

Flavio
Fogarolo

—la—
VALIGETTA dell'
indovina
QUALE

giochi didattici
per tutta la classe

PER ALLENARE
LE ABILITÀ
VISUOSPAZIALI,
MATEMATICHE
E LINGUISTICHE

Per le classi
2^a e 3^a
primaria



Illustrazioni di
Annalisa Papagna

ISTRUZIONI

Erickson

—la— VALIGETTA dell' indovina QUALE

giochi didattici
per tutta la classe

I giochi contenuti nella valigetta dell'INDOVINA QUALE sono stati progettati per coinvolgere un numero elevato di giocatori, fino a una classe intera, ma sono utilizzabili anche in contesti più ristretti, sia a scuola che in famiglia.

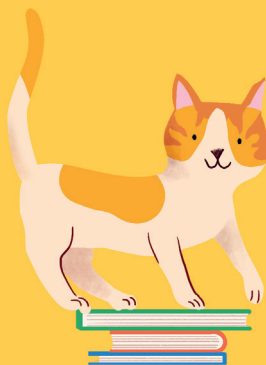
Obiettivo del gioco è individuare, attraverso la lettura di una serie di indizi, uno degli elementi rappresentati nella cartella fornita a ciascun giocatore.

Si procede per esclusione, eliminando tutti quelli che NON corrispondono alla descrizione data: se l'indizio fosse, per esempio, *Non ci sono quadrati rossi*, vanno eliminate tutte le immagini in cui è presente almeno un quadrato di colore rosso, perché non coincidono sicuramente con l'elemento da trovare.

Nella valigetta si trovano 6 giochi per esercitare abilità diverse come la lo-

gica, l'osservazione e la conoscenza delle proprietà delle parole e dei numeri. Sono attività pensate per le classi seconda e terza primaria, ma applicabili con flessibilità ad altri contesti e destinatari.

È un gioco che sviluppa l'attenzione e la concentrazione ed è fortemente coinvolgente anche senza attivare meccanismi di competizione: infatti, alla fine, tutti i giocatori possono essere vincitori.



Contenuti del gioco

Le cartelle giocatore

con rappresentati gli elementi da selezionare per affrontare i 6 giochi appartenenti ai mondi dei disegni, delle parole e dei numeri. Ogni cartella è prodotta in 4 versioni che contengono gli stessi elementi disposti in ordine diverso, per evitare inopportune sbirciatine sul banco del compagno.



Le schede indizi

composte da una lista di 6 brevi frasi da leggere ad alta voce, che consentono di individuare, per esclusione, uno degli elementi della cartella.

Il contenitore degli indizi

necessario affinché anche il conduttore possa partecipare al gioco.

Se gioca tutta la classe la lettura, di solito, è fatta dall'insegnante e il contenitore non è necessario, ma è possibile anche affidare l'incarico a un giocatore che in questo modo può leggere solo una domanda alla volta e, ovviamente, non può vedere la soluzione. Il gioco contiene due tipi di contenitori, utili per differenziare l'esercizio in livelli di difficoltà:

- il primo tipo, di colore rosso, consente di scoprire, per ogni indizio, il numero dei marcatori necessari da applicare sulla cartella;
- il secondo tipo, di colore azzurro, mostra solo gli indizi, senza dare suggerimenti sul numero dei marcatori necessari.

I marcatori

da usare in numero adeguato per segnare gli elementi via via esclusi. In questo gioco ci sono delle simpatiche impronte ma, come per la tombola, sono tanti gli oggetti utilizzabili per lo stesso scopo: gettoni, fiches, ritagli di cartoncino, pasta alimentare, fagioli secchi... Qualche insegnante ritiene che l'ideale siano dei piccoli post-it, per dare il massimo di stabilità.



Come si gioca

Il gioco è pensato per essere gestito con una classe intera. Vengono forniti 27 esemplari di cartelle per i giocatori, duplicabili in caso di necessità. Si può naturalmente giocare anche con un numero minore di giocatori, a scuola o in famiglia.

Si sceglie uno dei 6 giochi presenti nella valigetta: gli strumenti di ciascun gioco possono essere individuati grazie ai colori differenti delle cornici e al titolo scritto sulla cartella giocatore, elementi che si ripetono identici anche nelle schede indizi. Si mescolano le cartelle e se ne distribuisce una a ciascun giocatore. Meglio controllare che due giocatori vicini (compagni di banco, ad esempio) abbiano esemplari di cartella con gli elementi disposti in ordine differente.

Si pesca dal mazzo degli indizi, senza guardarla, una scheda indizi e la si inserisce nel contenitore tenendola rovesciata. Quando è completamente inserita, si ribalta il contenitore e si possono iniziare a leggere le prime informazioni.

Il conduttore fa scorrere la scheda indizi dal basso verso l'alto e legge ad alta voce quello che appare sulle finestre: prima il numero di marcatori da preparare, se si usa la versione facilitata, e poi il testo dell'indizio.

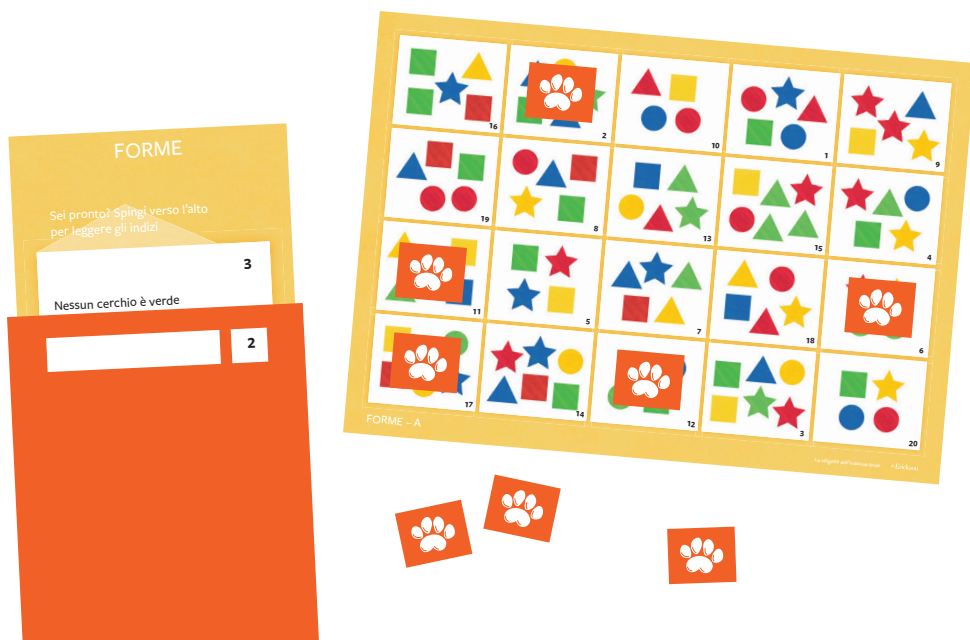
Ciascun giocatore dovrà eliminare dalla cartella, posandovi i marcatori, tutti gli elementi che sono incompatibili con l'indizio dato, ossia per i quali l'affermazione letta risulta FALSA.

Se ad esempio si legge *C'è almeno una figura rossa* vanno nascosti tutti quelli in cui non c'è neppure una figura rossa.

Si procede così con tutti gli indizi. Dopo l'ultimo indizio i giocatori, se hanno agito correttamente, si troveranno con un unico elemento non eliminato: è davvero quello l'elemento da trovare?

Scorrendo la scheda indizi fino in fondo si scopre la soluzione e si può così verificare se il risultato atteso è proprio quello.

Raramente il gioco avrà un vincitore unico.



Tre livelli del gioco

Il gioco può essere usato in tre modi diversi, in base alle competenze dei giocatori.

Livello 1

Si suggerisce di iniziare il gioco con l'utilizzo del contenitore di indizi facilitato, che presenta due finestre di informazioni: la frase con l'indizio e il numero di elementi da selezionare. In questo modo i giocatori possono predisporre per ogni indizio un numero corrispondente di marcatori e quando li hanno sistemati tutti possono ritenere di aver completato la selezione. Salvo errori, ovviamente.

Livello 2

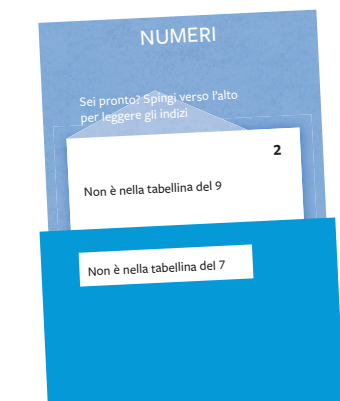
Successivamente si può passare al contenitore con la sola finestra degli indizi: in questo modo non si sa quanti elementi andranno eliminati e questo richiede ovviamente maggiore attenzione e concentrazione.

Livello 3

Alla fine saranno i giocatori, a turno, a inventare e proporre le domande. Prima sceglieranno un elemento e lo scriveranno su un foglietto tenuto nascosto, poi cominceranno a fornire degli indizi facendo però attenzione a non suggerirne di eccessivamente esclusivi, tali da condurre a una selezione degli elementi troppo veloce. L'abilità del conduttore, che si può anche riconoscere con un'apposita classifica, sarà quella di far durare il gioco più a lungo possibile, senza che nessuno individui l'elemento corretto.

Suggerimenti didattici

L'aspetto più complesso del gioco, ma anche il più stimolante, è la gestione delle negazioni. Tutti gli indizi sono riferiti all'elemento da individuare per cui vanno eliminati tutti quelli che sono in contrasto con la descrizione, con un conseguente capovolgimento logico VERO/FALSO. È importante ricordare spesso questa regola ai giocatori, senza limitarsi a spiegarla all'inizio. Se si accorgono di aver sbagliato, i bambini cercano ovviamente di rimediare all'errore ma non è facile, a gioco iniziato, ricordarsi in base a quale indizio fossero stati posti in precedenza i vari marcatori.



Descrizione dei 6 giochi presenti nella valigetta

Stanze

Scheda giocatore in formato grande A4 con 12 immagini che rappresentano altrettante stanze dove possono esserci delle sedie, un tavolo, un divano, cani, gatti ed altro ancora. Gioco di osservazione e logica, con strutture linguistiche abbastanza semplici: c'è, non c'è, c'è almeno...

Esempio di una sequenza di indizi:

- 🐾 C'è almeno una sedia
- 🐾 Non ci sono sedie blu
- 🐾 Non ci sono piante
- 🐾 C'è un tavolo
- 🐾 Sotto al tavolo c'è un cane
- 🐾 C'è un divano



Paesaggi

Analogo al gioco *Stanze* sia nel formato che nella struttura linguistica degli indizi, ma con disegni che rappresentano un paesaggio esterno dove possono esserci case, alberi, veicoli vari ed elementi del cielo come sole, nuvole, aerei e mongolfiere.

Esempio di una sequenza di indizi:

- 🐾 Non ci sono trattori
- 🐾 Ci sono meno di 3 alberi
- 🐾 C'è almeno una casa
- 🐾 C'è il sole
- 🐾 Ci sono meno di due nuvole
- 🐾 C'è almeno un veicolo sulla strada

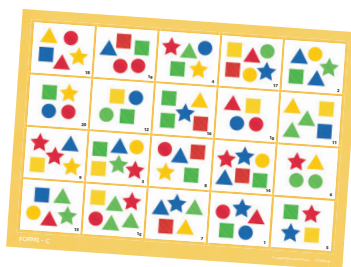


Forme

Un altro gioco di logica ma più complesso dei due precedenti, a partire dal numero maggiore di elementi contenuti nella cartella giocatore, ben 20. Vengono rappresentate varie combinazioni di elementi con forme e colori diversi: quadrati, cerchi, triangoli, stelle che possono essere rossi, verdi, blu e gialli.

Esempio di una sequenza di indizi:

- 🐾 Non ci sono triangoli verdi
- 🐾 C'è una stella, ma una soltanto
- 🐾 Le figure sono più di quattro
- 🐾 C'è almeno un cerchio
- 🐾 Ci sono due figure rosse
- 🐾 Nessuna figura è gialla



Nomi

Il più semplice dei due giochi basati sulla selezione di parole ha una scheda di formato ridotto A5 con solo 12 elementi, tutti sostantivi. Si chiede di selezionarli attraverso indizi che fanno riferimento a specificazioni grammaticali come il genere (maschile-femminile) e il numero (singolare-plurale), all'articolo che può essere associato, all'ordine alfabetico o alla distinzione tra nomi propri e nomi astratti.

Esempio di una sequenza di indizi:

- 🐾 In ordine alfabetico viene dopo BRUCO
- 🐾 Non è plurale
- 🐾 Non ci sono consonanti doppie
- 🐾 Termina con A
- 🐾 È un nome proprio
- 🐾 È femminile

| | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| Luca | castello | specchio | formiche |
| maestra | struzzi | Marta | abiti |
| allegria | sole | bellezza | stanze |

NUMERI - B

Parole

Il secondo gioco testuale è più complesso dell'esercizio *Nomi* sia perché la cartella, di grande formato, contiene 20 elementi da selezionare e non 12, sia perché vengono inseriti, oltre ai sostantivi, anche altre parti del discorso: verbi, aggettivi e pronomi che rientrano ovviamente negli indizi possibili.

Esempio di una sequenza di indizi:

- 🐾 Non è un verbo
- 🐾 In ordine alfabetico viene prima di MUSICA
- 🐾 Ha più di due sillabe
- 🐾 Non ci sono doppie
- 🐾 È una parola plurale
- 🐾 È femminile

| | | | | |
|-----------|----------|---------|----------|----------|
| bella | mangiò | Italia | zucchero | bambini |
| dottressa | correrà | casa | Filippo | lentezza |
| scogli | felicità | lumache | gridano | gatti |
| parlano | noi | nuvola | morbido | egli |

NUMERI - B

Numeri

Gioco sui numeri entro il 30, con cartella giocatore di piccolo formato e 12 elementi da selezionare. I numeri vengono individuati in base a semplici proprietà come pari/dispari, una o due cifre, maggiore o minore di un certo numero e multiplo di, o meglio, appartenenza alla tabellina di un certo numero.

Esempio di una sequenza di indizi:

- 🐾 È minore di 23
- 🐾 Non è nella tabellina del 7
- 🐾 È pari
- 🐾 È nella tabellina del 3
- 🐾 È un numero con due cifre
- 🐾 È maggiore di 14

| | | | |
|----|----|----|----|
| 28 | 18 | 15 | 27 |
| 7 | 21 | 2 | 3 |
| 6 | 25 | 12 | 10 |

NUMERI - C

—la— VALIGETTA dell' indovina

giochi didattici
per tutta la classe

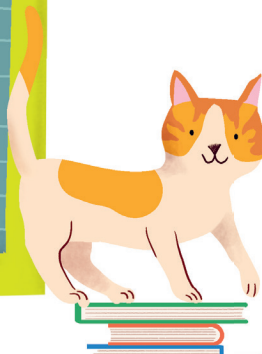
QUALE

Un gioco stimolante per tutta la classe in cui ogni bambino può vincere sviluppando l'attenzione, l'osservazione e la logica.

Obiettivo del gioco è individuare l'elemento corretto della propria cartella grazie a una serie di indizi che escludono via via quelli sbagliati.

La valigetta contiene:

- Cartelle per 27 giocatori e per 6 giochi diversi
- 88 schede indizi e 2 contenitori di schede
- Marcatori da ritagliare per tutti.



Erickson

© 2019 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24
38121 TRENTO
Tel. 0461 951500
N. verde 800 844052
Fax 0461 950698
www.erickson.it - info@erickson.it



18292.03.19



**SCOPRI
DI PIÙ**