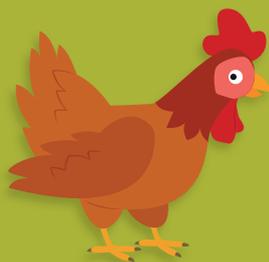


Flavio
Fogarolo



COSA FANNO

GLI ANIMALI
DELLA FATTORIA



ISTRUZIONI

Erickson

SCOPO DEL GIOCO

«Cosa fanno gli **Animali della Fattoria**» è un gioco multi-attività adatto ai bambini più piccoli grazie alle speciali tessere morbide.

Si adatta alle fasi di sviluppo del bambino e ne stimola la crescita proponendo attività di complessità crescente, compresi semplici giochi da svolgere con l'aiuto di un adulto o tra coetanei.

Il gioco **stimola l'osservazione e il linguaggio** tramite la produzione di brevi frasi: es. *il cavallo mangia, la mucca dorme*.

Promuove altresì la **capacità di riconoscere e associare animali e azioni** (Chi è? Cosa fa?) favorendo la generalizzazione dei concetti.



Progetto sviluppato con la
collaborazione di Anna Fogarolo

Illustrazioni: Matteo Gaggia

DESCRIZIONE DELLE TESSERE

Il sistema di controllo cromatico consente al bambino di valutare la correttezza degli accostamenti senza l'intervento del genitore, favorendone l'autonomia. Le tessere si suddividono in **centrali** e **di testa**.

LE TESSERE CENTRALI



Le tessere centrali sono quadrate e si collegano alle altre in modo sia orizzontale (stesso animale che compie azioni diverse) che verticale (animali diversi che compiono la stessa azione).

I bordi superiore e inferiore della tessera differiscono da quelli a sinistra e destra per tipo di incastro e tonalità di colore, in modo da facilitare l'individuazione della corretta associazione.

Nell'esempio sopra *un cavallo che mangia*, la tessera può essere utilizzata per porre semplici domande:

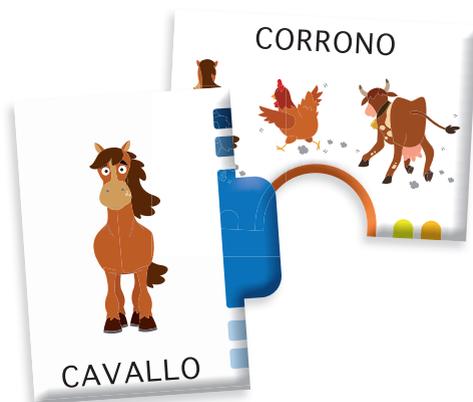
Chi è?

Cosa fa?

Oppure può essere associata ad altre tessere sia orizzontalmente (es. *un cavallo che corre*) che verticalmente (es. *una mucca che mangia*). In tutti i casi, tipo di incastro e tonalità di colore segnalano al bambino quando l'accostamento è corretto.

Gli animali rappresentati sulle tessere sono tre (*cavallo, mucca, gallina*), così come le azioni (*mangiare, dormire, correre*) per un totale di nove combinazioni possibili.

LE TESSERE DI TESTA



Le tessere di testa sono rettangolari e hanno un unico lato di collegamento. Esse introducono in modo molto intuitivo l'idea di inizio e fine di una sequenza, sia per gli animali che per le azioni. Vedi gli esempi sopra: *Cavallo, Corrono*.

Inoltre, le tessere di testa rappresentano diverse visioni: quelle iniziali mostrano gli animali di fronte mentre quelle finali di spalle.

GIOCHI PER I PIÙ PICCOLI

Le attività che si possono svolgere sono molteplici potendo usare tutte le tessere o solo alcune di esse.



SOLE TESSERE CENTRALI

Con le singole tessere centrali si può sollecitare il bambino a dire cosa rappresentano: es. *il cavallo mangia, la mucca dorme...*

Con le tessere centrali dello stesso animale (*cavallo, mucca, gallina*) si possono costruire sequenze orizzontali di diverse azioni.

Con le tessere centrali della stessa azione (*mangiare, dormire, correre*) si possono costruire sequenze verticali di diversi animali.

SOLE TESSERE DI TESTA

Si possono collegare tra loro le due tessere dello stesso animale o della stessa azione. Si possono distinguere le tessere che rappresentano i soggetti di fronte da quelle che li mostrano di spalle.



SIA TESSERE CENTRALI CHE DI TESTA

Si possono collegare in sequenza orizzontale le 3 tessere centrali con lo stesso animale inserendo all'inizio e alla fine le corrispondenti tessere di testa. Es. *cavallo*.

Si possono collegare separatamente in sequenza verticale le 3 tessere centrali con la stessa azione inserendo all'inizio e alla fine le corrispondenti tessere di testa. Es. *Corrono*.

È possibile infine comporre la tabella completa inserendo le 9 tessere centrali con i collegamenti corretti sia orizzontali che verticali e sistemando correttamente anche le 12 tessere di testa.



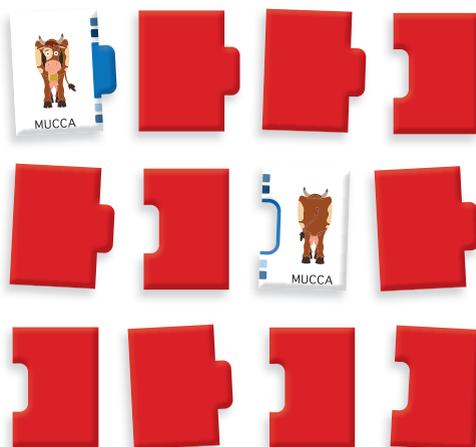
GIOCHI PER I PIÙ GRANDI

MEMORY

Da 2 giocatori

Selezionare solo le 12 carte di testa e disporle a caso, con la figura nascosta, sul tavolo.

A turno i giocatori scoprono due elementi: se rappresentano lo stesso animale o la stessa azione, li catturano entrambi. Vince chi alla fine ha catturato più tessere.



DOMINO

Da 2 a 4 giocatori

Distribuire 6 tessere ciascuno, 3 centrali e 3 di testa, e porre una tessera centrale scoperta sul tavolo.

Le rimanenti rimangono sul tavolo nascoste, formando una pila unica.

Ciascun giocatore a turno cerca di collegare una delle sue tessere a quella sul tavolo, accostandola a uno dei lati liberi. Il collegamento deve essere valido: stesso animale se collegato di fianco, stessa azione se collegata sopra e sotto.

La prima tessera di testa può essere posizionata liberamente (purché il collegamento sia valido), naturalmente le successive dovranno consentire la formazione della tabella completa, quindi: la seconda tessera di testa, non importa se iniziale o finale, può essere messa solo se ci sono già tutte le 3 tessere intermedie; le tessere di testa devono



essere allineate in verticale o in orizzontale. Ogni giocatore, dopo aver posato una tessera, ne pesca un'altra dalla pila. Anche chi non ha tessere da collegare pesca una tessera dalla pila. Quando la pila è esaurita si procede con quelle che rimangono.

Vince il primo che riesce a sistemare tutte le sue tessere.

BISCIA

Per 2 giocatori

Distribuire 4 tessere ciascuno, 2 centrali e 2 di testa. Porre una tessera centrale scoperta sul tavolo.

Le rimanenti rimangono sul tavolo coperte formando una pila unica (tessere centrali e di testa mescolate).

Ciascun giocatore cerca di collegare una delle sue tessere a quella sul tavolo, accostandola a uno dei lati liberi. Il collegamento deve essere valido: stesso animale se collegato di fianco, stessa azione se collegato sopra e sotto.

Successivamente però le tessere si possono collegare solo sui lati estremi e non su quelli intermedi, in modo da formare una sequenza unica, con andamento probabilmente angolato (ma può essere anche rettilineo). La biscia, appunto.

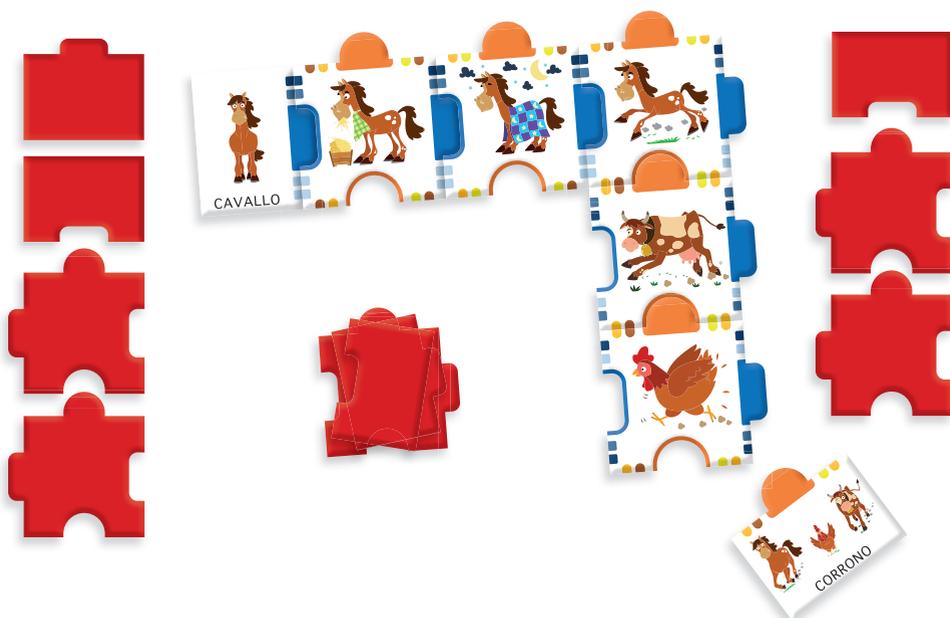
Obiettivo del gioco è quello di completare delle bisce, inserendo da un lato una tessera iniziale, dall'altro una finale. Il giocatore che posa la seconda tessera esterna, non importa se iniziale o finale né se riferita allo

stesso animale o alla stessa azione della prima, cattura tutta la biscia e posiziona le tessere che la compongono nel suo bottino. Chi non ha tessere da collegare alla biscia sul tavolo, posa liberamente un'altra delle sue e inizia così una nuova biscia.

Dopo ogni mano il giocatore pesca una tessera dalla pila, in modo da avere sempre 4 tessere a disposizione. Quando la pila è esaurita si procede con quelle che rimangono. Il gioco termina quando un giocatore sistema tutte le sue tessere o quando entrambi non ne hanno più da collegare.

Vince chi ha catturato il numero maggiore di tessere. Quelle eventualmente rimaste sul tavolo con bisce incomplete non si considerano.

Una biscia completata: 5 tessere collegate tra loro liberamente, basta che formino una sequenza. Quando vengono applicate sia la tessera iniziale che quella finale la biscia è completa. Il giocatore che l'ha completata inserendo il secondo elemento cattura la biscia e mette le tessere che la compongono nel suo bottino.



COSA FANNO

PER SVILUPPARE IL LINGUAGGIO
E LE ABILITÀ LOGICHE

UN GIOCO SEMPLICE, DIVERTENTE
E COINVOLGENTE PENSATO PER AIUTARE
I BAMBINI A RICONOSCERE E ASSOCIARE
ANIMALI E AZIONI

- **Da 3 a 5 anni.** Le attività — di complessità crescente — si adattano alle diverse età e fasi di sviluppo del bambino, che potrà giocare da solo o con l'adulto
- Le 21 tessere morbide a incastro stimolano la manualità del bambino e le abilità di associazione e osservazione
- Le tessere autocorrettive sviluppano l'autonomia del bambino e gli permettono di correggere e valutare gli accostamenti

ISTRUZIONI DI GIOCO

Le tessere morbide possono essere usate per diverse attività, dal semplice incastro per rispondere alle domande *Chi è?* e *Cosa fa?* a giochi più complessi come il domino

CONTENUTO

21 tessere morbide
dimensioni 7 x 7

GLI ANIMALI
DELLA
FATTORIA

GLI ANIMALI
DELLA
FORESTA

GLI ANIMALI
DI CASA

NOVITÀ
Tessere in materiale morbido Eva:
è atossico e anallergico, particolarmente
indicato per questa fascia d'età; oltre
a garantire la sicurezza, è resistente,
leggero e facilmente manipolabile.

Erickson

Edizioni
Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24 - 38121 Trento
Tel. 0461 950690 - N. verde 800 844052 - info@erickson.it

www.erickson.it