

Giochinsieme

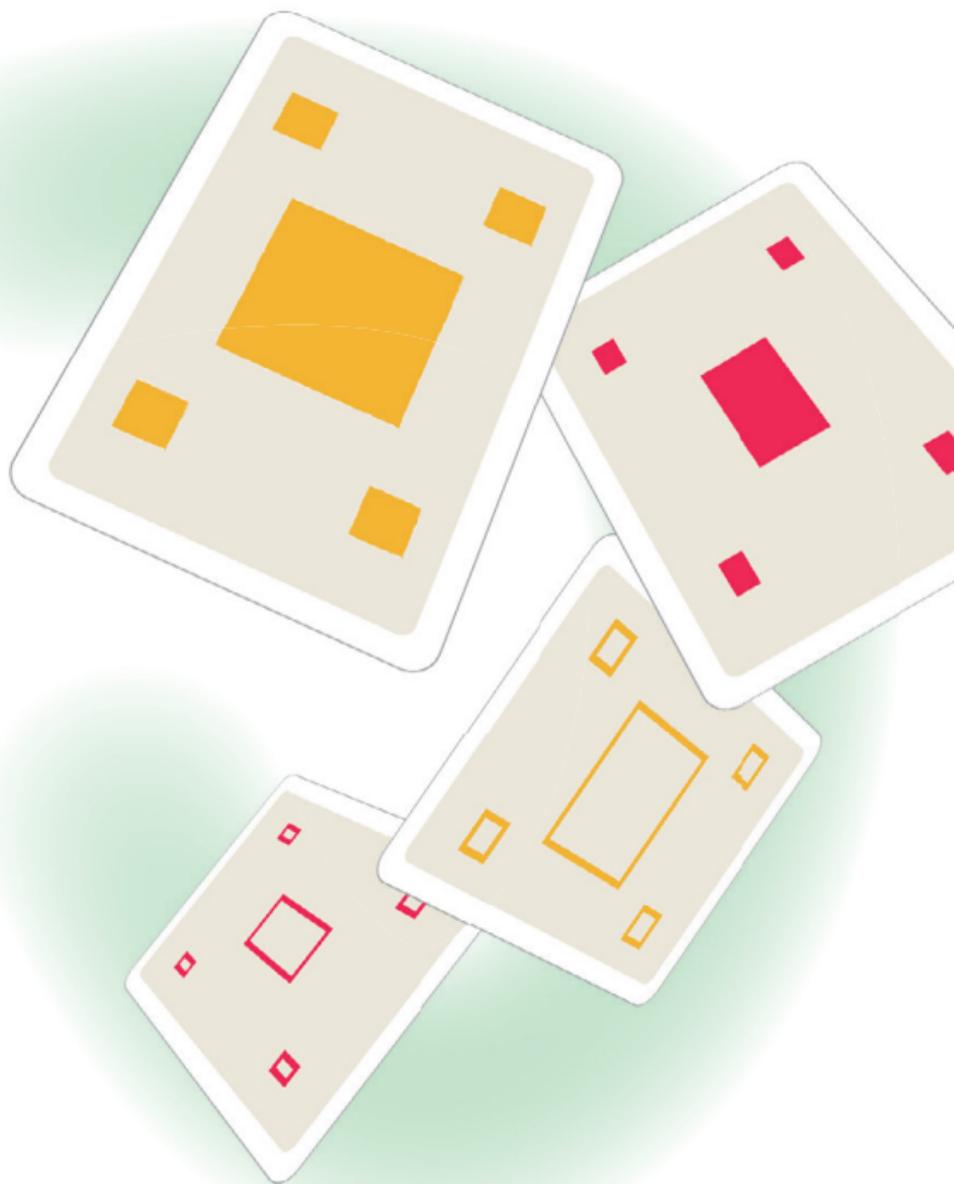


Le carte di **Itala Riccardi Ripamonti**

FORME E LOGICA

Per sviluppare le abilità logiche:
ordinare, classificare e organizzare

Erickson



INDICE:

Quale carta manca?	11
Rubamazzo	12
Famiglia	15
Sequenza	18
Sequenza a 2 qualità	20
Cambia la regola	22
Funzione	23
Trasformazione/simmetria	24
Scopri la regola	27
Scopri la funzione	29
Gioco «dodici»	31
Solitario 1	37
Solitario 2	39
Quartetto 1 (o Machiavelli)	41
Quartetto 2 (o Machiavelli variato)	46

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 a 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'indi-

viduo 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 **«Forme e logica»** sono pensate per:

Sollecitare le **competenze logiche**, ovvero la percezione di uguaglianze e differenze (forma, colore, grandezza, pieno e vuoto), la capacità di ordinare e di classificare, di organizzare le conoscenze (creazione di differenti schemi che rispondono a diversi modi di strutturare la realtà), la comprensione e l'uso di un linguaggio rigoroso.

Migliorare l'**autoregolazione**. La modalità ludica, facendo leva sulla motivazione dei bambini, chiama in causa l'emo-

tività, 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.

Sviluppare le **funzioni esecutive** (cambio rapido del compito, inibizione, aggiornamento in memoria di lavoro, ecc.) grazie a un livello di difficoltà dei giochi proposti, non troppo basso né troppo elevato, quindi in grado di catturare la partecipazione del bambino.

Età e caratteristiche dei destinatari

Con queste carte si possono fare moltissimi giochi «intelligenti». Alcuni vengono illustrati in queste pagine, altri possono venire ideati dagli stessi utilizzatori. Dai 4/5 anni di età in poi, tutti possono cimentarsi e divertirsi, adulti compresi. I destinatari ideali sono, in ogni caso, i ragazzi dai **5 ai 14 anni**, che – confrontandosi con le diverse proposte, e sviluppando pensiero logico, astrazione, linguaggio, spinti dal piacere del gioco e dalla competitività (sempre controllata dall'educatore) – sono indotti a classificare, seriare, raggruppare, ordinare, trasformare, analizzare e sintetizzare e, ancora, scoprire, inventare, valutare, comparare le qualità degli «oggetti». L'elemento determinante per vincere le sfide,

con se stessi o con i compagni, non sarà infatti la fortuna, ma la capacità di ragionamento.

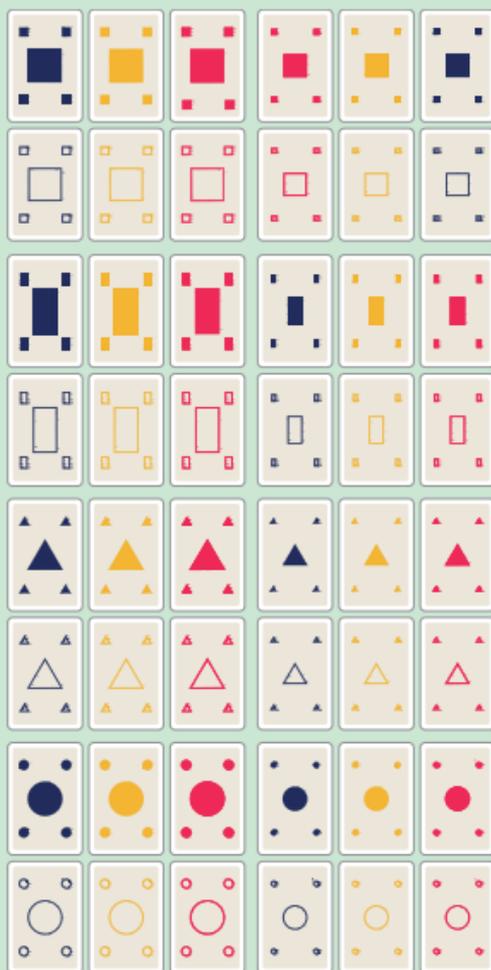
Queste carte sono uno strumento ideale per raggiungere obiettivi didattici essenziali, senza rinunciare a far divertire chi le usa, e costituiscono un ottimo sussidio per gli **insegnanti** di scuola dell'infanzia e primaria. Sono inoltre particolarmente utili in **ambito riabilitativo** anche per quei ragazzi della scuola secondaria che fossero in difficoltà. Le diverse proposte, infatti, si rivelano preziose per potenziare le capacità logiche e di astrazione nei soggetti con **difficoltà di apprendimento o/e linguistiche o/e cognitive** e favorire lo sviluppo di un linguaggio preciso e rigoroso.

Genitori, insegnanti, educatori potranno giocare con bambini e ragazzi ponendosi sul loro stesso piano, creando così le premesse per situazioni ideali di apprendimento: un buon educatore non dimentica mai che il bambino impara giocando e gioca per imparare!

Struttura delle carte

Ogni mazzo è composto da **54 carte**, di cui 6 «jolly». Le restanti 48 riproducono 4 forme geometriche (quadrato, triangolo, rettangolo, cerchio), replicate:

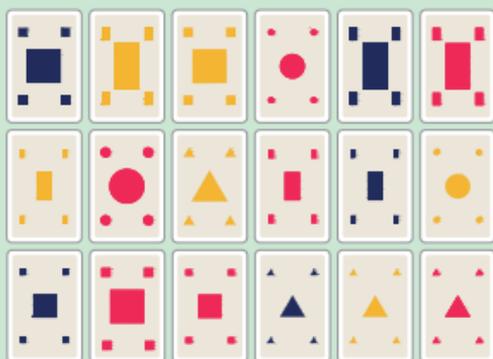
- nei 3 **colori**: blu/giallo/rosso
- nelle 2 **dimensioni**: grande/piccolo
- nelle 2 **condizioni**: pieno/vuoto di colore.



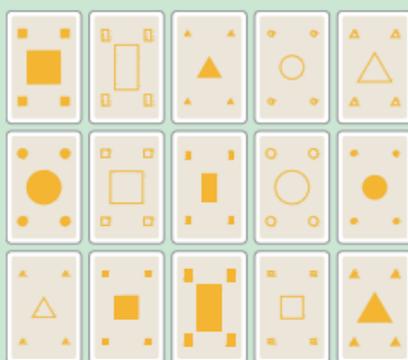
Le carte

Struttura delle carte

Prima di tutto è indispensabile che i bambini prendano confidenza con le carte, raggruppandole ora in base al criterio «pieno» o «vuoto», ora per colore, ora per forma, ora per grandezza. Si potranno così formare «**insiemi**» e «**sottoinsiemi**» di varie tipologie:



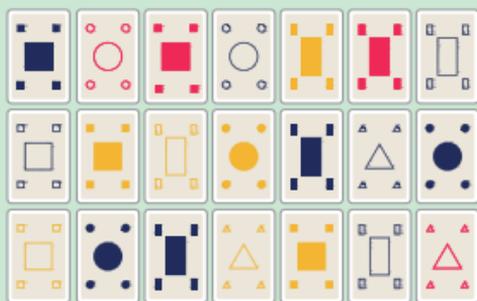
Insieme per pieni



Insieme per colore

È importante aiutare i bambini ad **analizzare** e **classificare** i veri elementi facendo loro prendere atto delle diverse caratteristiche che li contraddistinguono nell'insieme nel quale sono inseriti. Ad esempio, l'adulto presenterà una carta, un «quadrato/rosso/grande/pieno», domandando: «Cos'è?». I bambini a quel punto risponderanno presumibilmente «Un quadrato», al che l'adulto mostrerà loro un «quadrato» uguale, ma «blu»; «E questo cos'è?» «Un quadrato.» «Allora è uguale a quello di

prima?!» «No.» «Perché?» «Perché questo è blu!» Le stesse domande andranno poste mostrando il «quadrato/rosso/pieno», ma piccolo, quindi il «quadrato/grande/rosso», ma vuoto. Procedendo in tal modo, i bambini imparano a distinguere le diverse «qualità», sino a giungere a definire il primo quadrato mostrato come «grande/rosso/pieno», mentre l'ultimo come «piccolo/blu/vuoto».



Insieme per grandezza

Sottoinsieme
dei piccoli vuoti



Sottoinsieme
dei triangoli pieni



Il medesimo processo potrà ripetersi con le altre forme (insegnandone l'esatta denominazione qualora non fosse ancora conosciuta). Alla fine ogni bambino sarà in grado di giocare nei modi che verranno illustrati. È naturale che i ragazzi più grandi, o particolarmente dotati, non avranno bisogno di questa **preparazione**: per loro – come per ogni adulto che volesse mettere alla prova le proprie capacità (scoprendole forse un poco arrugginite ...) – basteranno le spiegazioni dei diversi giochi.

I GIOCHI

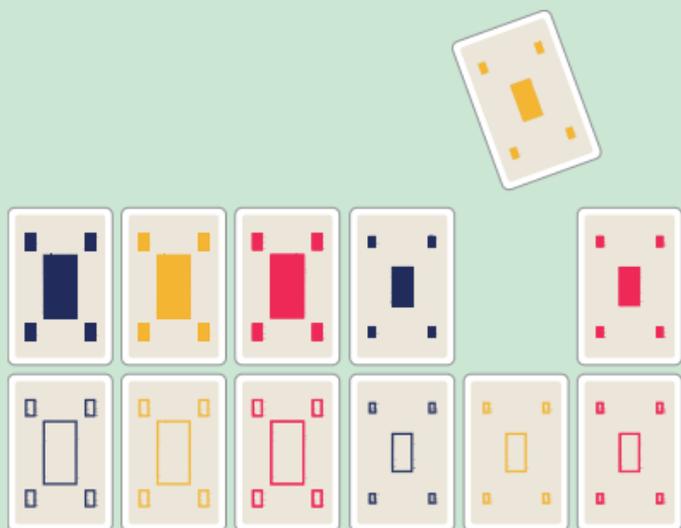
È consigliabile leggere le istruzioni avendo sottomano le carte in modo da poter seguire, concretamente, le indicazioni date. Alcuni giochi si realizzano con **un solo mazzo** di carte, per altri sono necessari **due mazzi**. I «jolly» vengono utilizzati solo in alcuni giochi mentre, in altri, possono essere introdotti dai giocatori che assegneranno alla carta jolly le qualità o i significati che riterranno più opportuni per lo svolgimento del gioco.

QUALE CARTA MANCA?

Modalità di gioco

Mazzo
senza Jolly

Prima dell'inizio del gioco l'educatore sottrae una carta dal mazzo senza mostrarla. I bambini avranno il compito di stabilire di quale carta si tratti. Questo è un gioco «preparatorio» che può essere proposto, in via preliminare, per aiutare i bambini a prendere consapevolezza dell'organizzazione che collega tra loro tutte le carte, chiedendo ai partecipanti di classificarle, disponendole sul tavolo, secondo i criteri che meglio credono. In tal modo i bambini dovrebbero essere in grado di individuare la carta che l'educatore avrà precedentemente sottratto dal mazzo a loro insaputa.



La carta sottratta: il rettangolo piccolo, giallo, pieno di colore

RUBAMAZZO

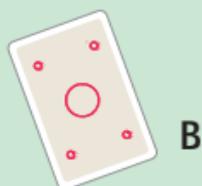
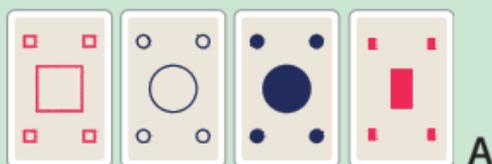


Modalità di gioco

Si distribuiscono 3 carte per ogni giocatore, altre 3 vengono disposte sul tavolo con la figura in vista.

Il primo giocatore può prendere una carta tra quelle sul tavolo, a patto che la sua carta e quella sul banco abbiano almeno due qualità in comune.

Es.: il giocatore ha in mano un «rotondo/piccolo/vuoto/rosso»:



A: Carte in vista sul banco
B: Carta in mano al giocatore

Sul tavolo ci sono:

- un «quadrato/grande/vuoto/rosso»
- un «rotondo/grande/blu/vuoto»
- un «rotondo/pieno/grande/blu»
- un «rettangolo/piccolo/pieno/rosso».

Il giocatore quindi può prendere:

- o il «quadrato/grande/vuoto/rosso», poiché la sua carta e questa hanno in comune le qualità: «vuoto» e «rosso»;
- o il «rotondo/grande/vuoto/blu», avendo in comune con la sua carta le qualità: «rotondo» e «vuoto»;
- o il un «rettangolo/piccolo/pieno/rosso» dove le qualità comuni saranno: «piccolo» e «rosso».

Il bambino dovrà dire quali sono le qualità, comuni alle due figure, che gli permettono di prenderle e, quindi, di porle

accanto a sé, creando un mazzetto, con la figura in vista. Ciò consentirà agli avversari, nel proseguimento del gioco, di «rubargli» a loro volta il mazzetto se la carta in testa, e quella con cui vorranno prenderlo, avranno almeno due qualità in comune tra loro.

Ogni giocatore, al proprio turno, può «rubare» un mazzetto a un compagno, o prendere una carta sul banco; qualora avesse entrambe le possibilità è obbligato a prendere la carta sul banco. Se non può accaparrarsi nessuna carta, deve lasciare comunque sul banco una di quelle che ha in mano. terminate le carte nelle mani dei giocatori, si provvede a ridistribuirne altre 3 per ciascuno, proseguendo così sino all'esaurimento delle stesse. Vince il giocatore che ha accanto a sé, al termine del gioco, il mazzo con il maggior numero di carte.

Da ricordare

Nel corso del gioco è interessante condurre i bambini alla consapevolezza che individuare due uguaglianze equivale a riconoscere due differenze (le caratteristiche che contraddistinguono ogni figura sono infatti quattro); il gioco potrà essere realizzato anche dando come condizione per prendere la carta che si riconoscano e si verbalizzino due differenze. Questa modalità di gioco risulta più impegnativa in quanto richiede di operare sulla negazione. È comunque necessario – ogni volta che i giocatori «prendono» o la carta dal tavolo, o il mazzetto di un compagno – che giustifichino questa

mossa enunciando le caratteristiche comuni (o le differenze).

Variante

L'unica possibile variante può essere realizzata stabilendo che, per prendere una carta del gioco sul banco, o il mazzo di un avversario, occorre che le «qualità» in comune siano non meno di tre. Riferendosi allora all'esempio sopra citato, il giocatore non potrebbe prendere nessuna delle carte in gioco sul banco, ma dovrebbe limitarsi a lasciare anche la sua sul tavolo, in quanto con nessuna di esse si verificherebbe la condizione di tre qualità comuni.

Come per il gioco precedente, è importante far notare ai bambini come rilevare tre qualità comuni, tra due carte, equivalga a individuare una sola differenza. Quindi anche in questo caso sarà possibile giocare puntando sulla differenza.

FAMIGLIA



Modalità di gioco

Prima di iniziare il gioco ci si accorda su quale criterio scegliere come base per formare le «famiglie»; vale a dire, o per «colore» o per «forma». Se si usa il criterio per «forma», ogni «famiglia» sarà formata da 3 carte raffiguranti la stessa «forma», con la stessa «dimensione» e la stessa condizione di «vuoto o pieno», ma con tre colori diversi.

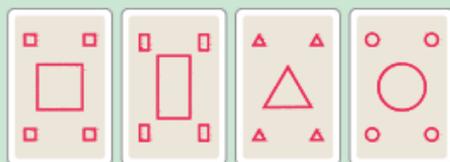
Ad esempio, tre «triangoli/grandi/pieni» (uno blu, uno giallo, uno rosso):



Famiglia per forma

Se invece si usa il criterio per «Colore», ogni «famiglia» sarà formata da 4 carte raffiguranti elementi del medesimo «colore», «dimensione» e condizione di «vuoto» o «pieno», ma quattro forme differenti.

Ad esempio, una forma quadrata, una rotonda, una triangolare, una rettangolare, ma tutte e quattro «rosse/grandi/vuote»:



Famiglia per colore

È utile alternare il criterio di formazione delle famiglie giocando una volta in un modo e una volta nell'altro, così da impegnare le capacità mentali in un notevole esercizio. Tutte le 48 carte del mazzo vanno suddivise, in parti uguali, tra i giocatori che devono cercare di raggruppare, segretamente, le proprie carte in modo da formare delle «famiglie»

utilizzando quelle già in loro possesso; successivamente, chiederanno quelle mancanti agli avversari.

Ad esempio: poniamo che si sia deciso di formare le famiglie per forma e un giocatore abbia in mano, tra le altre carte, due «triangoli/grandi/pieni, uno rosso e uno blu». In tal caso, deve provare a chiedere, a un altro giocatore a sua scelta, il triangolo/grande/pieno/giallo (perché, in tal modo, completerà la famiglia). La richiesta deve essere sempre completa e precisa, diversamente il richiedente perde la mano e prosegue il giocatore a cui la carta è stata richiesta. Ugualmente avviene se la carta richiesta non è nelle mani del giocatore al quale ci si è rivolti. Al contrario, se il giocatore ne è in possesso, deve consegnarla al richiedente, il quale dichiara costituita la «famiglia dei triangoli/grandi/pieni», e la pone accanto a sé, con la figura capovolta, continuando ad avere in mano il gioco facendo ulteriori richieste, fino a quando non commette un errore.

Da ricordare

È importante ricordare che:

- i giocatori non possono richiedere carte che non siano in grado di utilizzare; ossia, devono avere in mano almeno una carta della «famiglia» che vorrebbero formare. Nel caso esposto, ad esempio, il giocatore non avrebbe potuto richiedere il «triangolo/grande/pieno/giallo» se non avesse avuto in mano almeno un «triangolo/grande/pieno o rosso o blu»;
- i giocatori in possesso di una carta loro richiesta sono

obbligati a consegnarla al richiedente

- il gioco può aver termine quando tutte le «famiglie» siano state formate – e risulta vincitore chi è in possesso del maggior numero di «famiglie» – oppure i giocatori più esperti possono proseguire facendo richiesta delle «famiglie». Infatti, colui che ha in mano il gioco al momento in cui tutte le «famiglie» sono completate, ha diritto di continuare richiedendo ai compagni le singole «famiglie». A un suo eventuale errore il gioco passerà, come di regola, all'interpellato. In questo caso il gioco ha termine quando un giocatore ha in mano tutte le «famiglie» (ossia tutte le carte).

SEQUENZA

Mazzo
senza Jolly

Modalità di gioco

Questa proposta si presta a una grande quantità di variazioni, permettendo molti esercizi/giochi di «ordinazione». Prima di cominciare i giocatori (o il direttore del gioco) stabiliscono la «regola» in base alla quale le carte dovranno essere disposte in riga sul tavolo.

Ad esempio, la regola potrebbe essere un ritmo: a un «piccolo» deve seguire sempre un «grande»; a un «vuoto» deve seguire un «pieno»; a un «rosso», un «giallo», ecc.

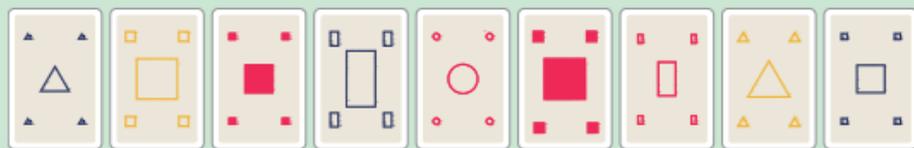
Si utilizzano tutte le carte oppure si può decidere di usare solo quelle di determinati colori, o forme, o dimensioni.

Le carte vengono suddivise in parti uguali fra i giocatori, che le tengono in un mazzetto, con la figura rivolta verso il tavolo, accanto a sé. Ogni giocatore, al suo turno, gira una

carta ogni volta, e può disporla nella fila che si va formando sul tavolo solo se rispetta il codice stabilito.

Quando ciò non succede cede la mano al compagno e pone la carta, non utilizzata, accanto a sé (mazzetto delle carte scartate), ma con la figura rivolta verso l'alto. Infatti, quando sarà di nuovo il suo turno, potrà – prima di capovolgere altre carte – utilizzarla se, a quel punto, essa risponderà alla regola concordata. In caso contrario, la lascerà dove si trova e girerà una nuova carta dal suo mazzetto.

Quando un giocatore avrà girato tutte le carte del proprio mazzo, dovrà comunque riutilizzare quelle non inserite precedentemente, capovolgendo il mazzetto delle carte scartate. Il gioco termina quando un giocatore, che risulterà il vincitore, avrà collocato tutte le sue carte. Facciamo un esempio:



Come si può strutturare un gioco di «Sequenza»

Se la regola stabilita è «a un piccolo deve seguire sempre un grande», avremo sul tavolo una fila di carte in cui ci sarà un'alternanza continua di forme «grandi» e di forme «piccole» (senza considerare alcuna altra qualità). La regola potrà, naturalmente, essere sempre più strutturata e complicata prendendo in considerazione anche altre qualità.

Ad esempio: le carte vanno distribuite su tre righe sempre rispettando il ritmo «grande/piccolo», ma a condizione che nella prima riga ci siano i «gialli», nella seconda i «rossi», nella terza i «blu».

Variante

Si potrà, a piacimento, cambiare e inventare ogni volta un tipo diverso di «ordinazione» – dalla più semplice alla più strutturata – su file o righe diverse, mutando semplicemente il codice di partenza.

SEQUENZA
A 2 QUALITÀ

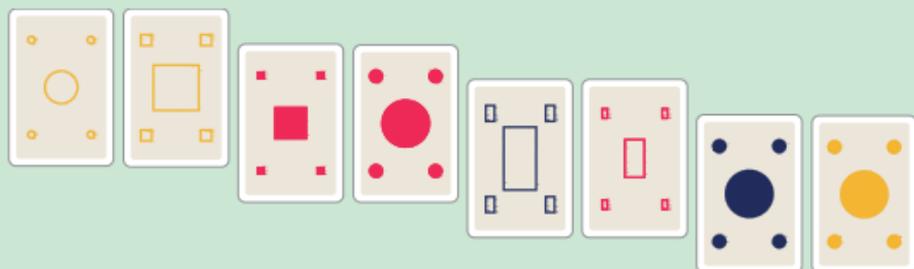


Modalità di gioco

Si svolge in modo molto simile al gioco precedente, cambia soltanto la regola/base e le carte disposte in riga devono avere almeno due qualità in comune con la precedente. Ogni giocatore può continuare a girare e disporre le sue carte in riga sul tavolo sino a che sia in grado di rispettare questa limitazione; dopo di che, deve passare la mano al compagno che si comporterà nello stesso modo.

Vince il giocatore che per primo termina le sue carte. Se

il gioco viene eseguito correttamente, tutte le carte della riga che si è formata sul tavolo saranno legate, ciascuna alla successiva, da almeno due qualità comuni.



**Ogni figura deve avere
due qualità in comune con la precedente**

Variante

Naturalmente il gioco può venire realizzato aumentandone la difficoltà, stabilendo ad esempio che le qualità comuni siano almeno tre (il che equivale a dire che tra le carte ci sarà una, e non più di una, differenza).

CAMBIA LA REGOLA

Modalità di gioco

Mazzo
con Jolly

Anche questo gioco si svolge con le modalità specificate negli ultimi due; in questo caso, però, sono i giocatori a stabilire la caratteristica che deve essere comune alle carte perché possano essere collocate in riga sul tavolo. Facciamo un esempio: il primo giocatore dispone una carta sul tavolo e annuncia: «Colore».

Ciò significa che tutte le carte seguenti dovranno avere lo stesso colore della prima collocata, quindi, quando un giocatore incontra, capovolgendo le proprie carte, una carta di colore diverso, deve cedere la mano al compagno.

Il gioco prosegue sulla base della medesima regola sino a che uno dei giocatori trova un «jolly». Ciò gli dà il diritto di cambiare la «regola», ossia la qualità comune che renderà le successive carte giocabili.

Supponiamo che annuncii: «Forma», da questo momento tutte le carte giocabili saranno solo quelle della medesima «forma» della prima carta posta dopo il «jolly».

Il gioco potrebbe quindi svolgersi come segue.

Il primo giocatore annuncia «Colore»:

«quadrato/rosso/grande/pieno» >

«rettangolo/rosso/piccolo/pieno» >

«triangolo/rosso/piccolo/pieno» >

«jolly» > ... allora annuncia «Forma»:

«tondo/giallo/grande/pieno» ...

«tondo/rosso/piccolo/pieno» >

«tondo/blu/grande/pieno», ecc.



Esempio del gioco «Cambia la regola»

FUNZIONE



Modalità di gioco

Prima di iniziare il gioco, il direttore di gara (o gli stessi giocatori) stabilisce un «codice» che verrà scritto, simbolizzato, e posto bene in vista a tutti.

Esempio di Codice:

1. ogni «quadrato» dovrà essere seguito da un «rosso»
2. ogni «triangolo» dovrà essere seguito da un «blu»
3. ogni «rettangolo» dovrà essere seguito da un «giallo»
4. ogni «rotondo» potrà essere seguito da qualsiasi carta.

Il codice può essere più semplice, almeno per le prime esperienze e, in tal caso, si limita a uno o due vincoli, oppure, per i giocatori più esperti, potrà essere anche più complicato, fino ad arrivare, ad esempio a regole simili:

1. dopo ogni «quadrato» dovrà esserci un «rosso»;
2. dopo ogni «rosso» un «vuoto»;
3. dopo ogni «triangolo» dovrà esserci un «blu» e dopo ogni «blu» un «pieno»;
4. dopo ogni «rettangolo» dovrà esserci un «giallo» e dopo ogni giallo un «piccolo».

Il «rotondo» non è vincolante e quindi potrà essere seguito da qualsiasi carta.

Una volta stabilito il codice, il gioco si svolge seguendo le stesse modalità dei precedenti. Anche in questo caso, vince chi per primo si libera di tutte le sue carte.

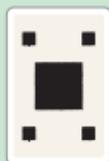
TRASFORMAZIONE /SIMMETRIA

Mazzo
senza Jolly

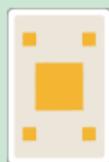
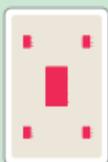
Modalità di gioco

Si creano dei quartetti. Fra le carte della medesima riga di ciascun quartetto, ci deve essere una sola qualità in comune, mentre, fra quelle della medesima colonna, ce ne devono essere tre.

Si dividono le carte fra i giocatori e si decide un ordine di gioco. Il primo mette una carta sul tavolo e passa il turno:



Il secondo sceglie, fra le sue, una carta che potrà porre o a lato o sotto: a lato, se ha una sola qualità in comune; sotto, se ne ha tre.

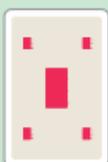


Carta posta a lato perché ha una qualità in comune (pieno di colore)

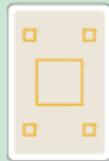


Carta posta sotto perché ha tre qualità in comune (grandezza, forma, colore)

A questo punto, il giocatore che segue deve deporre una carta che abbia le giuste caratteristiche in uno dei due spazi rimasti disponibili.

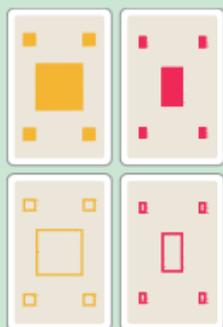


Carta posta a lato perché ha tre qualità in comune (grandezza, forma, colore)



Carta posta a lato perché ha una qualità in comune (pieno di colore)

Il giocatore del turno successivo, se riesce a chiudere il quartetto, conquista le quattro carte:



Quartetto completato

Quando un giocatore ha conquistato un quartetto, passa il turno e il giocatore che segue ha diritto di scegliere la prima carta del nuovo quartetto.

Quando un giocatore non dispone della carta giusta, lo dichiara e passa il turno.

Il gioco termina o quando un giocatore finisce tutte le sue carte o quando nessuno è in grado di chiudere un quartetto.

Vince chi ottiene più punti sommando le carte dei quartetti vinti e sottraendo quelle che gli sono rimaste in mano.

SCOPRI LA REGOLA

Modalità di gioco

Mazzo
senza Jolly

Consideriamo due giocatori: «A» e «B».

«A» suddivide le carte in due mazzetti, secondo una «regola» da lui mentalmente posta e non verbalizzata. Il giocatore «B» ha il compito di scoprire, nel minor tempo possibile, tale «regola».

Secondo l'età e le capacità dei giocatori, le «regole» in base alle quali verrà suddiviso il mazzo potranno essere molto semplici da individuare, ad esempio:

- in un mazzo, tutte le carte con figure grandi, in quello complementare le figure piccole

Oppure di difficoltà crescente:

- in un mazzo, le carte con le figure rosse, nell'altro, quelle non rosse, e così via
- in un mazzo, le carte con figure triangolari, ma piccole, nel complementare tutte le figure non triangolari o triangolari, ma grandi

- in un mazzo tutte le figure piene, ma tonde, nell'altro, tutte le figure vuote e tutte quelle piene, non tonde

Fino ad arrivare a regole più complesse:

- in un mazzo tutti i rossi e tutti i piccoli; nell'altro, complementare, tutti i non rossi e i non piccoli.

In questi raggruppamenti è più difficile scoprire la «regola»,

in quanto si vedono confluire in un mazzo tutti i «rossi» ma, contemporaneamente, anche i non rossi (vale a dire anche i blu e i gialli piccoli), così come si vedranno finire nel mazzo complementare tutti i «grandi» ma non i «grandi rossi».

Variante

Il gioco può essere fatto anche da più ragazzi contemporaneamente: uno di essi propone ai compagni di individuare la «regola», il primo che la scopre prende in mano il gioco. Se si propongono scopi didattici, è opportuno partire dalle «regole» di più facile individuazione per giungere, progressivamente, alle proposte più complesse.

Da ricordare

In generale, il bambino deve esser condotto passo passo a scoprire la regola alla base di un certo gioco.

Ad esempio, nel caso dell'ultima regola proposta nell'elenco, l'educatore invita il bambino a raggruppare le carte in base alle qualità comuni all'interno di ogni singolo mazzetto, attirando poi la sua attenzione su quanto non c'è nel mazzo complementare: in questo caso, tutti i «rossi» e tutti i «piccoli».

In alternativa, può dare al bambino un altro mazzo di carte e invitarlo a dividerlo in due mazzetti guidandolo con dei «sì» e dei «no», in modo da riproporre la stessa suddivisione. In questo modo per il bambino, che manipola attivamente le carte, è più facile rendersi conto di quanto cerca di fargli fare l'educatore e, pertanto, scoprire la regola. Può succedere

che, pur non sapendo verbalizzare la regola, sia in grado di suddividere le carte in due mazzetti secondo il criterio proposto. Sarà in questo caso compito dell'adulto portarlo a prendere coscienza di quanto fa a un livello intuitivo, e aiutarlo a verbalizzare.

Tuttavia, se il compito proposto è troppo complesso per il soggetto, è opportuno ritornare a raggruppamenti di più facile individuazione, rispettando i tempi e modi di apprendimento di ciascuno. In ogni caso, prima o poi, si giunge alla fase in cui sarà il bambino stesso a proporre all'educatore una «regola» di raggruppamento che quest'ultimo deve individuare.

Ciò permette di valutare la sua padronanza della capacità. Spesso si noterà come, mentre suddivide il mazzo, il bambino tenda a «perdere» la regola che si è dato, essendo quindi obbligato a recuperare la qualità dell'attenzione.

SCOPRI LA FUNZIONE

Modalità di gioco

Prima di presentare questo gioco è opportuno proporre il gioco «Funzione» precedentemente esposto. Il giocatore «A» stabilisce mentalmente (o meglio, scrive su un foglio) una «regola», ad esempio: dopo il «blu» deve esserci un «quadrato»; quindi invita il giocatore «B» a disporre in riga le carte sul tavolo, una accanto all'altra; quando nella sequenza di carte dovesse arrivare un «blu»

Mazzo
senza Jolly

seguito da una carta che non raffigura un «quadrato», il giocatore «A» dice: «NO».

Il giocatore «B» scarta la carta negata e ne mette un'altra. Il giocatore «A» continua a dire «NO» sino a quando «B» mette un «quadrato». Solo a questa condizione lascia proseguire il gioco sino a quando non si ripete l'evenienza di un «blu» seguito da un «non-quadrato».

A un certo momento, «B» sarà in grado di scoprire la regola posta da «A», cioè: «dopo il «blu» sempre il «quadrato».

A questo punto si invertono le parti e si valuta quanto tempo (o meglio quante carte) impiega l'altro giocatore a individuare la nuova «regola» posta dal compagno. Per decidere chi ha individuato in minor tempo la regola si contano le carte girate, sia quelle accettate nella sequenza, sia quelle negate. Non è ammesso dare più di una risposta; pertanto se un giocatore fornisce una risposta sbagliata non ha la possibilità di correggersi e sarà considerato perdente.

Variante

Il gioco può essere fatto anche con più giocatori, in questo modo: «A» propone la regola, «B» gira le carte sul tavolo, indirizzato dai «NO» del giocatore «A». Tutti gli altri, oltre naturalmente a «B», potranno cercare di scoprire la regola (eventualmente scrivendo la risposta su un foglio, in quanto, in caso di risposta sbagliata, finirebbero per favorire i compagni). Vince chi per primo dà la risposta esatta.

GIOCO <<DODICI>>

Modalità di gioco

Mazzo
senza Jolly

Questo gioco richiama, per chi lo conosce, quello di carte denominato «Sette e mezzo» o «Ventuno».

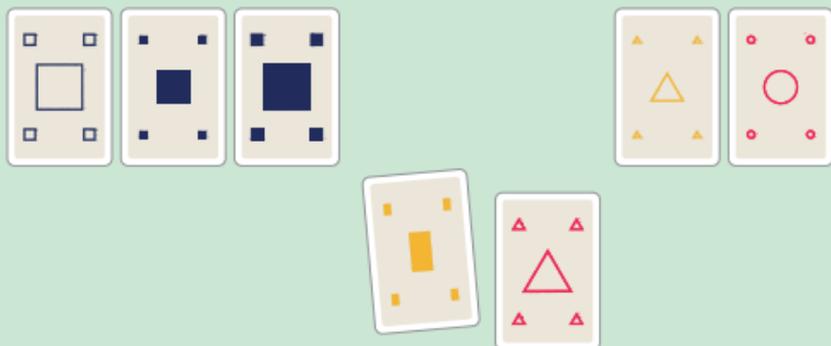
Un giocatore tiene il «banco» e distribuisce le carte – quattro – a ciascuno dei compagni e a se stesso. Quindi fa un altro giro, chiedendo, giocatore per giocatore, se desiderano altre carte (possono chiederne più di una, ma una per volta). Lo scopo di ogni partecipante al gioco è quello di riuscire a realizzare il punteggio di «dodici» con il minor numero di carte.

Il punteggio si ottiene moltiplicando il numero delle carte per le qualità che hanno in comune; il miglior punteggio è fatto da quattro carte con tre qualità comuni ($4 \times 3 = 12$). Per calcolare il punteggio le carte possono essere raggruppate a due, a tre, a quattro, come meglio conviene al giocatore, sommando poi i valori parziali ottenuti.

Ogni giocatore cerca di avvicinarsi, il più possibile, al punteggio massimo; tuttavia, se lo dovesse superare, deve comunicarlo e quindi esce dal gioco.

Facciamo un esempio:

Un giocatore ha in mano 7 carte e riesce a formare un gruppo di tre carte con due qualità comuni ($3 \times 2 = 6$) e un gruppo di due carte con due qualità comuni ($2 \times 2 = 4$) che, in totale, fanno $(6 + 4)$ 10 punti. Le carte rimaste hanno valore 1 (per ogni carta). Il punteggio raggiunto è pertanto $10 + 2 = 12$, punteggio vincente.



Raggruppamento vincente

Ogni giocatore può formare i gruppi secondo i suoi interessi, ma senza contravvenire alle due seguenti regole fondamentali:

- nella valutazione del punteggio, le carte con più di una qualità in comune devono sempre essere raggruppate e, come tali, valutate. È possibile che alcune carte rimangano «singole», ma questo solo quando non è possibile raggrupparle tra loro o inserirle in un altro gruppo con qualità comuni;
- le carte con tre qualità in comune devono essere raggruppate esclusivamente tra loro.

Ad esempio, se un giocatore ha in mano:

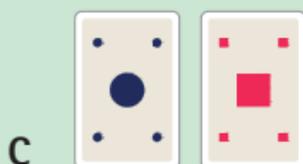
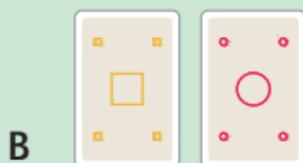
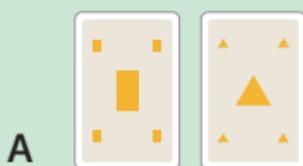
- A** 2 piccoli/pieni/gialli
- B** 1 piccolo/vuoto/giallo – 1 piccolo/vuoto/rosso
- C** 1 piccolo/pieno/blu – 1 piccolo/pieno/rosso

è obbligo raggruppare i due piccoli/gialli/pieni (A) (2 carte x 3 qualità = 6) mentre il **piccolo/vuoto**/giallo (B) andrà a far gruppo con il **piccolo/vuoto**/rosso (2 x 2 = 4). Per quanto riguarda il **piccolo pieno** rosso e il **piccolo pieno** blu, formeranno un altro gruppo (C) con due qualità comuni (2 x 2 = 4), con punteggio totale 14 (quindi il giocatore avrà superato 12 e dovrà uscire dal gioco). Queste ultime due carte non possono essere messe insieme nel gruppo A – come converrebbe al giocatore – perché A è un gruppo con 3 qualità e non è possibile considerarne solo due (4 x 2 = 6).

Infatti l'accoppiamento corretto dà:

$$(2 \times 3) + (2 \times 2) + (2 \times 2) = 14.$$

Quello scorretto – $(4 \times 2) + (2 \times 2) = 12$ – avrebbe consentito al giocatore di vincere.



Carte raggruppate
correttamente

Facciamo un altro esempio, in cui si vede come il giocatore potrebbe evitare di uscire dal gioco contravvenendo alla regola. Poniamo che le carte in mano al giocatore siano:

due piccoli/pieni/gialli (un triangolo e un tondo);

due piccoli/vuoti/tondi (un rosso e un giallo);

un grande/pieno/rosso/tondo.



**Carte raggruppate
correttamente**



Il raggruppamento corretto è:

due piccoli/pieni/gialli (3×2) = 6 punti;

due piccoli/vuoti/tondi (3×2) = 6 punti;

Un rosso grande tondo pieno = 1 punto;

totale = 13 punti (il giocatore esce dal gioco).

Il raggruppamento scorretto potrebbe essere:

tre piccoli gialli (due pieni e uno vuoto) (3×2) = 6 punti;

due rossi tondi (uno grande, uno piccolo, uno pieno e uno vuoto) $(2 \times 2) = 4$ punti; totale) = 10 punti (in tal caso il giocatore non sarebbe fuori dal gioco).

L'abilità sta nel combinare bene le carte e nel fermarsi in tempo nel richiederne altre, in modo da non superare il punteggio 12.

Quando un giocatore ritiene di avere un punteggio soddisfacente dice: «Basta carte» oppure «Sto» e attende – senza mostrare le sue carte – che il giocatore che tiene il «banco» termini il giro. Solo quando supera il punteggio 12 deve dichiararlo subito e uscire dal gioco.

L'ultimo giocatore a decidere se prendere altre carte, oppure «stare», è colui che tiene il banco. Egli, prima di decidere se e quante carte prendere, dovrà valutare quanti giocatori sono rimasti in gara cercando di stabilire quale punteggio possono aver raggiunto. Quando decide di fermarsi («stare»), tutti scoprono il loro gioco mostrando le carte.

A questo punto si procede come segue:

- a** vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio più vicino a 12;
- b** a parità di punteggio con il «banco» vince chi ha raggiunto il punteggio con il minor numero di carte. Se è pari anche il numero di carte vince il banco;
- c** Chi fa il punteggio massimo (12) con il numero minimo di carte (4) ha diritto di prendere il «banco» diventando conduttore del gioco.

La vincita è, quindi, sempre rapportata al giocatore che tiene il banco: si vince o si perde nei confronti del «banco».

Variante

Si può rendere il gioco più appassionante inserendo dei pegni (ad esempio delle fiches). Dopo che le carte sono state distribuite ogni giocatore, prima di richiedere quelle supplementari, punta il numero di fiches che ritiene opportuno.

Alla fine del gioco:

a se il banco perde, «paga» al giocatore (o ai giocatori rimasti in gioco) tante fiches quante questi ne ha puntate e, nel caso in cui un giocatore faccia dodici con 4 carte, il banco paga il «doppio» rispetto alla posta;

b se vince, intasca la puntata del/i giocatore/i.

Qualora si voglia giocare utilizzando il «jolly» ogni giocatore sarà libero di attribuirgli le qualità utili ai fini del punteggio. Se un giocatore comunque fa «dodici» con 4 carte, utilizzando il «jolly» non viene «pagato doppio», né conquista il diritto a condurre il gioco.

Alla fine chi ha un maggior numero di fiches sarà il vincitore generale.

SOLITARIO 1

Mazzo
senza Jolly

Modalità di gioco

Dal mazzo di carte si elimina un colore (es. tutte le carte gialle), si mischiano le restanti, quindi si gira sul tavolo la prima carta dal mazzo; si prosegue capovolgendo, una alla volta, altre quattro carte e ponendole di fianco alla prima, secondo la regola seguente: la prima carta che viene posta di fianco deve avere solo una differenza con la carta iniziale, la successiva deve avere due differenze con la carta iniziale, la terza deve averne tre, e finalmente l'ultima deve averne quattro (il riferimento è sempre la carta iniziale).

Le carte che non si possono collocare vengono ammucchiate in un mazzo, con figura in vista, accanto a sé.



Prima riga del Solitario

Esempio:

1^a carta: **triangolo rosso/piccolo/vuoto**

2^a carta: *una differenza* con la prima, **triangolo rosso/grande/vuoto**

3^a carta: *due differenze* con la prima, **triangolo rosso/grande/pieno**

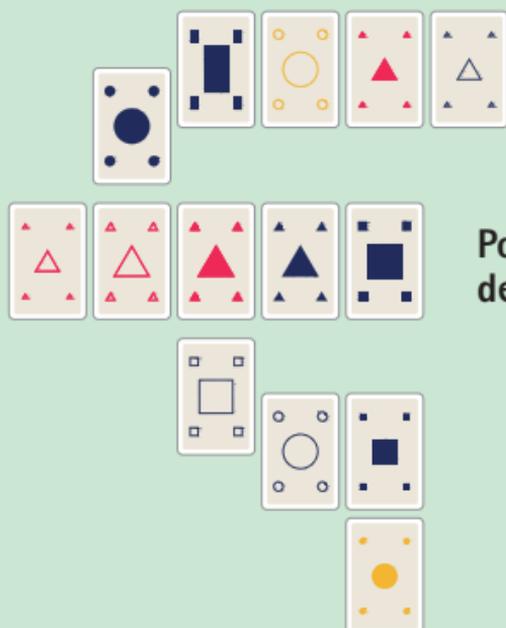
4ª carta: *tre differenze* con la prima, triangolo **blu/grande/pieno**

5ª carta: *4 differenze* con la prima, **quadrato blu/grande/pieno**

Si viene così a formare una riga di cinque carte.

A questo punto si procede per colonne, collocando le carte l'una sotto l'altra rispettando la regola secondo la quale tra la carta superiore e quella inferiore vi siano tre differenze (una sola qualità in comune).

Il gioco può ad esempio costruirsi come segue.



**Possibile evoluzione
del Solitario**

Le carte che il giocatore non può mettere sul tavolo le pone nel mazzo accanto a sé con la figura in vista in modo

che, qualora venga a crearsi una situazione favorevole, possa utilizzarle. Comunque, una volta girate tutte le carte, potrà riprendere il mazzo di quelle scartate, capovolgerlo e ricominciare, fino a esaurimento delle carte. Il solitario riesce quando il giocatore le colloca tutte.

È possibile sostituire l'ultima carta di ogni colonna, in modo da collocarla diversamente, se ciò è utile per sbloccare il gioco.

Variante

Lo stesso gioco può essere fatto con due giocatori, dividendo il mazzo a metà, ogni giocatore prosegue sino a che non è bloccato, vince quello che per primo finisce il suo mazzo, o che, al momento in cui il gioco si blocca, ha meno carte.

SOLITARIO 2

Mazzo
senza Jolly

Modalità di gioco

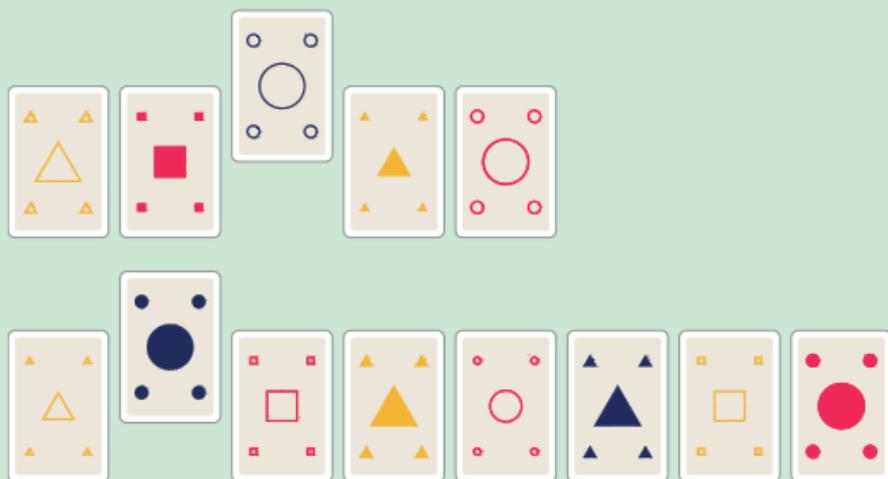
Dal mazzo si scarta una forma (ad esempio tutti i rettangoli), quindi si mette la prima carta sul tavolo; poniamo che si tratti di un «rotondo/grande/vuoto/blu»; perciò se ne mette, subito sotto, un'altra che presenti rispetto ad essa solo una di queste differenze: o la **grandezza**, o la condizione di **vuoto e pieno**. Nel nostro caso è possibile collocare soltanto un «rotondo/blu/grande/**pieno**» oppure «rotondo/blu/**piccolo**/vuoto».

Inizia qui il gioco vero e proprio. Le carte potranno essere collocate di fianco a quelle già sul tavolo (si verranno così a creare due file) solo se presentano quattro differenze con esse. Le righe sul banco potranno proseguire nei due sensi: Quindi tutto procede come nel Solitario 1.

Variante

Dopo che si è giocato per alcune volte, ogni giocatore potrà essere sfidato a prevedere da cosa saranno costituite le file; nel nostro caso:

- nella prima fila, da tutti i piccoli/pieni e i grandi/vuoti;
- nella seconda, da tutti i piccoli/vuoti e i grandi/pieni.



Esempio di possibile Solitario 2

QUARTETTO 1 (O MACHIAVELLI)

Modalità di gioco

2 mazzi
con o senza
Jolly

Si mischiano le carte dei due mazzi e si pongono al centro del tavolo. Ogni giocatore prende dal mazzo centrale, e tiene in mano, 5 carte che cerca di raggruppare in base alle qualità comuni (almeno due: si vedano le istruzioni relative al 1° gioco con un mazzo).

Quando ha in mano almeno tre carte con due o tre qualità comuni, le mette sul banco, in vista, e preleva dal mazzo centrale tante carte quante sono quelle messe sul banco.

Ogni giocatore deve, in ogni momento del gioco, avere in mano non meno e non più di 5 carte.

Quando sul tavolo ci sono dei raggruppamenti, ognuno è libero di «attaccarvi» le proprie carte. Può aggiungere anche una sola carta a un certo gruppo, sempre rispettando la regola delle due o più qualità comuni, e questo anche nel caso che, personalmente, non abbia ancora «aperto» il gioco mettendo una terzina sul banco.

Il gioco si svolge tenendo conto di alcune regole fondamentali:

a ogni raggruppamento di carte sul tavolo non deve essere inferiore a tre né superiore alle cinque unità; se si vuole aggiungere la sesta carta, bisogna spezzare la serie facendo due nuovi gruppi di tre carte;

b ogni gruppo può essere rimaneggiato dai giocatori, l'importante è che nei raggruppamenti le carte siano sempre legate tra loro da due, o più, qualità comuni;

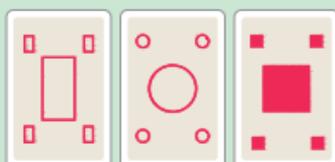
c se un gruppo è stato messo sul tavolo con due qualità comuni può subire delle trasformazioni diventando di tre qualità comuni, ma non sarà mai possibile passare da tre qualità comuni a due.

Sul tavolo si trova la terzina:

«rettangolo/rosso/grande/vuoto»

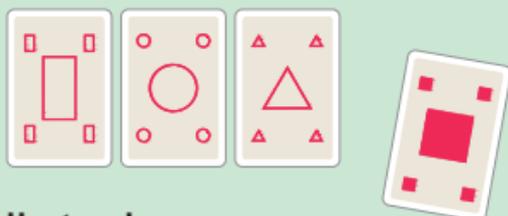
«cerchio/rosso/grande/vuoto»

«quadrato/rosso/grande/pieno»



Terzina con due qualità comuni (colore, grandezza)

Il giocatore potrà mettere al posto del «quadrato/rosso/grande/pieno» il «triangolo/rosso/grande/vuoto», formando così una terzina con tre qualità comuni (rosso/grande/vuoto):



**Passaggio della terzina
da due qualità a tre qualità comuni**

La carta eliminata dalla terzina (quadrato/rosso/grande/pieno) può essere spostata a un altro raggruppamento presente sul tavolo; se ciò non fosse possibile dovrà essere ripresa in mano dal giocatore.

Per aiutare l'individuazione immediata dei gruppi a due o tre qualità, si utilizzerà una diversa disposizione spaziale delle carte: i gruppi con due qualità saranno disposti in riga (A). I gruppi con tre qualità saranno disposti in colonna (B).



A

**Diversa disposizione
per terzina con due
qualità comuni (A)**



B

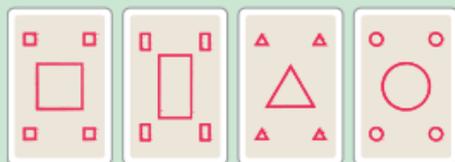


**e tre qualità
comuni (B)**

In sostanza, non sarà mai possibile passare dalla disposizione B) alla disposizione A), mentre si potrà fare il contrario.

Scopo di ogni giocatore è di giungere a formare dei «quartetti» con tre qualità comuni.

Esempio:



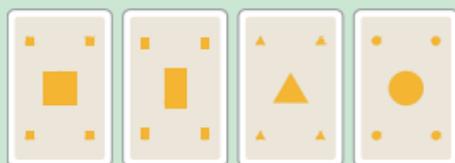
«quadrato/rosso/grande/vuoto»

«rettangolo/rosso/grande/vuoto»

«triangolo/rosso/grande/vuoto»

«cerchio/rosso/grande/vuoto»

Oppure:



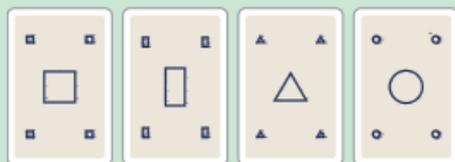
«quadrato/giallo/piccolo/pieno»

«rettangolo/giallo/piccolo/pieno»

«triangolo/giallo/piccolo/pieno»

«cerchio/giallo/piccolo/pieno»

E ancora:



«quadrato/blu/piccolo/vuoto»

«rettangolo/blu/piccolo/vuoto»

«triangolo/blu/piccolo/vuoto»

«cerchio/blu/piccolo/vuoto»

Eccetera.

Quando uno dei giocatori riesce a completare un «quartetto», questo diventa suo e lo pone accanto a sé, capovolto.

Vince il giocatore che, al termine del gioco (quando cioè non ci sono più carte nel mazzo centrale, o quando rimane senza carte in mano), avrà completato il maggior numero di «quartetti».

Riassumiamo le regole:

a quando il giocatore non può mettere nessuna carta sul tavolo passa il turno, ma, naturalmente, non può prelevare carte dal mazzo centrale in quanto ne ha già in mano 5;

b ogni giocatore può rimaneggiare i gruppi di carte sul tavolo, scomponendoli e ricomponendoli secondo gli interessi del suo gioco, basta che rispetti le condizioni seguenti:

- può prendere dal tavolo delle carte, e tenerle in mano, sempre a patto che non venga ad averne più di cinque;
- i gruppi sul tavolo non dovranno mai avere un numero di carte inferiore alle tre e superiore alle cinque;
- i gruppi legati da tre qualità non possono passare a due con l'inserimento di un'altra carta.

Da ricordare

In tutti i giochi con due mazzi, nei gruppi di carte messi sul tavolo, non dovrà mai comparire la stessa carta (vale a dire 4 qualità comuni).

Variante

In questo gioco e nel successivo (Machiavelli) è possibile usare il jolly al quale ogni giocatore attribuirà le qualità che gli siano utili per i raggruppamenti. Va da sé che non è ammesso chiudere un quartetto con un jolly inserito.

QUARTETTO 2 (O MACHIAVELLI VARIATO)

2 mazzi
senza Jolly

Modalità di gioco

Due o più giocatori.

Anche in questo gioco si mischiano le carte dei due mazzi che vengono poi ridivise in tanti mazzetti quanti sono i partecipanti al gioco. Ogni giocatore tiene il proprio mazzo vicino a sé, con la figura rivolta verso il tavolo, e da questo preleva, ogni volta, le carte da tenere in mano che come

nel gioco precedente non dovranno mai essere né più né meno di 5.

Le regole sono le stesse di «Quartetto», unica differenza: quando un giocatore completa un quartetto non lo prende per sé, ma lo capovolge e lo mette a parte.

Se un giocatore riesce, in un solo colpo, a mettere sul banco tutte e cinque le carte che ha in mano, ne preleva altre cinque dal suo mazzo e ha diritto a un'altra mano. Qualora anche con questa mano riuscisse a liberarsi di tutte e cinque le carte, prenderebbe nuovamente carte dal mazzo, ma la mano passerebbe comunque al giocatore di turno.

In questa versione vince, di fatto, il giocatore che esaurisce per primo le carte del suo mazzo; quindi colui che è riuscito a mettere sul banco un maggior numero di carte.



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
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
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" in "Erickson".

Erickson