Lara Carnovali

LA VALIGETTA DI ITALIANO DELLA *maestra Larissa*

CLASSI PRIMA E SECONDA

GUIDA ALLE ATTIVITÀ

Erickson

PROGETTAZIONE/EDITING

Sara Lisa Di Mario
Tania Eccher

PROGETTO GRAFICO

Mattia Casagrande

IMPAGINAZIONE

Mattia Casagrande

ILLUSTRAZIONI

Silvia Bonanni

DIREZIONE ARTISTICA

Giordano Pacenza

© 2015 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

ISBN: 978-88-590-1178-1

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

3a Ristampa

Finito di stampare nel mese di luglio 2019
in Cina per conto di Starprint S.r.l. – Bergamo

INTRODUZIONE
Pag. 5

ATTIVITÀ
Pag. 15

SOLUZIONI
Pag. 27

LARA CARNOVALI

Insegnante di scuola primaria, dal 2009 vive a Portland, dove si occupa della direzione di un'organizzazione didattica no profit per l'insegnamento della lingua italiana a adulti e bambini principalmente anglofoni.
Conosciuta come la Maestra Larissa, spopola in rete grazie al suo blog e alla pagina Facebook, punti di riferimento per tutti gli insegnanti e miniera inesauribile di materiali accattivanti ed efficaci da proporre ai propri alunni o ai propri figli per apprendere giocando.

INTRODUZIONE

APPRENDERE GIOCANDO

UNA CONTRAPPOSIZIONE REALE?

Come adulti siamo spesso portati a considerare i due termini «gioco» e «lavoro» come contrapposti. «Potrai giocare quando avrai finito il tuo lavoro», «Se non lavori bene, non giochi!», «Quel bambino pensa solo a giocare e non si impegna a fondo nel lavoro scolastico»: quante volte abbiamo sentito (o pronunciato) queste frasi?

Chi lavora con i bambini in ambito scolastico, in particolare dal primo anno della scuola primaria, sa che ci sono tempi, momenti e spazi ben distinti e determinati per il gioco e per il lavoro. Non si gioca a tavola, sulle scale, in fila... Il gioco, questo nemico giurato del sano apprendimento, questo terribile e insidioso elemento che distrae, toglie serietà e, infine, svaluta l'azione educativa dell'insegnante.

Eppure, per i bambini che a settembre iniziano la prima classe, non è sempre stato così. Fino a pochi mesi prima si trovavano in un ambiente, quello della scuola dell'infanzia, in cui la maggior parte delle attività didattiche erano veicolate dal gioco, in cui gli insegnanti ponevano particolare attenzione alla dimensione ludica delle attività e cercavano di proporre le esperienze di apprendimento nella maniera più ludiforme possibile. Si imparavano le basi del sistema economico e di compravendita giocando al supermercato, si faceva scienze soffiando e osservando bolle di sapone, si scopriva il concetto di ritmo costruendo torri di blocchi colorati o realizzando braccialetti con perline multicolori. Improvvisamente, nel breve volgere dell'estate, tutto questo sparisce.

Non è più il momento dei giochi, quando inizia la scuola primaria bisogna cominciare a «lavorare seriamente». Questo passaggio è tanto chiaro nell'impostazione differente dei due ordini di scuola, quanto nell'impressione generale che l'opinione pubblica ha del ruolo dell'insegnante. Basta domandare in giro e non sarà difficile sentirsi dire che gli insegnanti della scuola dell'infanzia, in fondo, «devono solo far giocare i bambini», i veri insegnanti sono quelli dalla primaria in poi. In effetti pochi di noi, quando pensano all'esperienza scolastica, la collegano alla parola «gioco».

Ma ha davvero senso, per degli insegnanti, dividere nettamente apprendimento, lavoro e gioco?

Studi recenti, come quello di Angeline Lillard dell'Università della Virginia *(Academic year change in classic vs supplemented Montessori vs conventional preschool programs,* 2011*)*, mettono in luce come il gioco, se proposto in maniera ragionata e scientifica, monitorato dall'insegnante e attentamente pianificato, possa avere una valenza importante nello

sviluppo del bambino anche dal punto di vista cognitivo, sociale e delle competenze. Sebbene lo studio della ricercatrice americana sottolinei come il solo gioco non sia una variabile sufficiente ad assicurare risultati positivi in termini di crescita personale, viene altresì evidenziato come quello che la Lillard chiama «apprendimento giocoso e gioioso» sia un fattore di grande importanza nello sviluppo dei bambini.

L'accostamento di queste parole può suonare stonato, eppure è dimostrato che, quando l'apprendimento ha un impatto emotivo positivo sul soggetto che apprende, esso ha più possibilità di diventare parte del suo patrimonio di conoscenze e competenze. E cosa c'è di emotivamente più positivo, per un bambino, del gioco in un ambiente accogliente, circondato da persone che lo fanno stare bene?

Secondo l'americana *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), più che essere visti come avversari, gioco e apprendimento dovrebbero essere considerati, da coloro che hanno a che fare con i bambini, come due facce della stessa medaglia *(Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8, 2009).*

In effetti, una via non esclude l'altra, le due cose possono essere integrate e sostenersi a vicenda. Quello che deve cambiare è principalmente l'attitudine generale verso la scuola primaria, non più vista solo come il luogo in cui i bambini stanno seduti e lavorano, ma come un laboratorio in cui l'apprendimento può e deve essere piacevole, in cui gli insegnanti parlano la lingua dei bambini e sanno farsi capire da loro. E la lingua dei bambini è la lingua del gioco.

GIOCARE. PER DAVVERO

Siamo abituati a considerare il gioco come un momento di svago, poco strutturato, senza imposizioni, libero e autogestito. Un insieme di parole che fa paura a molti insegnanti. Il gioco esce dalla loro zona di controllo, è imprevedibile, a volte anche «selvaggio», porta alla luce gli istinti primordiali degli individui, il desiderio di prevalere, la competitività, la furbizia. Ma è proprio questo che lo rende così affascinante! La mancanza di struttura è un elemento che non viene contemplato quando si pianifica (per l'appunto) un'attività didattica nella scuola primaria. L'imprevisto non è previsto, o è scarsamente tollerato. Per questo il gioco fa paura. Eppure esso è molto importante per i bambini, e non solo.

Nonostante la «paura» del gioco, la consapevolezza del suo ruolo essenziale nella realtà dei bambini talvolta porta gli insegnanti più volonterosi e intraprendenti a proporre agli alunni attività didattiche camuffate da

giochi, schede didattiche in cui, mentre si lavora, sembra di giocare. Questi tentativi sono lodevoli e sicuramente portano a risultati migliori che non l'azione didattica senza il minimo aspetto ludico, ma non possono ancora essere considerati gioco in senso proprio.

MA ALLORA, COS'È IL GIOCO?

Garvey, nel suo libro *Play* (Harvard University Press, 1977), dà una definizione di gioco che può risultare utile agli insegnanti in fase di programmazione del loro intervento didattico. Esso è un'attività:

- vissuta in maniera positiva e piacevole da chi la pratica
- automotivante
- liberamente scelta
- intrigante
- relazionata in qualche modo alla realtà circostante.

Quando si programma un intervento didattico pensando di mettere al centro il gioco, avere presente queste linee guida è importante per capire se si sta davvero proponendo ai bambini di giocare, o solo di far finta di giocare.

Certo, non tutta la didattica della scuola primaria può essere basata sul gioco, ma è importante creare un ambiente in cui i bambini si sentano a loro agio, che frequentino volentieri, al quale si avvicinino con il sorriso sulle labbra e non con il mal di pancia. Integrare, nella propria attività didattica, le pratiche di insegnamento classiche comunemente diffuse con altre più giocose e meno istituzionalizzate può aiutare in tal senso.

A tutti i bambini fa piacere, dopo aver ascoltato una spiegazione, letto un brano dal sussidiario, svolto esercizi, avere del tempo per giocare senza la paura della valutazione dell'insegnante, senza l'assillo dell'apprendimento corretto.

È a questo punto che entra in gioco l'abilità dell'insegnante nel proporre giochi che possano allo stesso tempo consolidare, verificare, mettere in pratica quanto appreso durante i momenti di lezione più strutturati. I giochi in scatola, i giochi di carte e i dadi sono particolarmente indicati per essere utilizzati in classe attuando una didattica differenziata e prevedendo una suddivisione del lavoro a piccoli gruppi cooperativi.

CARTE DA GIOCO E OBIETTIVI DIDATTICI

Nel momento in cui entrano a scuola per la prima volta, molti bambini hanno già esperienza di giochi in scatola o con mazzi di carte di diverso tipo, dai più classici come

il Gioco dell'oca o la Dama, fino a quelli più elaborati e articolati come il Burraco. Stessa cosa dicasi per gli insegnanti, che sicuramente ci hanno giocato da bambini, magari ci giocano ancora con i propri figli, con gli amici o da soli, sul tablet o sul computer.

Questi giochi hanno caratteristiche che ben si sposano con molti obiettivi didattici contemplati nelle classi di scuola primaria.

- Gli studenti imparano concetti nuovi giocando. Molti giochi permettono di apprendere nozioni che non si conoscono, o richiedono la messa in atto di strategie e ragionamenti fuori dagli schemi che, se elaborate e padroneggiate correttamente, permettono di vincere. Giochi in cui è necessario categorizzare, calcolare, suddividere e riconoscere aiutano i giocatori a imparare facendo e divertendosi e, di conseguenza, a ricordare più facilmente i contenuti. Ad esempio, è molto più facile memorizzare le posizioni delle regioni italiane attraverso un coinvolgente gioco in scatola che abbia come tabellone la cartina dell'Italia che non cercando di studiare confini, nomi e forme in maniera astratta.
- Giocare è un modo per fare esercizio in maniera coinvolgente e non strutturata. Pensiamo al gioco di carte Scala 40: altro non è che un modo per allenare le addizioni e le moltiplicazioni. Un bambino che gioca a Scala 40 fa molti più calcoli mentali durante una partita di quanti ne faccia con una classica scheda di aritmetica. E il bello è che trova l'esercizio estremamente piacevole e finalizzato, cosa che spesso non accade davanti a una pagina con trenta moltiplicazioni da eseguire a casa.
- Giocando, i bambini acquisiscono abilità non necessariamente legate ai contenuti di apprendimento, ma indispensabili per una serena vita di classe. Rispettare il proprio turno, non imbrogliare, pensare prima di agire sono tutte pratiche importanti per la vita sociale in senso lato e per quella di classe nello specifico. Il tempo «perso» a far giocare i bambini si riguadagna spesso durante altri momenti di lezione.
- I giochi divertenti e autentici che riconducono a contenuti scolastici aiutano i bambini a crearsi un'immagine positiva della scuola e dei compiti. Riuscire a collegare un apprendimento a una situazione piacevole e socialmente condivisa, che ha lasciato in noi un ricordo forte che riviviamo con gioia, è la chiave perché questo metta radici. Inoltre è indispensabile che i bambini associno la parola «imparare» alla parola «piacere», affinché, anche da adulti, vivano ogni esperienza di apprendimento con uno spirito positivo e come un'opportunità, piuttosto che come un peso.
- Giocare è un'attività che attira gli studenti, li incuriosisce e li stimola, e alla quale si approcciano in maniera positiva e carica di aspettative. Non è da sottovalutare l'impatto che questo aspetto ha sull'azione dell'insegnante. Ragazzi

interessati e coinvolti si applicano con più motivazione e metodo. Chi in classe si annoia è portato a cercare modi, anche distruttivi, per divertirsi, distogliendo la propria attenzione dall'attività in corso e, nella maggior parte dei casi, anche quella degli altri.

Alcuni giochi in scatola e giochi di carte non nascono con l'esplicito scopo di essere usati a scuola o di insegnare qualcosa, eppure vi si prestano molto bene. Il già citato Scala 40 ne è un esempio, come lo sono Scopa, il Gioco dell'oca e altri giochi di più recente invenzione che aiutano i bambini ad acquisire competenze più o meno legate ai contenuti scolastici. Le carte da gioco utilizzate a scopo didattico veicolano inoltre il messaggio che l'apprendimento è un fatto sociale, si costruisce in team, si condivide con chi ci circonda, e che non è possibile imparare da soli con lo stesso coinvolgimento con cui si impara se si condividono esperienze, idee, saperi. Giocare è un verbo che, nella maggior parte dei casi, i bambini declinano al plurale, contrariamente ad altri come studiare, esercitarsi, fare i compiti. Giocare per imparare torna ad essere un'esperienza condivisa, proprio per questo più ricca, profonda e piacevole.

Una delle caratteristiche dei giochi in scatola e dei giochi di carte è il fatto che essi non possono essere usati contemporaneamente da un numero allargato di persone. Di solito si tratta di 4 o al massimo 6 giocatori per partita. Questo aspetto, che in apparenza può sembrare un limite per l'utilizzo in classe di giochi di questo tipo, è invece un'opportunità da non perdere per differenziare la propria didattica.

Per giocare a carte o con un tabellone bisogna dividersi in gruppi e non tutti possono accedere contemporaneamente allo stesso gioco; la situazione «normale» infatti prevede che esista una sola copia di ciascun gioco in una classe. Se l'insegnante riesce a predisporre almeno due o tre giochi che abbiano più o meno lo stesso obiettivo didattico, che permettano di ripassare grosso modo gli stessi contenuti, ma che siano diversi tra loro e in ugual modo coinvolgenti, si metterà allora in atto una didattica differenziata.

Lasciando liberi i bambini di scegliere il gioco che preferiscono, perché, come evidenziato poco sopra, una delle caratteristiche del gioco autentico è di essere liberamente scelto, e osservando con attenzione le loro scelte, sarà possibile notare come ciascuno si orienti in base alle proprie caratteristiche personali, al proprio stile di apprendimento, alle proprie inclinazioni, ottimizzando in questo modo i risultati e massimizzando il piacere.

Perché il gioco è un po' come i vestiti: la taglia unica non calza bene a tutti, non si può pensare che, solo perché è un gioco, coinvolga i partecipanti allo stesso modo e aiuti ad apprendere in egual misura.

Questo genere di osservazioni, portate avanti durante i momenti di gioco, si rivelano poi di grande importanza durante i momenti di lezione più classica, poiché aiutano l'insegnante a conoscere meglio i suoi alunni, a comprendere quali sono le preferenze personali di ciascuno, le modalità di lavoro che ognuno di loro padroneggia meglio. Un bambino che gioca quasi esclusivamente a solitario mostra delle caratteristiche diverse da uno che si dedica unicamente ai giochi di gruppo, uno che è molto bravo nei giochi visivi può esserlo di meno in altri che richiedono un tipo di concentrazione diversa. Osservare attentamente i bambini durante il gioco, senza intervenire, ma solo per comprendere, aiuta l'insegnante a conoscere meglio chi ha davanti. Un'accortezza importante da avere, quando si propongono diversi giochi da tavolo a una classe affinché vengano usati contemporaneamente per rivedere o apprendere certi contenuti, è di non forzare i bambini a provare tutti i giochi. Il gioco, in questo caso, non è più divertente, non serve più. Se a monte vi è stata una selezione accurata delle proposte e se tutti i giochi che i bambini possono fare perseguono gli stessi obiettivi, ha poca importanza che ne venga usato uno più dell'altro e non è necessario che tutti provino tutto.

Certo, quando il numero di giocatori è limitato e un gioco risulta particolarmente popolare, sarà necessario concordare con la classe un sistema di turnazione che permetta a tutti di dedicarsi all'attività che più li coinvolge, sebbene per un tempo limitato: è importante ricordarsi sempre che, se non vi è piacere in quello che si fa, è difficile che l'apprendimento permanga.

I MAZZI DI CARTE DELLA MAESTRA LARISSA

Il numero e il tipo di giochi disponibili in commercio, spesso, non offrono agli insegnanti un'ampia scelta di materiale utile per gli argomenti affrontati in classe. Questo in parte spiega perché la dicotomia «gioco» *vs* «apprendimento», cui si accennava poco sopra, è ancora molto diffusa in Italia ed è quindi difficile che gli argomenti di studio classici diventino soggetto di un gioco da tavola.

Negli ultimi anni, fortunatamente, stanno apparendo sul mercato proposte interessanti e originali, ma è ancora troppo poco. Talvolta entra in gioco l'iniziativa del singolo docente che, nel momento in cui decide di far giocare i suoi studenti, deve anche inventare e realizzare il gioco con i propri mezzi.

Questa valigetta nasce proprio per supplire alla mancanza di giochi didattici da utilizzare per consolidare gli apprendimenti. Essa contiene 10 mazzi di carte e due tabelloni con dado e pedine, per un totale di oltre 20 tipi di attività/gioco che coprono alcuni tra i principali obiettivi didattici dell'ambito linguistico delle classi prima e seconda primaria.

Questi mazzi sono stati pensati per essere usati dai bambini autonomamente o in gruppo, per consolidare, rivedere e ripassare le conoscenze acquisite e, in alcuni casi, per migliorare le proprie prestazioni in alcuni compiti. La proposta prevede giochi differenti tra loro, con un numero di giocatori variabile per assicurare un'ampiezza e una diversità che rendono unico ciascun mazzo. Allo stesso tempo alcuni dei mazzi sono utilizzabili in più modi, il che aumenta il numero dei giochi possibili.

COME USARE I MAZZI?

L'insegnante che propone alla classe il gioco con i mazzi di carte ha numerose possibilità per organizzare l'attività. Ad esempio può:

- prevedere un'ora alla settimana di «ludoteca didattica», in cui i bambini possono scegliere liberamente i giochi da fare, suddividersi in gruppi autonomi e giocare. In questo caso i mazzi vengono utilizzati più come strumento di revisione e consolidamento, che di apprendimento.
- Inserire i giochi di carte all'interno della classe, affiancandoli ad altre attività con gli stessi obiettivi, che i bambini possono scegliere in maniera indipendente.
- Utilizzare la valigetta con i mazzi come un utile «riempitempo», per coinvolgere in una revisione giocosa quei bambini che finiscono le altre attività didattiche prima degli altri. Alcuni giochi sono concepiti, proprio per questo motivo, come dei solitari dotati di autocorrezione che ciascun bambino può utilizzare in autonomia.

- Proporre i giochi nei momenti liberi non strutturati, come l'intervallo e il post-mensa, lasciando però sempre ai bambini la scelta se giocare o meno. L'autocorrezione è un elemento essenziale nei giochi che coinvolgono una sola persona: poiché non sempre si è in grado di valutare se si è agito correttamente, deve essere il materiale stesso a dare al giocatore la conferma. In questo i giochi proposti seguono un principio già affermato e portato avanti dalla Montessori che, nella progettazione dei suoi materiali, teneva in grande considerazione il fatto che non fosse necessario un adulto o una terza persona perché il bambino si accorgesse della correttezza o meno del suo operato. Questa importante caratteristica fa sì che anche le carte da solitario siano utilizzabili dai bambini in ogni momento, in ogni luogo, senza che un adulto debba essere presente.

I mazzi di carte presenti nella valigetta non sono da considerarsi solo come strumenti didattici da usare in classe. Sono prima di tutto giochi, e come tali possono benissimo essere utilizzati a casa come esercizio di consolidamento degli apprendimenti o semplicemente per svago e piacere.

L'idea fondamentale che si intende promuovere è che gli apprendimenti scolastici e la conoscenza non vanno confinati all'interno delle mura dell'aula, ma che imparare è piacevole, divertente, un'esperienza positiva condivisibile che non ha confini. Si può giocare in cameretta, dopo cena con tutta la famiglia o si può mettere un mazzo nello zaino e portarselo in gita per giocare.

In definitiva, riappropriarsi del piacere del gioco e cominciare a vivere l'esperienza di apprendimento come gradevole, divertente e coinvolgente.

ATTIVITÀ

Livello 1 (5-6 anni, classe prima)

Livello 2 (6-7 anni, classe seconda)

ALCUNI CONSIGLI PRIMA DI GIOCARE

- *È opportuno lasciare che i bambini prendano confidenza con le carte e verificare che sappiano riconoscere correttamente le parole rappresentate, facendo attenzione alle interpretazioni potenzialmente ambigue. In appendice alla guida si riporta l'elenco delle carte che necessitano di una corretta interpretazione.*
- *Ogni mazzo contiene alcune carte vuote, da estrarre prima dell'utilizzo: è possibile personalizzarle con ulteriori illustrazioni, numeri e/o operazioni, oppure impiegarle in sostituzione di carte smarrite.*

RIMA, RIMANI!

1-4 giocatori

MATERIALI

- *Mazzo numero 1*
- *Un foglio di carta*

OBIETTIVI DIDATTICI

- Riconoscere e produrre rime
- Sviluppare la competenza lessicale

ATTIVITÀ A

Livello 1

Si distribuiscono un foglio per ciascuno e le carte in base al numero dei partecipanti (massimo 6 carte a testa), disponendole sul tavolo con le immagini verso l'alto. Tutti i giocatori, contemporaneamente, scrivono sul proprio foglio le due parole illustrate su ciascuna delle carte, disegnando una faccina sorridente se rimano, una triste se non rimano. Una volta trascritte tutte le coppie di parole, ciascun giocatore controlla la correttezza delle proprie risposte voltando le carte: se lo smile disegnato sul proprio foglio coincide con quello posto sul retro della carta, si ottiene un punto. Si procede con uno o più turni di gioco, sino a quando tutte le carte sono state distribuite. Al termine dell'attività, ciascun giocatore conta i propri punti: vince chi ne ha ottenuti di più.

ATTIVITÀ B

Livello 2

Le regole sono le medesime dell'attività A. In aggiunta, al termine del gioco, individuate e verificate le coppie di parole che rimano tra loro, ciascun giocatore deve trovare il maggior numero di parole in rima con quelle date e trascriverle sul foglio in un tempo massimo di 5 minuti. Per ogni parola che rima correttamente si aggiunge un punto. Vince chi, alla fine del gioco, ha ottenuto più punti.

ATTIVITÀ C

Livello 2

Alle regole dell'attività A se ne aggiunge un'altra: una volta verificata la correttezza di ciascuna coppia di parole, il bambino deve comporre brevi versi con le parole in rima e trascriverli sul foglio, nel tempo massimo di 5 minuti. Per ciascun verso corretto si ottengono 2 punti. Vince chi, al termine del gioco, ha guadagnato più punti.

COME SI CONTROLLA?

Sul retro della carta sono rappresentati degli smile. Se lo smile è sorridente significa che le parole sono in rima, viceversa se è triste significa che non rimano.

INDOVINA CHI?

1 giocatore

MATERIALI

- *Mazzo numero 2*

OBIETTIVI DIDATTICI

- Leggere e comprendere semplici frasi
- Abbinare ciascuna frase al disegno corrispondente

ATTIVITÀ A

●○ Livello 1

Si dividono le carte frase dalle carte immagine. Il giocatore sceglie 12 carte frase, una per ciascun colore del retro, e le dispone davanti a sé rivolte verso l'alto. A lato di ogni carta frase posiziona le due carte immagine con il retro dello stesso colore, anch'esse rivolte verso l'alto, una a destra e una a sinistra. Il giocatore legge la frase e gira la carta immagine che ritiene non corrispondere a quanto letto. Vince se riesce ad abbinare correttamente frase e immagine (individuando le immagini sbagliate) con un solo turno di lettura.

ATTIVITÀ B

●● Livello 2

Terminato il primo livello di gioco (attività A), il giocatore sceglie tre abbinamenti (carta frase e corretta immagine abbinata) e inventa una storia che contenga tutti e tre i personaggi e le situazioni rappresentate.

Esempio di autocorrezione

COME SI CONTROLLA?

Sul retro delle carte, la corrispondenza tra colore e motivo geometrico verifica la correttezza dell'abbinamento. Se girando la carta con l'immagine non rappresentativa della frase compare lo stesso retro della carta frase, allora l'abbinamento è corretto.

OPS!

2-4 giocatori

MATERIALI

- *Mazzo numero 3*

OBIETTIVI DIDATTICI

- Leggere e comprendere brevi parole
- Discriminare visivamente le immagini
- Sviluppare e potenziare le abilità mnemoniche

ATTIVITÀ A

Livello 1

Si dividono le carte immagine dalle carte parola e si distribuiscono equamente tra i giocatori. Ciascun giocatore abbina tutte le coppie parola-immagine che ha in mano e le scarta. Quando tutti hanno scartato le proprie coppie, il giocatore più giovane pesca una carta dal giocatore alla sua destra. Se forma una coppia parola-immagine la scarta, altrimenti il giro prosegue sempre verso destra. Chi pesca la carta OPS! non la può scartare poiché non è abbinabile con nessun'altra. Vince il giocatore che per primo riesce ad abbinare tutte le coppie e rimane senza carte.

ATTIVITÀ B

Livello 2

Per questa versione vanno tolte le 2 carte OPS! dal mazzo e si gioca solo con le coppie di parole e immagini. Il gioco segue le regole del classico Memory. Le carte vengono disposte a faccia in giù sul tavolo, a destra le carte immagine e a sinistra le carte parola. Il giocatore più giovane comincia, girando due carte: lo scopo è individuare la coppia parola-immagine, ricordando anche le carte che hanno girato gli avversari in precedenza. Se la coppia viene formata, il giocatore prende le carte e le raccoglie in un mazzetto, altrimenti il turno passa al giocatore alla sua sinistra. Vince chi, terminate tutte le carte sul tavolo, ne ha di più nel proprio mazzo.

Carta speciale OPS!

ATTENZIONE!

In caso di 2 giocatori, eliminare dal mazzo una delle due carte OPS! Per semplificare l'attività e rendere più maneggevole la gestione delle carte, è possibile ridurre il mazzo, verificando che le carte eliminate (immagine – parola) siano correttamente abbinate.

SCARTASUONO

2-4 giocatori

MATERIALI

- *Mazzo numero 4*
- *Pedine e dado*
- *Post-it*
- *Tabellone «Scartasuono»*

OBIETTIVI DIDATTICI

- Leggere e comprendere parole contenenti difficoltà ortografiche
- Leggere e scrivere i principali gruppi consonantici della lingua italiana

ATTIVITÀ A

Livello 1

Si distribuiscono 4 carte per giocatore. Stabilito l'ordine di partenza, si tira a turno il dado. Il giocatore, partendo dal via e proseguendo in senso orario, sposta la pedina di tante caselle quante indicate dal dado, legge la difficoltà ortografica contenuta nella casella di arrivo e verifica se è presente nelle sue carte:

- in caso affermativo, pronuncia la parola ad alta voce e scarta la carta. Se però legge e scarta la carta sbagliata (con un gruppo consonantico non contenuto nella casella su cui si è fermato) oltre a riprendere la carta appena scartata dovrà pescarne un'altra dal mazzo;
- in caso negativo, pesca una carta dal mazzo e, se ancora non dovesse contenere il gruppo corretto, il turno passa al giocatore successivo.

Il giocatore che capita sulla stella (la casella di inizio) può scartare la carta che preferisce, sempre pronunciando la parola scritta. Si prosegue il giro del tabellone anche per più volte e vince chi per primo rimane senza carte.

ATTIVITÀ B

Livello 2

Si gioca con il mazzo composto da 52 carte, aggiungendo 4 carte vuote. Si distribuiscono 4 carte per ogni giocatore e si procede con le stesse regole dell'attività A.
Quando il giocatore finisce su una difficoltà ortografica non contenuta nelle proprie carte parola può, se possiede una carta vuota, inventarsene una e scriverla su un post-it da attaccare alla stessa. Se è corretta, scarta la carta e prosegue il proprio turno tirando un'altra volta il dado.

Tabellone «Scartasuono»

COME SI CONTROLLA?

Sul retro di ciascuna carta è scritta la difficoltà ortografica che contiene. Basta girarla per avere conferma della correttezza della propria risposta.

LA CONSONANTE INIZIALE

1+ giocatori

MATERIALI

- *Mazzo numero 5*
- *Fogli di carta*

OBIETTIVI DIDATTICI

- Conoscere e riconoscere le consonanti
- Associare grafemi e fonemi
- Sviluppare la competenza lessicale
- Riconoscere le principali categorie lessicali della lingua italiana

ATTIVITÀ A

●○ Livello 1 – Un giocatore

Si dividono le 16 carte lettera dalle 32 carte immagine. Il giocatore deve disporre le carte lettera in fila (se riesce in ordine alfabetico anche meglio!) e abbinare a ciascuna lettera le due immagini che iniziano con la stessa consonante.

Esempio di abbinamento corretto

ATTIVITÀ B

●○ Livello 1 – Più giocatori

Il gioco riprende il classico «Nomi, cose, animali». Si gioca solo con il mazzo delle lettere. A ciascun giocatore viene consegnato un foglio su cui scrivere una scheda di classificazione (nomi, cose, animali). Si estrae una carta lettera e ciascun giocatore ha 2 minuti di tempo per trovare almeno tre nomi, per ciascuna categoria, che inizino con quella lettera. Al termine dei 2 minuti, ci si confronta: se una parola è stata usata da un solo giocatore vale 2 punti, se è stata usata da più di un giocatore vale 1 punto. Si procede estraendo una nuova carta lettera, sino a esaurimento del mazzo. Vince chi guadagna più punti.

ATTIVITÀ C

●● Livello 2 – Più giocatori

Si gioca con le stesse regole dell'attività B. In aggiunta, dopo aver trovato almeno tre nomi per ciascuna categoria, ciascun giocatore deve comporre delle frasi che contengano le parole trovate, in un tempo di 3 minuti.

COME SI CONTROLLA?

Le due carte immagine che iniziano con lo stesso suono e la carta lettera a loro abbinata sono identificabili perché il retro è dello stesso colore.

PRIMA E DOPO

1 giocatore

MATERIALI

- *Mazzo numero 6*
- *Fogli di carta*

OBIETTIVI DIDATTICI

- Riconoscere l'organizzazione temporale e ordinare in successione le sequenze di una storia
- Comprendere e riconoscere la struttura narrativa di un testo (introduzione, svolgimento, conclusione)
- Individuare i rapporti logici causa-effetto

ATTIVITÀ A

Livello 1

ATTENZIONE!

Per semplificare il gioco e diminuire la durata dell'attività, l'insegnante può ridurre le carte del mazzo, selezionando solo alcune delle 16 sequenze illustrate.

Il giocatore dispone le carte del mazzo davanti a sé, scoperte. Ciascuna carta del gioco rappresenta le sequenze di una breve storia: introduzione, svolgimento, conclusione. Il giocatore deve ricomporre le storie, individuandone correttamente le tre fasi e disponendole in fila, una accanto all'altra. Dopo aver ordinato le sequenze, il giocatore descrive brevemente sul foglio la storia rappresentata. Il gioco si conclude quando tutte le storie sono state ricostruite e descritte.

ATTIVITÀ B

Livello 2

Il giocatore, dopo aver ricomposto tutte le sequenze (attività A), deve sceglierne cinque (il numero può variare a seconda del livello di difficoltà) e inventare una breve storia a partire dalle situazioni illustrate.

Esempio di autocorrezione

COME SI CONTROLLA?

Una volta riordinata la storia, si può verificarne la correttezza girando le carte: il colore di ciascuna sequenza è lo stesso e il valore dei pallini, da uno a tre, indica la corretta successione delle carte.

MAIUSCOLE E MINUSCOLE

1 giocatore

MATERIALI

- *Mazzo numero 7*

OBIETTIVI DIDATTICI

- Riconoscere i grafemi (stampato maiuscolo e minuscolo)
- Sviluppare e potenziare le abilità mnemoniche

ATTIVITÀ A

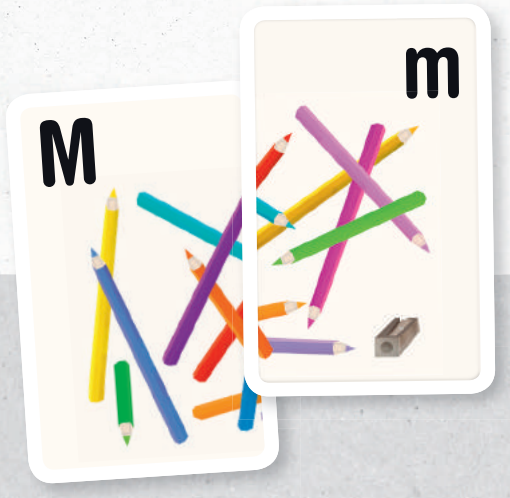
Livello 1

Il mazzo si compone di tutte le 26 lettere dell'alfabeto, sia in versione minuscola sia maiuscola. Ogni coppia di carte è caratterizzata da un disegno distintivo, diviso a metà: da una parte è riportata la lettera maiuscola e, dall'altra, la corrispettiva minuscola. Il giocatore distribuisce tutte le carte sul tavolo, scoperte, abbinando le lettere maiuscole e minuscole in maniera corretta (ancora meglio se in ordine alfabetico!), con l'aiuto del disegno.

ATTIVITÀ B

Livello 1

Il gioco segue le regole del classico Memory. Le carte vengono disposte a faccia in giù sul tavolo, a destra le carte con le lettere maiuscole e a sinistra le carte con le lettere minuscole. Il giocatore più giovane comincia, girando due carte: lo scopo è individuare la coppia maiuscola-minuscola, ricordando anche le carte che hanno girato gli avversari in precedenza. Se la coppia viene formata, il giocatore prende le carte e le raccoglie in un mazzetto, altrimenti il turno passa al giocatore alla sua sinistra. Vince chi, terminate tutte le carte sul tavolo, ne ha di più nel proprio mazzo.



Esempio di abbinamento corretto

COME SI CONTROLLA?

I disegni che contraddistinguono le coppie di carte danno immediatamente riscontro della correttezza dell'abbinamento.

LA SILLABA INIZIALE

1 giocatore

MATERIALI

- *Mazzo numero 8*
- *Una graffetta*

OBIETTIVI DIDATTICI

- Abbinare suono a sillaba
- Mettere in relazione parole e immagini
- Identificare la sillaba iniziale di parola

ATTIVITÀ A

Livello 1

Su ciascuna carta è rappresentato un oggetto e tre possibili sillabe iniziali. Il giocatore, con una graffetta, contrassegna la sillaba con cui inizia il nome dell'oggetto rappresentato sulla carta.

Esempio di autocorrezione

COME SI CONTROLLA?

Voltando la carta, se la sillaba selezionata è quella corretta, la graffetta coinciderà con il pallino.

LUCIA E FABRIZIO

2-4 giocatori

MATERIALI

- *Mazzo numero 9*
- *Fogli di carta*

OBIETTIVI DIDATTICI

- Leggere e comprendere semplici frasi
- Abbinare le frasi scritte alla corretta rappresentazione grafica
- Sviluppare abilità mnemoniche
- Produrre frasi articolate

ATTIVITÀ A

●○ Livello 1

Si dividono le carte immagine dalle carte frase e si distribuiscono equamente tra i giocatori. Inizialmente ciascun giocatore legge e osserva le proprie carte, abbinando e scartando tutte le coppie frase-immagine che ha in mano. Quando tutti hanno scartato le proprie coppie, il giocatore più giovane pesca una carta dal giocatore alla sua destra. Se forma una coppia frase-immagine la scarta, altrimenti il giro prosegue sempre verso destra. Chi pesca il Jolly non lo può scartare poiché non è abbinabile. Vince il giocatore che per primo riesce ad abbinare ogni coppia e rimane senza carte.

ATTENZIONE!

In caso di 2 giocatori, togliere dal mazzo una delle due carte jolly. Inoltre, per semplificare l'attività è possibile ridurre il mazzo, verificando che le carte eliminate siano correttamente abbinate.

ATTIVITÀ B

●○ Livello 1

Per questa versione del gioco vanno tolti i due Jolly dal mazzo e si gioca solo con le coppie di frasi e immagini. Il gioco segue le regole del classico Memory. Le carte vengono disposte a faccia in giù sul tavolo, a destra le carte immagine e a sinistra le carte frase. Il giocatore più giovane comincia, girando due carte: lo scopo è individuare la coppia frase-immagine, ricordando anche le carte che hanno girato gli avversari in precedenza. Se la coppia viene formata, il giocatore prende le carte e le raccoglie in un mazzetto, altrimenti il turno passa al giocatore alla sua sinistra. Vince chi, terminate tutte le carte sul tavolo, ne ha di più nel proprio mazzo.

ATTIVITÀ C

●● Livello 2

Si gioca con le stesse regole dell'attività B. Giunti al termine del gioco, il giocatore deve formulare, per ciascuna delle proprie coppie, una frase più complessa, partendo da quella letta sulla carta. Aiutandosi con il corrispettivo disegno deve scrivere una frase articolata che contenga più aggettivi possibili, in un tempo massimo di 5 minuti. Al termine si leggono le nuove frasi: per ogni aggettivo abbinato correttamente all'immagine, si guadagna un punto.

MEMORY ORTOGRAFICO

2-4 giocatori

MATERIALI

- *Mazzo numero 10*

OBIETTIVI DIDATTICI

- Riconoscere le principali difficoltà ortografiche contenute nelle parole
- Utilizzare parole con difficoltà ortografiche
- Allenare e potenziare le abilità mnemoniche

ATTIVITÀ A

Livello 1

Si dividono le carte parola dalle carte immagine. Si dispongono sul tavolo le carte parola scoperte e si dividono le carte immagine equamente tra i giocatori, mantenendole in mazzi coperti. A turno, ciascun giocatore scopre una carta del proprio mazzo e la abbina alla carta con la difficoltà ortografica corrispondente, appoggiandola sopra. In caso di abbinamento scorretto, il giocatore riprende la carta immagine, inserendola nuovamente nel proprio mazzo. Il turno passa al giocatore successivo. Vince chi per primo finisce le carte del proprio mazzo.

ATTIVITÀ B

Livello 1

Questo gioco segue le regole del classico Memory. Le carte si suddividono in carte parola e carte immagine (le carte immagine rappresentano parole che contengono al loro interno le difficoltà ortografiche presentate nelle carte parola). Si dispongono tutte le carte coperte sul tavolo. Il giocatore più giovane comincia, girando due carte: lo scopo è individuare la coppia parola-immagine, ricordando anche le carte che hanno girato gli avversari in precedenza. Se la coppia viene formata, il giocatore prende le carte e le raccoglie in un mazzetto, altrimenti il turno passa al giocatore alla sua sinistra. Vince chi, terminate tutte le carte, ne ha di più nel proprio mazzetto.

ATTENZIONE!

Per semplificare l'attività, si può ridurre il mazzo di carte, avendo l'accortezza di eliminare carte immagine e carte parola correttamente abbinate.

ATTIVITÀ C

Livello 2

Si gioca con le stesse regole dell'attività B ma con una difficoltà in più. Quando il giocatore trova l'abbinamento corretto, per poter prendere le carte deve prima formulare almeno un'altra parola che contenga la stessa difficoltà ortografica (il numero di parole può essere stabilito in base al livello di difficoltà che si vuole ottenere), nel tempo massimo di 1 minuto. Se non ci riesce, o pronuncia una parola scorretta, non può tenere le carte trovate.

IL GIOCO DELLE DOPPIE

2-4 giocatori

OBIETTIVI DIDATTICI

- Riconoscere le parole che contengono le doppie
- Pronunciare correttamente il suono doppio delle consonanti
- Potenziare abilità mnemoniche e attentive

MATERIALI

- *Tabellone «Il gioco delle doppie»*
- *Dado e pedine*

ATTIVITÀ A

●○ Livello 1

Si gioca tirando il dado a turno. Quando si arriva su una casella contenente una doppia, si ha un minuto di tempo per nominare 3 parole che la contengano, ma che non siano state già dette dagli altri giocatori. Se non ci si riesce, si torna indietro alla casella da cui si è partiti. Se si capita sulla casella dello STOP ci si ferma un turno, sulla freccia si torna indietro di una casella. Vince chi arriva prima alla fine.

ATTIVITÀ B

●● Livello 2

Le regole sono le stesse dell'attività A (livello 1). In aggiunta, quando si capita sulla casella della doppia, si chiede di formulare sia una parola che la contenga sia un'altra parola in cui siano presenti due doppie (quella scritta nella casella più un'altra doppia a scelta, ad esempio *cavallo – cavalletto*). Se non ci si riesce, si torna indietro alla casella da cui si è partiti. Vince chi arriva prima alla fine.

Tabellone «Il gioco delle doppie»

SOLUZIONI

Per evitare possibili ambiguità nell'interpretazione delle illustrazioni di alcuni mazzi di carte, riportiamo le corrette definizioni. Si consiglia di prenderne visione prima di iniziare a giocare.

MAZZO 1

Pera – Mela

Casa – Vaso

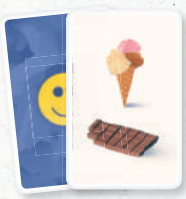
Ramo – Mano

Luna – Lupo

Borsa – Orso

Bambino – Pulcino

Api – Topo



Gelato – Cioccolato

Lumaca – Banco

Camicia – Formica

Rana – Rosa

Telefono – Xilofono

Serpente – Salvagente

Gatto – Gallo

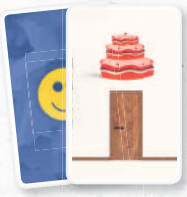
Fragola – Scatola

Castagne – Montagne

Mago – Lago

Sale – Scale

Piselli – Pastelli



Torta – Porta

Margherite – Matite

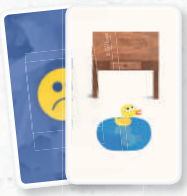
Ghiacciolo – Bocciolo

Bandiera – Caffettiera

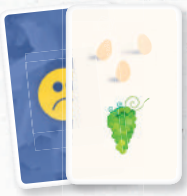
Cucchiaio – Forchetta

Scarpa – Sciarpa

Panchina – Bambina



Tavolo – Papero

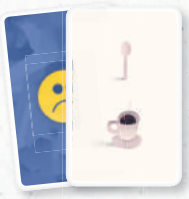


Uova – Uva

Maglietta – Forchetta

Rossetto – Tetto

Panino – Cestino



Cucchiaino - Tazzina

Vestiti – Calzini

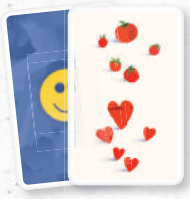
Bicicletta – Maglietta

Cane – Mano

Pesce – Pesca

Ragazza – Tazza

Uccelli – Pennarelli



Pomodori – Cuori

Penne – Libro

Regalo – Squalo

Maiale – Scale

Sega – Strega

Elefante – Piante

Gonna – Nonna

Temperino – Burattino

Stella – Palla

Cucchiaio – Marinaio

MAZZO 2

Tino marinaio

Tino musicista

Sara indossa un cappello blu

Sara indossa un cappello rosso

Valerio fa la spesa con la nonna

Valerio fa la spesa con il nonno

Nina e Simone al mare

Nina e Simone in montagna

Carlo legge

Carlo dipinge

Serena pratica nuoto

Serena pratica danza

Gatto di Cesare

Topo di Cesare

Paolo pratica calcio

Paolo pratica basket

Mina seduta vicino a Ivan

Mina seduta vicino a Ivana

Giulia vestita da fata

Giulia vestita da astronauta

Papà cuoco

Papà camionista

Lina e le avventure spaziali

Lina e le avventure dei pirati

MAZZO 3

Fiori

Gatto

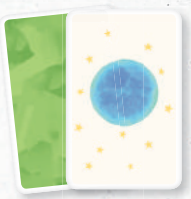
Sale

Rana

Rosa

Cane

Uva



Luna

Sole

More

Foca

Mago

Volpe

Borsa

Doni

Palla

Pera

Topo

Tazza

Casa

Mela

Fata

Foglie

OPS!
(carta speciale)

MAZZO 5

Bosco

Bambola

Castagne

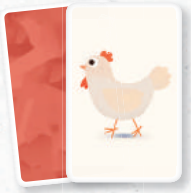
Casa

Dottore

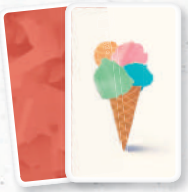
Delfino

Fiori

Farfalle



Gallina



Gelato

Hamburger

Halloween

Lampone

Libro

Matite

Monete

Nuvole

Nave

Pulcini

Palloncini

Quadro

Quaderno

Rana

Rose

Sole

Stelle

Telefono

Tavolo

Vestiti

Volpe

Zanzara

Zebra

MAZZO 6

Bambino con carta e colla

Bambino costruisce un aquilone

Bambino fa volare l'aquilone

Mamma e figlia con farina, latte e uova

Figlia impasta una torta

Mamma e figlia mangiano la torta

Papà e figlia vanno al circo

Papà e figlia comprano i biglietti

Papà e figlia assistono allo spettacolo

Bambina con i capelli lunghi

Bambina dalla parrucchiera

Bambina con i capelli corti

Gallina cova le uova

La uova si schiudono

Pulcini appena nati

Bambina in bagno

Bambina seduta sul water

Bambina si lava le mani

Bambino disegna

Bambino porta il disegno alla mamma

Mamma appende il disegno

Bambina compra il gelato

Gelataio prepara il gelato

Bambina mangia il gelato

Rose nel prato

Bambino con rosa in mano

Bambino regala la rosa alla mamma

Bambino dorme

Bambino fa colazione

Bambino a scuola

Bambino sbuccia la banana

Bambino mangia la banana

Bambino getta la buccia di banana

Bambina va in biblioteca

Bambina sceglie un libro

Bambina legge il libro

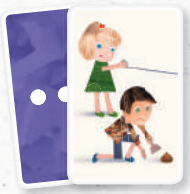
Bambino all'ospedale

Bambino visitato dal dottore

Bambino esce dall'ospedale

Bambini passeggiano con il cane

Cane fa la cacca



Bambini raccolgono la cacca

Neonato dorme

Neonato si sveglia e piange

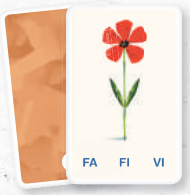
Mamma culla il neonato

Nonno porta in tavola un cocomero

Nonno taglia il cocomero

Nipote mangia il cocomero

MAZZO 8



Fiore

Sedia

Coccinella

Sirena

Panda

Sandali

Telefono

Pinguino

Cavallo

Gabbia

Gelato

Pino

Palla

Palma

Barchetta

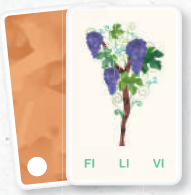
Cavalletta

Rana

Fata

Lavandino

Muro



Vite

Libro

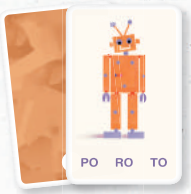
Regalo

Ciliegie

Lumaca

Postino

Bicicletta

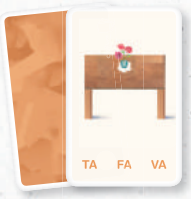


Robot

Busta

Mosche

Posate



Tavolo

Pirata

Toro

Pecora

Tamburo

Mucca

Borse

More

Magliette

Foglie

Orsetto

Violinista

Corvi

Cameriere

Castello

Fenicottero

Temporale

MAZZO 9

Lucia e Fabrizio si svegliano

Lucia fa colazione

Fabrizio fa colazione

Lucia con il grembiule blu

Fabrizio si allaccia le scarpe

Lucia e Fabrizio vanno a scuola

Lucia si siede accanto a Simona

Fabrizio fa ginnastica

Lucia e Fabrizio giocano a palla

A Lucia non piace la minestra

Fabrizio mangia gli spaghetti

Lucia e Fabrizio escono da scuola

Lucia e Fabrizio mangiano il gelato

Fabrizio svolge i compiti

Lucia suona il violino

Lucia e Fabrizio giocano assieme

La mamma legge un libro a Lucia e Fabrizio

Lucia prepara la cena

Fabrizio apparecchia la tavola

Lucia si lava i denti

Fabrizio va in bagno

Lucia e Fabrizio guardano il televisore

Lucia e Fabrizio vanno a dormire

JOLLY (carta speciale)

MAZZO 10

Chele

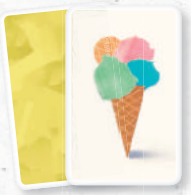
Chitarra

Ghepardo

Ghiaccioli

Cestino

Ciliegie



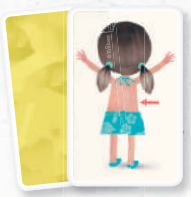
Gelato

Scimmia

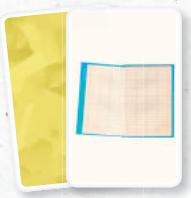
Girandola

Sceriffo

Scheletro



Schiena



Quaderno

Ciabatte

Cioccolato

Ciuccio

Gnomo

Giacca

Giostra

Giungla

Casa

Comodino

Cuori

Scienziato

CON LA MAESTRA LARISSA L'APPRENDIMENTO SI TRASFORMA IN GIOCO!

Da usare in classe o a casa, per acquisire, consolidare e migliorare le proprie competenze divertendosi, la Valigetta è dedicata a insegnanti e genitori alla ricerca di nuove e stimolanti modalità per un approccio graduale alla lingua italiana.

Propone numerosi giochi con diversi livelli di difficoltà, da svolgere in gruppo o in autonomia grazie al sistema di autocorrezione. Dieci mazzi per un totale di 550 carte, due tabelloni con dadi e pedine per realizzare oltre 20 attività che coprono gli obiettivi didattici più importanti per le prime due classi della scuola primaria.

La varietà dei materiali consente di predisporre contemporaneamente più gruppi di lavoro e di differenziare la propria didattica in base alle necessità dei partecipanti.

Erickson

www.erickson.it