

Giochinsieme



Le carte di **Itala Riccardi Ripamonti**

# SEQUENZE E RELAZIONI

Sviluppare il linguaggio e  
le competenze logico-temporali

Erickson



# INDICE:

## Per cominciare:

Classificare	10
Riordinare	10
Prima e dopo	11

## I Giochi

Domino	13
Memory del gioco dei contrari	15
Memory e poi?	17
Omino nero	19
Rubamazzo	20
Famiglia	21

## Premessa

Lo sviluppo del bambino procede articolandosi in diversi ambiti: cognitivo (logico e matematico), linguistico (recettivo ed espressivo) e psichico (emotivo e affettivo), tutti costantemente interrelati tra loro. Nel corso di questa evoluzione, è centrale la formazione della capacità di pianificazione e di problem solving, la quale implica l'esercizio delle diverse **funzioni esecutive**, ovvero:

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

Le diverse attività proposte in questa serie di giochi di carte, utilizzabili sia in ambito educativo che (ri)abilitativo, vanno a sollecitare capacità differenti: per questo, l'adulto che le usa – l'educatore, l'insegnante, il terapeuta o il genitore – deve porre attenzione a favorire l'integrazione delle diverse funzioni, così come scegliere la miglior **strategia cognitiva** da adottare per portare a buon fine il compito/l'attività.

I presupposti teorici dei giochi si rifanno alle moderne **teorie psicopedagogiche** che vedono i bambini motivati e attivamente coinvolti nelle proposte degli educatori. Il gioco è indubbiamente l'attività più plastica e congeniale all'individuo negli anni della crescita, quando i suoi apprendimenti

sono legati alla capacità 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 della serie **Giochiamo insieme** 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. L'adulto e il bambino si abituanano così a comportarsi sulla base di regole creative, e 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 del bambino.

## Obiettivi

Le Carte «**Sequenze e relazioni**» sono pensate per:

**S**ollecitare le **competenze temporali e logiche**, che consentano di mettere in sequenza corretta una serie di immagini.

**S**viluppare il concetto di **ciclicità** e far riflettere il bambino sul rapporto di dipendenza tra un evento **causa/effetto** e l'operare della nostra mente; così come tra la costruzione delle diverse situazioni e il modo in cui dirigiamo la nostra attenzione. Usando queste carte, infatti, i bambini si trovano a operare con sequenze di quattro immagini che hanno la particolarità di non avere

un inizio e una fine predefiniti, ovvero di costituire sequenze circolari: una qualsiasi delle quattro situazioni rappresentate può essere quindi il punto di partenza o la conclusione della sequenza stessa. In questo modo, sono portati a constatare che nulla in sé è causa o effetto, in quanto un effetto può essere considerato causa rispetto a un altro che lo segue nel tempo e, allo stesso modo, quello che consideriamo causa può essere visto come effetto rispetto a ciò che lo precede. In tal modo, il bambino è aiutato a prendere coscienza del suo operare mentale e a rendersi conto - con tutte le conseguenze positive che ciò comporta - che è lui a «costruire» la realtà che lo circonda. Del resto, i bambini sono affascinati da questo succedersi ciclico e infinito degli avvenimenti che è alla base di molti concetti anche matematici.

**I**nteriorizzare la consapevolezza della differenza tra stato e azione, quindi le **differenze semantiche**. In particolare, molti bambini/ragazzi ipoudenti e/o con Disturbo Specifico del Linguaggio possono non cogliere la differenza tra alcuni verbi: ad esempio, fra «versare» e «bere», ma anche tra «versare» e «versato», «asciugare» e «asciutto», che loro considerano come un'unica azione, indifferenziata. L'uso di queste carte li conduce a far proprie queste discriminazioni, a comprenderle e ad usarle con proprietà.

**M**igliorare l'**autoregolazione**: la modalità ludica, facendo leva sulla motivazione dei bambini, chiama in causa l'emotività, ma dall'incontro tra emotivo e cognitivo scaturisce l'autoregolazione del comportamento che consente di mantenere un

obiettivo, nonostante gli stimoli esterni. Potenziando il sistema cognitivo riusciamo a lavorare sull'emotività ottenendo maggior autoregolazione, in quanto esso controlla l'aspetto emotivo, anche se l'autoregolazione avviene nei due sensi.

**S**timolare un **uso flessibile del linguaggio**, insegnando a cambiare il punto di vista in base al quale si considera - e quindi si dà significato e si descrive - una situazione;

**F**avorire un uso del **linguaggio adeguato** sotto l'aspetto lessicale e morfosintattico.

## Età e caratteristiche dei destinatari

Il sussidio è destinato ai bambini **dai 4 anni in su**, sia per potenziare e sollecitare gli obiettivi sopra elencati nei soggetti con uno sviluppo linguistico adeguato, sia per recuperare le diverse competenze in bambini con difficoltà di linguaggio.

## Struttura delle carte

Il mazzo è composto da **86 carte** (84 carte sequenze + 2 jolly), che rappresentano 42 «azioni» e 42 «stati» raggruppati in sequenze temporali e logiche ciascuna di 4 carte. La peculiarità di queste sequenze è quella di essere circolari, per cui ogni immagine può costituire il punto di partenza delle altre, e viceversa.

# Come usare le carte

Osserviamo una sequenza:



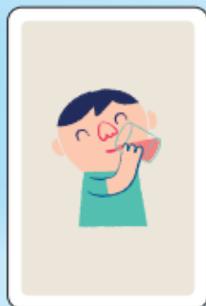
**Il bicchiere:  
è vuoto**



**Lo riempie**

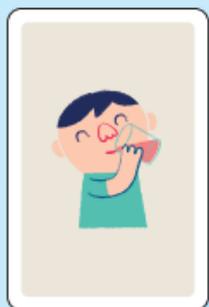


**È pieno**



**Beve  
(lo svuota)**

È possibile continuare, dal momento che, dopo aver bevuto, il bicchiere è vuoto (si veda la figura successiva) e quindi il ciclo si ripete ripartendo da «Beve»:



**Beve**



**Il bicchiere  
è vuoto**



**Lo riempie**



**È pieno**

Si evidenzia in tal modo quanto sottolineato negli obiettivi relativamente ai concetti di causa/effetto e al nostro operare mentale.

L'educatore potrà, inoltre, avvalersi di queste carte per richiamare l'attenzione del bambino sulla differenza tra «stato» e «azione».

Succede spesso, infatti, che soggetti o molto giovani, o con difficoltà di analisi, o ancora con problemi di linguaggio, tendano a globalizzare, a generalizzare, per cui non considerano la differenza, come sopra accennato, tra «sedersi» e «seduto», tra «aprire» e «aperto», e così via. In effetti, hanno problemi sia a denominare sia a mettere in successione, tuttavia; perché recuperino rapidamente, è sufficiente richiamare con alcuni giochi la loro attenzione sulla differenza tra le due condizioni.

I diversi utilizzi delle carte saranno, per l'educatore, il miglior modo per rendersi conto dell'aiuto che può ricevere nel suo lavoro dai suggerimenti didattici, i quali stimolano l'attività mentale del bambino rendendolo parte attiva.

## I GIOCHI

**D**i seguito vengono proposti i giochi che è possibile fare con le carte «Sequenze e Relazioni»; gli adulti potranno poi ideare ulteriori soluzioni, a seconda delle necessità e caratteristiche dei bambini e ragazzi con cui le useranno.

**I primi tre giochi proposti – «Classificare», «Rior-  
dinare», «Prima e dopo» – costituiscono delle attività  
preparatorie, finalizzate a far sviluppare familiarità  
con le carte e a promuovere le competenze richieste  
dai giochi successivi.**

# Classificare

## Modalità di gioco

**S**i consegnano ai bambini le carte invitandoli a fare raggruppamenti secondo un criterio a loro scelta. Generalmente giungono tutti a raggruppare, correttamente, per quattro elementi; se così non fosse, sarà opportuno cercare di capire quale criterio li abbia guidati nella classificazione e, partendo da questo, indurli gradatamente a scoprire cosa hanno in comune i gruppi di quattro carte delle diverse sequenze. Può essere consigliabile, in questa fase, e ancor più nelle proposte successive, utilizzare un numero ridotto di sequenze, preferendo quelle che sono più vicine agli interessi e alla realtà quotidiana dei bambini.

# Riordinare

## Modalità di gioco

**L'**obiettivo di questa attività è riordinare, con i bambini, le singole sequenze. È importante far osservare o, meglio ancora, far scoprire loro che è possibile continuare, dopo aver messo la quarta carta, con la prima della serie, e così di seguito. La ricostruzione delle varie sequenze deve essere il pretesto per calare, in esperienze quotidiane, la situazione rappresentata: si pongono domande ai bambini, li si invita a osservare, pensare, dedurre e a denominare con precisione ogni immagine rapportandola con legami temporali e causali alla precedente e alla successiva.

# Prima e dopo

## Modalità di gioco

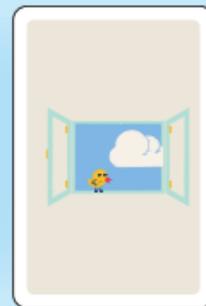
In questa attività è necessario usare le carte della sequenza in modalità «coperte».

Si inizia scoprendo la prima illustrazione e si domanda al bambino:



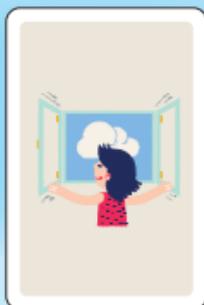
«E dopo? Cosa pensi che ci sia dopo?».

E così di seguito, fino a scoprire tutte le quattro immagini. Poi si comincia dal fondo domandando:



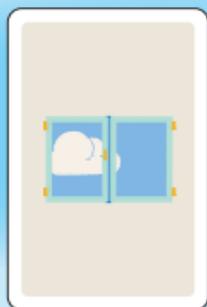
«E prima? Cosa pensi ci sia prima?».

E ancora, si scopre una carta intermedia e si domanda:



**«Cosa pensi ci sia prima? Cosa pensi che ci sia dopo?».**

Alla fine si scoprono due carte «stato», ad esempio: «aperto/chiuso», lasciando nascosta quella intermedia, e si chiede:



**«Cosa pensi sia successo?».**

# DOMINO

## Modalità di gioco

Le carte vengono distribuite ai giocatori, usando il mazzo completo o ridotto, secondo l'età e la capacità dei singoli.

Ogni bambino tiene il suo mazzo di carte coperto accanto a sé e, al suo turno, gira una carta per volta.

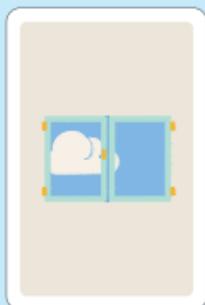
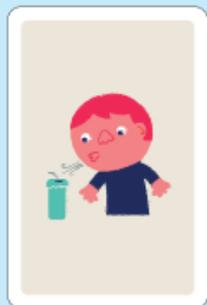
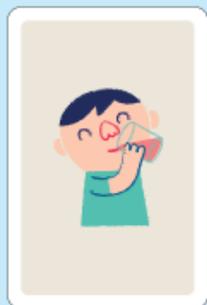
La prima carta girata viene messa sul banco (poniamo che sia «beve»), quindi lo stesso giocatore ne gira un'altra. Questa potrà rappresentare:

- un verbo (azione) di qualsiasi altra sequenza — in tal caso il giocatore lo metterà sotto «beve» — e in questo caso proseguirà girando un'altra carta;
- uno stato. Un caso veramente fortunato potrebbe far girare la carta "vuoto" che, allora, andrà messa subito dopo "beve".

Qualsiasi altra carta non potrà essere messa sul banco, ma verrà tenuta da parte, con la figura in vista per poterla eventualmente utilizzare al turno successivo. Il giocatore che non è in grado di proseguire (perché la sua carta non è utilizzabile) deve cedere la mano al compagno.

Procedendo il gioco verranno a costruirsi le diverse sequenze del Domino: vince chi per primo rimane senza carte.

Negli esempi riportati, ogni sequenza inizia con un verbo e prosegue ordinatamente, ma è ovvio che l'ordine è dato dalla prima carta posta sul tavolo e sarà quindi diverso ogni volta che si gioca.



Ad esempio, se la prima carta posta sul tavolo fosse «pulito», tutte le sequenze dovrebbero cominciare con una carta che rappresenta uno «stato».

**Domino**

# MEMORY DEL GIOCO DEI CONTRARI

## Modalità di gioco

**Q**uesto gioco si propone di fissare l'attenzione del bambino sulla differenza tra «stato» e «azione».

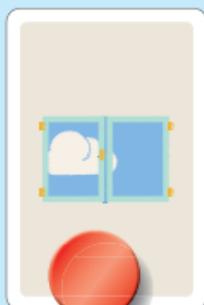
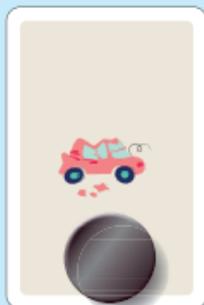
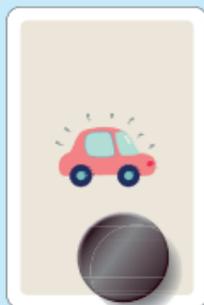
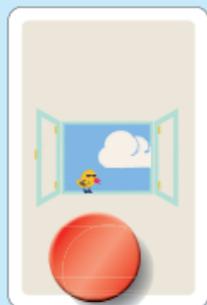
Si procede come segue:

**A** Dal mezzo mazzo vengono eliminate tutte le azioni, le altre carte vengono disposte sul tavolo, ordinate o sparse. Ogni giocatore, al suo turno, capovolge due carte, cercando di formare coppie di contrari (ad es.: «vuoto» «pieno», «aperto» «chiuso», ecc.).

Se non gli riesce, capovolge nuovamente le due carte lasciandole al loro posto, e passa la mano al compagno che prova a sua volta a scoprire una coppia. Chi riesce nell'intento prosegue a giocare fino al momento in cui commette un errore.

Alla fine vince chi ha formato il maggior numero di coppie. Lo stesso gioco sarà proposto con le carte che illustrano «azioni», e i contrari in questo caso saranno, ad esempio: «lava» «sporca»/«carica» «scarica», ecc.

**B** Quando i bambini mostreranno di sapersi destreggiare con i due giochi precedenti, si metteranno sul tavolo tutte le carte (sia «azione» che «stato»); è ovvio che non sarà possibile utilizzare l'intero mazzo di carte: si giocherà con



Memory

un numero ridotto badando ad avere comunque sequenze complete di quattro carte.

Anche in questo caso, si formeranno coppie di contrari, ma i giocatori dovranno stare attenti a cercare il contrario appropriato.

Ad esempio: se un giocatore gira la carta «beve» deve cercare il suo contrario, cioè «versa» e non, come succede spesso, «vuoto».

Così, se venisse girato «sporco», sarebbe necessario ritrovare «pulito», ecc.

## MEMORY E POI?

### Modalità di gioco

**Q**uesto gioco è un Memory piuttosto impegnativo, può essere proposto solo dopo i precedenti e a soggetti di età adeguata. Richiede buona memoria e capacità logica.

Si consiglia di usare un numero limitatissimo di sequenze: da un minimo di 2/3 a un massimo di 5/6, e di capovolgere le carte sul banco disponendole ordinatamente in file.

Il primo giocatore capovolge una carta, quindi ne capovolge una seconda. Può proseguire se riesce a capovolgere le figure nell'ordine sequenziale esatto sino a completare la sequenza, altrimenti cede la mano al compagno, dopo aver rimesso le carte capovolte nella loro posizione.

## SEQUENZE E RELAZIONI

Le carte di  
Itala Riccardi Ripamonti

©Erickson

## SEQUENZE E RELAZIONI

Le carte di  
Itala Riccardi Ripamonti

©Erickson

## SEQUENZE E RELAZIONI

Le carte di  
Itala Riccardi Ripamonti

©Erickson

## SEQUENZE E RELAZIONI

Le carte di  
Itala Riccardi Ripamonti

©Erickson



## SEQUENZE E RELAZIONI

Le carte di  
Itala Riccardi Ripamonti

©Erickson

## SEQUENZE E RELAZIONI

Le carte di  
Itala Riccardi Ripamonti

©Erickson



## SEQUENZE E RELAZIONI

Le carte di  
Itala Riccardi Ripamonti

©Erickson

## SEQUENZE E RELAZIONI

Le carte di  
Itala Riccardi Ripamonti

©Erickson

## SEQUENZE E RELAZIONI

Le carte di  
Itala Riccardi Ripamonti

©Erickson



## SEQUENZE E RELAZIONI

Le carte di  
Itala Riccardi Ripamonti

©Erickson



## SEQUENZE E RELAZIONI

Le carte di  
Itala Riccardi Ripamonti

©Erickson

## SEQUENZE E RELAZIONI

Le carte di  
Itala Riccardi Ripamonti

©Erickson

Memory con sequenza completa.

Esempio:

Prima carta girata: «spegne», seconda carta: «è spento» – fin qui tutto bene e il giocatore può proseguire – terza carta girata: «beve»: il giocatore rimette le tre carte a posto (capovolte) e cede la mano al compagno.

Dopo alcuni tentativi a vuoto, chi ha una buona memoria visiva riuscirà a girare le carte di una sequenza nell'ordine esatto, e ciò gli darà il diritto di proseguire con un'altra sequenza.

## OMINO NERO

### Modalità di gioco

**S**i utilizzano indifferentemente le carte «stato» o le carte «azione», più un jolly che servirà da «Omino nero».

Le carte vengono distribuite tra i giocatori che cercano di formare coppie di contrari che devono scartare (in questo stadio del gioco l'adulto dovrà badare che le coppie siano formate correttamente).

Iniziando il gioco, si trovano in mano solo carte scomparse e, uno di essi, anche il jolly.

Ognuno deve pescare dal compagno una carta e, se può, forma una coppia che scarta, altrimenti tiene anche la carta pescata in mano.

Logicamente ogni bambino cercherà di non prendere il jolly; in ogni caso, alla fine, rimarrà un solo giocatore, con una sola carta, appunto l'Omino nero (jolly) e dovrà «pagare pegno».

# RUBAMAZZO

## Modalità di gioco

**P**rima di cominciare il gioco, si dovrà stabilire il criterio con cui si potranno prendere le carte dal banco o rubare il mazzo ai compagni. Ad esempio, se ne possono stabilire due, ovvero:

- si prendono le carte contrarie («vuoto/pieno» «beve/versa»);
- si prendono le carte legate direttamente da un nesso causale e/o temporale («beve/è vuoto» – «è vuoto/versa»).

Cambiare il criterio, ogni volta che si gioca, obbliga a porsi da un diverso punto di vista e aiuta a tener sempre desta l'attenzione.

Il gioco si svolge, come sempre con Rubamazzo, distribuendo tre carte alla volta a ogni giocatore e disponendone quattro, all'inizio del gioco, sul banco.

Se un giocatore non può «prendere» (la carta sul banco o il mazzetto a un compagno) è obbligato comunque a lasciare la sua carta sul tavolo. Vince chi, alla fine del gioco, ha il mazzo più consistente.

# FAMIGLIA

## Modalità di gioco

Questo gioco è particolarmente indicato per i bambini più piccoli o per chi ha particolari difficoltà. Prima di descrivere il gioco vero e proprio, è opportuno proporre delle attività preparatorie.

**1.** Prendere dal mazzo tutte le carte «azione».

Mettere sul tavolo capovolte solo le azioni «negative» (esempio: sporcare/vuotare/rompere/uscire, ecc.); l'adulto terrà in mano le altre. I bambini (o il bambino) capovolgono una alla volta le carte sul tavolo e chiedono il contrario corrispondente al Direttore del gioco. Lo stesso con le carte raffiguranti azioni «positive» (pulire/riempire/aggiustare/entrare, ecc.).

Sino a che il bambino richiede la carta corretta prosegue, quando sbaglia passa la mano al compagno. Se si opera con un solo bambino si potranno dare dei punteggi negativi per ogni errore ma questo solo allo scopo di fargli notare come, ripetendo il gioco, questo punteggio diventi sempre meno consistente: si tratta, quindi, di una sfida con se stesso.

**2.** Lo stesso gioco deve essere proposto con le carte «stato».

**3.** Si distribuiscono tra i giocatori le carte «azione» (oppure «stato») e i bambini dovranno cercare di formare le coppie di contrari "pescando" una delle carte da un compagno, oppure – versione più impegnativa – chiedendogliela. Vince chi forma più

coppie. Le modalità del gioco sono le stesse viste per L'Omino Nero. Comunque, ad ogni errore, la mano passa al compagno.

**4.** Si distribuiscono sia le carte «azione» che le carte «stato» (utilizzando logicamente il mazzo ridotto) tra i giocatori che si comporteranno come sopra, badando a formare le coppie in base al criterio deciso in partenza, vale a dire:

- fare copie di contrari (es.: «pulito/sporco – si sporca/si lava»);
- fare coppie legate da un nesso temporale o causale (es.: «si sporca/è sporco» oppure «è sporco/si lava» o ancora «si lava/è pulito»).

A seguito di queste attività, si può cominciare con il gioco «Famiglia».

Si usa un mazzo ridotto (8/10 sequenze di quattro carte).

Dopo averle accuratamente mischiate, le carte vanno distribuite tra i giocatori (più di due). Ogni giocatore cercherà, segretamente, di raggruppare le sue carte sulla base delle diverse sequenze di quattro elementi.

Le sequenze complete devono essere mostrate ai compagni dopo averle ben ordinate, e quindi andranno tenute accanto a sé, capovolte.

Un giocatore potrebbe avere già tutte le quattro carte di una sequenza, ad esempio: «apre/aperto/chiude/chiuso»; in tal caso disporrà già di una famiglia completa che terrà accanto a sé.

È più probabile che i giocatori dispongano di carte relative a sequenze diverse, ma non complete. In questo caso, dovranno cercare di completarle richiedendo le carte mancanti ai compagni.

Ad esempio: se un giocatore ha in mano la carta «cuce» (e nessun'altra della stessa sequenza) chiederà a un compagno, a sua scelta, un'altra carta relativa alla medesima sequenza («è cucita»). Se l'interpellato ha in mano la carta, è tenuto a consegnargliela e il richiedente potrà continuare domandando, ad esempio, allo stesso giocatore o a chi meglio crede: «scuce» e, successivamente, «è scucita». Continua così fino a che non sbaglia, ovvero domanda la carta al compagno che non ce l'ha. A questo punto sarà lo stesso compagno, a cui è stata fatta la richiesta, a proseguire il gioco domandando le carte che gli servono per completare le sue sequenze.

Ogni volta che un giocatore completa una «famiglia» (o sequenza) deve annunciarlo ai compagni, mostrarla nell'ordine temporale corretto, e poi tenerla accanto a sé. Vince chi, al termine, ha il maggior numero di sequenze complete.

I giocatori possono richiedere ai compagni solo carte appartenenti a sequenze di cui abbiano già in mano almeno una illustrazione. Inizialmente i bambini si limitano a cercare di indovinare a chi chiedere la carta, ma poi, proseguendo il gioco, impareranno a prestare attenzione e a utilizzare strategie che consentiranno loro, in molti casi, di fare richieste mirate.



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 951500  
N. verde 800 844052  
Fax 0461 950698  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it)  
[info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

The Erickson logo is positioned in the bottom right corner of the page. It consists of the word "Erickson" in a white serif font, set against a solid red square background. A small white square is placed above the letter "i".

Erickson