciare

Premessa	4
Obiettivi	5
Età e caratteristiche dei destinatari	6
Struttura delle carte	6

## I Giochi

Rubamazzo	7
Coppie	8
Tris	10
Omino nero	12
Classificazione	12
Mangiacarta	13
Cambia colore	15
Rosso come...	18
Consegna colore	20
Tombola	21
Famiglia	22
Indovina cos'è	25

## Premessa

Lo sviluppo del bambino procede articolandosi nei diversi ambiti: cognitivo (logico e matematico), linguistico (recettivo ed espressivo), psichico (emotivo e affettivo), costantemente interrelati tra loro; tutto procede verso l'affermarsi della **pianificazione** e del **problem solving**, chiamando in causa le diverse protofunzioni e funzioni esecutive, ovvero:

L'**attenzione**, l'**avvio**, il **controllo esecutivo** o **inhibition** (capacità di inibire), lo **shifting** (capacità di passare da un compito a un altro) e l'**updating** (capacità di riaggiornare in memoria di lavoro).

L'educatore (l'adulto, l'insegnante, il terapeuta che si occupa della crescita del bambino) deve essere consapevole del fatto che le differenti attività proposte, sia in ambito educativo che (ri)abilitativo, vanno a sollecitare, inevitabilmente, capacità differenti e, pertanto, deve favorire l'integrazione delle diverse funzioni così come la scelta della miglior **strategia cognitiva** da utilizzare per portare a termine il compito/l'attività.

I presupposti teorici delle attività suggerite con queste carte si ritrovano nelle moderne **teorie psicopedagogiche** che vedono i bambini motivati e attivamente coinvolti nelle proposte degli educatori. Il gioco è indubbiamente l'attività più plastica e più congeniale all'individuo negli anni della crescita, quando i suoi apprendimenti sono legati alla ca-

pacità di riapplicare, in modo originale, quanto apprende; ed è anche quella in cui il bambino riversa tutta la sua carica di partecipazione, sostenuto dal piacere della scoperta e, a volte, della competizione.

Le caratteristiche stesse del materiale suggeriscono, nei differenti giochi, diverse possibilità di utilizzo che la fantasia e la preparazione dell'educatore possono sfruttare in modo flessibile, inventando nuovi modi di impiego, secondo le esigenze dei singoli e i diversi momenti educativi.

Educatore e bambino si abituano così ad agire sulla base di regole creative, non di schemi rigidi, per sviluppare e potenziare - più che l'acquisizione di meccanismi o il raggiungimento di un "prodotto" - i **processi di apprendimento** e, quindi, la capacità di pensiero e l'autonomia dei piccoli.

## Obiettivi

Le Carte "**Colori e Associazioni**" come i precedenti sussidi della stessa linea ("Sequenze e Relazioni", "Forme e Logica", "Spazio e Posizioni") hanno, come primo obiettivo, quello di favorire in modo attivo gli apprendimenti, attraverso il piacere del gioco e appassionando i ragazzi a una sfida, prima di tutto, con se stessi. Le diverse attività tendono a stimolare lo spirito di osservazione, la memoria, l'attenzione, la ricchezza e la proprietà di vocabolario, le capacità logico-critiche, la verbalizzazione; in generale, **migliorano comprensione ed espressione linguistica.**

## Età e caratteristiche dei destinatari

Le varie attività proposte sono adatte a soggetti di diverse età (a partire dai **3-4 anni**) e sono modulabili a partire dalle eventuali difficoltà che essi possono evidenziare (cognitive, linguistiche, logiche, attentive, mnemoniche, di apprendimento). Le carte si prestano a un gran numero di utilizzi, sotto forma di giochi, più o meno articolati, che inducono negli educatori e nei ragazzi un modo di operare creativo, che li porta anche a inventare nuovi giochi, adeguati al momento e al gruppo.

I differenti utilizzi vengono illustrati partendo dai più semplici, destinati ai soggetti più giovani o con gravi difficoltà, per arrivare, via via, a giochi adatti anche a ragazzi del secondo ciclo della scuola primaria.

## Struttura delle carte

Il mazzo è composto da **100 carte**.

**Mazzo A.** 40 **Carte Colore** con 10 colori: rosso, blu, giallo, verde, grigio, nero, viola, arancione, marrone, bianco (4 carte per ogni colore).

**Mazzo B.** 30 **Carte con Elementi Colorati**: animali, fiori, frutta, oggetti, ecc. (3 per ogni colore).

**Mazzo C.** 30 carte che raffigurano gli stessi elementi non colorati (**Carte con Elementi non Colorati**).

Gli oggetti rappresentati corrispondono a elementi che in natura sono di quel colore.

## I GIOCHI

### PRIMO GRUPPO

**S**i utilizzano solo le Carte Colore (A) oppure solo le Carte con Elementi Colorati (B).

## RUBAMAZZO

### Modalità di gioco

#### **Mazzo A**

**S**i utilizzano le Carte Colore (Mazzo A). Si distribuiscono tre carte per ogni giocatore e se ne dispongono quattro sul tavolo con il colore in vista.

Il gioco si svolge secondo le regole ben conosciute del classico Rubamazzetto tenendo conto che, per prendere dal banco, o per rubare il mazzo del compagno, è necessario avere in mano la carta di uguale colore.

# COPPIE

## Modalità di gioco

### Mazzo A

Si dispongono le Carte Colore (Mazzo A) sul tavolo, sparpagliate, o in ordine per file, con il colore rivolto verso il banco (secondo l'età e le capacità dei giocatori si utilizzano tutti i colori oppure se ne scelgono solo alcuni). I partecipanti devono essere muniti di una certa quantità di fiches\*, di un colore differente per ciascun giocatore.

Ogni bambino, al suo turno, capovolge due carte: se sono dello stesso colore le contrassegna ponendovi sopra una delle sue fiches, quindi può proseguire capovolgendo altre due carte.

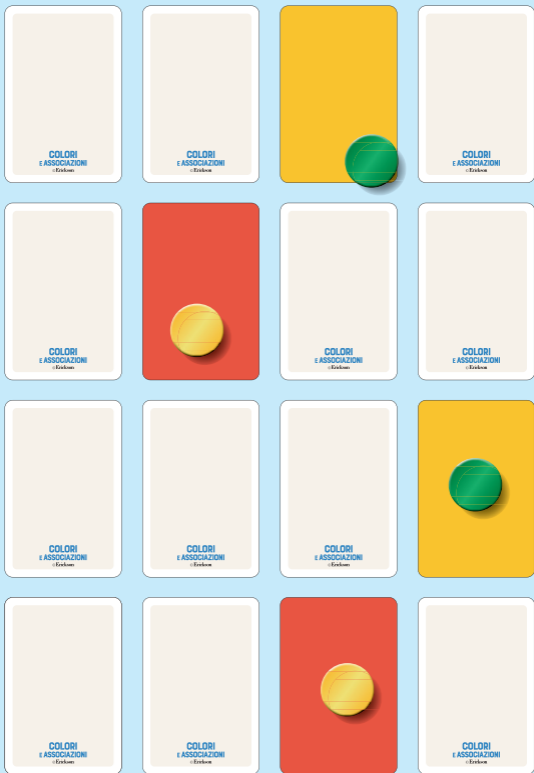
Se le carte capovolte non sono dello stesso colore torna a girarle (il colore rivolto verso il tavolo) lasciandole nello stesso posto e passa la mano al compagno. Vince chi, alla fine, è riuscito a trovare il maggior numero di coppie.

### Variante

Lo stesso gioco può essere fatto anche utilizzando insieme sia le Carte Colore (A), sia le Carte con Elementi Colorati (B). Quindi, ad esempio: la carta rossa e la carta con le ciliegie saranno un accoppiamento valido.

\*possono anche essere facilmente fatte in casa disegnando dei dischetti da tagliare su dei cartoncini colorati.





Coppie

# TRIS

## Modalità di gioco

### Mazzo B

**S**i gioca con le Carte con Elementi Colorati (Mazzo B).

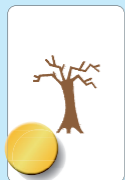
Si dispongono le carte sul tavolo, sparpagiate o in ordine per file, con l'immagine rivolta verso il banco (secondo l'età e le capacità dei giocatori si possono utilizzare tutte le carte oppure si scelgono solo alcuni colori).

Ogni partecipante sarà munito di una certa quantità di fiches che saranno di un colore specifico per ciascun giocatore.

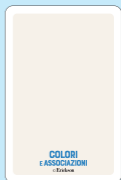
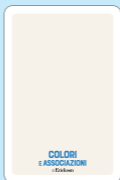
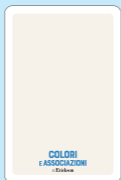
Ciascun bambino, al suo turno, capovolge tre carte: se sono dello stesso colore le contrassegna ponendovi sopra una delle sue fiches, quindi prosegue capovolgendo altre tre carte.

Se le carte capovolte non sono tutte e tre dello stesso colore torna a girarle, lasciandole nello stesso posto, con l'immagine rivolta verso il tavolo e deve passare la mano al compagno.

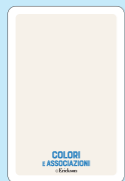
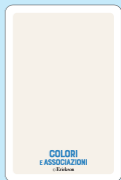
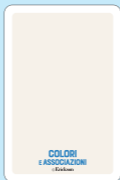
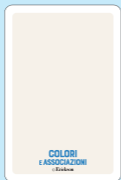
Vince chi, alla fine, è riuscito a fare il maggior numero di tris.



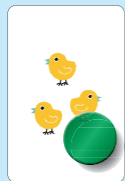
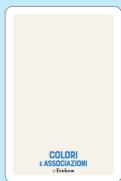
COLORI  
E ASSOCIAZIONI  
© Etekon



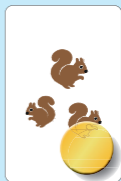
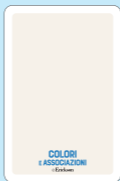
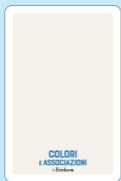
COLORI  
E ASSOCIAZIONI  
© Etekon



COLORI  
E ASSOCIAZIONI  
© Etekon



COLORI  
E ASSOCIAZIONI  
© Etekon



Tris

# OMINO NERO

## Modalità di gioco

### Mazzo A

Si gioca con le Carte Colore (Mazzo A). Si toglie dal mazzo una carta nera e si distribuiscono tra i giocatori tutte le altre.

Ogni giocatore scarta le coppie di carte dello stesso colore sino a che gli restano in mano solamente carte scompagnate. A questo punto inizia il gioco vero e proprio: ognuno, al suo turno, "pesca" da un compagno una carta e, se riesce a formare una coppia dello stesso colore, la scarta. Così di seguito sino a quando rimane in gioco un solo giocatore con la carta nera, che dovrà "pagare pegno" (ad esempio, facendo qualche saltello o riordinando le carte alla fine del gioco).

## SECONDO GRUPPO

Si utilizzano le Carte Colore (A) e le Carte con Elementi Colorati (B).

# CLASSIFICAZIONE

## Modalità di gioco

### Mazzo B

Si lascia il bambino libero di associare e classificare le

Carte con Elementi Colorati (Mazzo B) secondo i criteri che più gli aggradano.

Si prende lo spunto da un'eventuale associazione per colore per fare notare come sia possibile raggruppare tutte le carte in gruppi di tre dello stesso colore.

Quindi si può proporre la classificazione utilizzando tutte le carte, ma tenendo come riferimento il colore.

A questo punto si possono riproporre i giochi precedentemente illustrati **RUBAMAZZO** e **OMINO NERO**, utilizzando le Carte con Elementi Colorati (Mazzo B).

# MANGIACARTA

## Modalità di gioco

**Mazzo A e/o B**

**S**i gioca con le Carte Colore (Mazzo A) o le Carte con Elementi Colorati (Mazzo B), oppure con entrambi i mazzi.

Si dividono le carte tra i giocatori che le tengono ciascuno in un mazzo, accanto a sé, con l'immagine rivolta verso il tavolo.

Ogni giocatore pone, al suo turno, una carta sul tavolo, in riga con quella del compagno che lo ha preceduto. Il gioco prosegue sino a quando la sequenza che si viene a formare sul tavolo si presenta in modo tale che carte di un certo colore (ad esempio, rosso) si trovano delimitate tra due o

più carte di uno stesso colore, ma non rosse (vedi esempi). In questo caso, il giocatore che ha messo l'ultima carta ha diritto di prendere tutte le carte della sequenza sul tavolo e di aggiungerle al suo mazzo.

Lo stesso giocatore riprenderà il gioco ponendo una carta sul tavolo che sarà l'inizio di una nuova sequenza.

### **Esempio 1**

Le carte sul banco si presentano in questo ordine:

GIALLO - VERDE - MARRONE - **VIOLA** - ROSSO - **VIOLA**

Il giocatore che ha messo l'ultima carta VIOLA prende tutto, infatti la carta rossa si trova tra due carte dello stesso colore (viola).

### **Esempio 2**

Le carte sul banco si presentano in questo ordine:

NERO - GIALLO - ROSSO - **BLU** - VERDE - VERDE - **BLU**

Il giocatore che ha messo la carta BLU prende tutto, in quanto le due carte verdi si trovano tra due carte dello stesso colore (blu).

Vince chi riesce ad accaparrarsi tutte le carte oppure, se il gioco diventa troppo lungo, chi, allo scadere di un certo tempo – stabilito in anticipo dell'educatore – ha il maggior numero di carte.

# CAMBIA COLORE

## Modalità di gioco

### Mazzo A e B

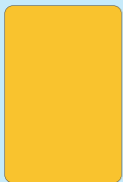
**S**i gioca con le Carte Colore (Mazzo A) e le Carte con Elementi Colorati (Mazzo B).

Tutte le carte vengono suddivise tra i giocatori che tengono il mazzetto vicino a sé con l'illustrazione rivolta verso il tavolo. Il direttore di gioco pone la prima carta sul banco. Ogni giocatore, al suo turno, gira carte dal suo mazzetto e le pone sul tavolo in riga con le precedenti solo se raffigurano Carte Colore o Carte con Elementi Colorati dello stesso colore dell'ultima carta collocata.

Se gira una Carta con Elementi Colorati di colore diverso la tiene accanto a sé e passa la mano al compagno; se la carta girata è una Carta Colore di colore diverso dalla precedente dice: "Cambia colore"; mette, comunque, la carta sul tavolo e, da quel momento, il colore a cui tutti dovranno uniformarsi sarà quello.

Ciò, naturalmente, sino a quando qualche giocatore non metterà, a sua volta, una nuova Carta Colore di diverso colore.

Ogni partecipante può continuare a mettere carte in sequenza sul tavolo sino a che non è bloccato perché ha girato dal mazzetto una carta con un elemento di colore diverso; a questo punto deve cedere la mano al compagno.



Cambia colore



## Esempio con 2 giocatori

- Carta sul tavolo (messa dal direttore di gioco): "GIALLO". Il primo giocatore capovolge una carta: esce "SOLE" (stesso colore) che può porre accanto alla carta gialla, poi capovolge la carta "BLU", quindi deve dire: "Cambia colore: blu". Gira un'altra carta: "CILIEGIE" (rosso) che non può inserire nella fila sul tavolo in quanto non rispetta la nuova regola che richiede il colore blu. Pertanto, tiene la carta ciliegie accanto a sé e passa la mano al compagno. La sequenza sul tavolo sarà:

GIALLO - SOLE - BLU

- Il secondo giocatore capovolge la carta "ROSSO" (deve dire "Cambia colore: rosso"), quindi la carta "MARE" (blu), che terrà accanto a sé perché non rispetta il colore rosso richiesto. Il gioco torna al primo giocatore. La sequenza sul tavolo sarà:

GIALLO - SOLE - BLU - ROSSO

- Il primo giocatore mette sul tavolo "CILIEGIE" che aveva dalla mano precedente e poi capovolge "PRUGNE". Passa la mano. La serie sul tavolo sarà:

GIALLO - SOLE - BLU - ROSSO - CILIEGIE

In questo modo il gioco prosegue sino a che uno dei giocatori riesce a collocare tutte le sue carte, oppure sino a quando non è più possibile proseguire.

In tal caso vince il giocatore a cui sono rimaste meno carte.

# ROSSO COME...

## Modalità di gioco

### Mazzo A e B

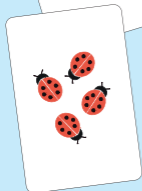
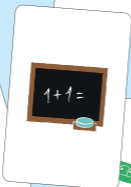
In questo gioco si utilizzano le Carte Colore (Mazzo A) e le Carte con Elementi Colorati (Mazzo B).

Le Carte con Elementi Colorati vengono sparpagiate sul tavolo con la figura in vista mentre chi dirige il gioco tiene in mano il mazzo delle Carte Colore dal quale sarà stata tolta una carta per ogni colore (dieci carte in totale).

Il direttore del gioco preleva dal suo mazzo una carta alla volta e, senza mostrarla, la denomina associandola a qualcosa, ad esempio: "ROSSO, rosso come..." oppure "GIALLO, giallo come..." e via di seguito secondo il colore che gli capiterà in mano.

Chi, tra i giocatori, sarà più veloce nel rintracciare la Carta con Elementi Colorati corrispondente completando la frase ("Rosso come le ciliegie", "Giallo come le banane") avrà il diritto di tenere accanto a sé la Carta Colore e la corrispondente Carta con Elementi Colorati.

Vince chi al termine del gioco è riuscito ad accaparrarsi il maggior numero di Carte con Elementi Colorati.



Rosso come...

# CONSEGNA COLORE

## Modalità di gioco

### Mazzo A e B

Questo gioco è un po' il reciproco del precedente: si gioca sempre con Carte Colore (Mazzo A) e Carte con Elementi Colorati (Mazzo B).

Si mettono le Carte Colore sparpagiate sul tavolo con il colore in vista.

Anche questa volta sarà stata eliminata una carta per ogni colore.

Il direttore di gioco tiene in mano il mazzo con gli elementi colorati e uno alla volta li denomina, senza mostrarli, ad esempio dicendo: "Di che colore è il sole?".

Il bambino più svelto a consegnare il colore del sole ha diritto a tenere la carta con l'elemento colorato.

Per il resto tutto procede come per il gioco precedente.

In questi ultimi due giochi, in particolare, è opportuno che, a turno, i bambini facciano il direttore di gara.

# TOMBOLA

## Modalità di gioco

### Mazzo A e B

Si utilizzano le Carte Colore (Mazzo A) e le Carte con Elementi Colorati (Mazzo B). Si suddividono le Carte con Elementi Colorati tra i giocatori che le pongono davanti a sé con la figura in vista. Il direttore di gioco usa dieci Carte Colore (una per ogni colore) e, man mano che gira le carte, "chiama" i diversi colori.

I bambini che hanno gli oggetti di colore corrispondente a quello chiamato capovolgono le carte. Vince chi per primo ha girato tutte le carte.

### TERZO GRUPPO

Si utilizzano, oltre ai mazzi A e B, anche le Carte con Elementi non Colorati (Mazzo C).

Si potranno ripetere tutti i giochi fin qui illustrati che avranno un maggior grado di difficoltà se, alle carte con oggetti colorati, si sostituiranno (o in alcuni casi si aggiungeranno) quelle non colorate, in quanto i bambini dovranno ricordare il colore dei diversi oggetti.

Sarà opportuno, per i più piccini, fare prima dei giochi di associazione tra oggetto colorato e non, tra Carta Colore e Carte con Elementi non Colorati.

# FAMIGLIA

## Modalità di gioco

**Mazzo A, B e C**

Sono possibili tre versioni del gioco (A, B, C) con difficoltà crescente.

**A.** Si mettono sul tavolo le Carte con Elementi non Colorati (Mazzo C), raggruppate secondo il colore che hanno in natura i diversi elementi: serviranno ai giocatori meno esperti per ricordarsi i tre oggetti che hanno lo stesso colore.

Si mischiano tutte le Carte con Elementi Colorati (Mazzo B) con le Carte Colore (Mazzo A) avendo cura, anche in questo caso, di eliminarne dieci da quest'ultimo mazzo, una per ogni colore. Le carte vengono distribuite tra i giocatori, ai quali è chiesto di cercare di raggruppare le diverse famiglie, tenendo coperte le carte (in modo che i compagni non possano vedere).

**Esempi di famiglia:** **ROSSO** - sangue - coccinella - ciliegie; **GIALLO** - sole - banane - pulcini.

Se un giocatore ha già delle famiglie complete all'inizio del gioco, lo deve comunicare ai compagni e le tiene accanto a sé capovolte.

A questo punto il giocatore che dà avvio al gioco chiede a un compagno, a sua scelta, una delle carte che gli mancano per completare una famiglia.

Ad esempio: se il giocatore avesse in mano la carta "elefante", potrebbe provare a chiedere la carta "grigio" a un compagno – che, se ce l'ha, è obbligato a consegnargliela – e, una volta avutala, potrà domandare "fumo" o "topo" (allo stesso compagno o a un altro).

Continua così, cercando di completare la famiglia, fino a che non sbaglia, vale a dire fino a che chiede una carta a un giocatore che non ne è in possesso. In tal caso perde la mano, che passa al compagno a cui è stata fatta la richiesta.

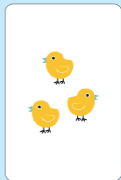
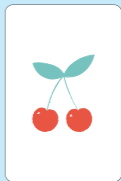
Il gioco prosegue con queste modalità fino a che tutte le carte non siano state raggruppate per famiglie. Vince chi ne ha completato il maggior numero.

## **Variante**

Volendo è possibile continuare: il giocatore che ha in mano il gioco prosegue chiedendo non più le singole carte, ma le intere famiglie. Naturalmente se sbaglia, perché chiede la famiglia al compagno che non ce l'ha, passa la mano a quest'ultimo. Vince chi, alla fine, ha in mano tutte le famiglie.

**B.** Questa versione è uguale alla precedente, solamente non prevede che si lascino le Carte con Elementi non Colorati: i giocatori più esperti dovranno ricordarsi da quali carte è formata ogni famiglia.

**C.** Volendo si potrà rendere ancora più difficile il gioco eliminando completamente le Carte con Elementi Colorati (Mazzo B) e utilizzando solamente quelle con Elementi non Colorati (Mazzo C).



Famiglia

## QUARTO GRUPPO

**S**i utilizzano solo le Carte con Elementi non Colorati (Mazzo C).



# INDOVINA COS'È

## Modalità di gioco

### Mazzo C

Il direttore di gioco terrà in mano tutte le Carte con Elementi non Colorati (Mazzo C) e ne prenderà dal mazzo una, a caso, senza mostrarla.

Il primo giocatore dovrà cercare di indovinare di quale carta si tratta facendo alcune domande, ma partendo sempre dalla domanda: "Di che colore è?"; dopo potrà farne altre a suo piacimento in base a quelle che a lui sembreranno più utili per individuare l'elemento.

### Esempio

- "Di che colore è?"
- "Rosso."
- "Si mangia?"
- "No."
- "È un animale?"
- "No."
- "Allora è il sangue."

L'importante in questo gioco è che i bambini comprendano come solo certe domande siano valide per scoprire l'elemento e, pertanto, sia inutile farne altre.

Non è permesso tentare la risposta prima di aver fatto almeno due domande (bisogna evitare che i partecipanti "tirino a indovinare").

Se il giocatore sbaglia, la carta viene rimessa nel mazzo, quindi il direttore di gioco ne prende un'altra e prosegue con il giocatore successivo. Quando un giocatore indovina si prende la carta.

Vince chi, alla fine, ne ha il maggior numero.

È utile far ragionare il bambino che abbia sbagliato a individuare la carta, affinché capisca da che cosa questo sia dipeso: non ha fatto la domanda giusta, oppure non ha compreso la risposta ricevuta o ha omesso di fare un'ulteriore domanda.

## **Esempio**

- "Di che colore è?"
- "Giallo."
- "Si mangia?"
- "Sì."
- "Allora è il pulcino."

In questo caso il bambino potrebbe aver frainteso "Si mangia" con "Mangia".

Infatti il pulcino mangia, mentre le banane vengono mangiate.

In questo gioco è molto utile fare lo scambio di ruolo: i giocatori, a turno, ricoprono quello di direttore di gioco e propongono ai compagni (o allo stesso educatore) la carta da indovinare.



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

Via del Pioppeto, 24  
38121 TRENTO  
tel. 0461 950690  
fax 0461 950698  
[info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it)

The Erickson logo is a red square with the word "Erickson" written in white, serif font.

**Erickson**