



CoNSoNANTI

Sfide all'ultima parola!

Istruzioni



8+
anni



2+
giocatori



20-30
minuti

**Erickson**

Dal mazzo delle carte sono fuggite tutte le vocali! Riuscite a scrivere le parole partendo solo da alcune consonanti?

CONTENUTO DELLA SCATOLA

75 carte

- 5 carte istruzioni (retro rosa)
- 45 carte con consonanti semplici (retro azzurro)
- 10 carte con consonanti straniere (retro verde)
- 15 carte ortografia (retro giallo)



1 blocco di gioco

1 clessidra da 60"



Se finisci i fogli del blocco, nelle risorse online del gioco puoi scaricare e stampare nuovi fogli:
<https://risorseonline.erickson.it>

OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è **comporre parole a partire da alcune consonanti**, conquistando più punti degli avversari. In ogni turno dovete scrivere 4 parole diverse, seguendo regole ben precise!

PREPARAZIONE

Ogni giocatore riceve un foglio del blocco e il numero di gettoni indicato sopra al turno che si sta giocando (6 al primo turno, 3 nei turni successivi). Le carte istruzioni vengono disposte sul tavolo in modo che tutti le possano consultare durante il gioco.

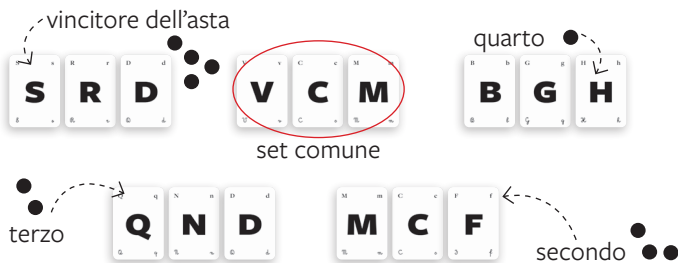
Mischiate le carte e preparate tanti set da 3 carte quanti sono i giocatori, più uno. Per esempio, se giocate in 4, preparate 5 set di 3 carte l'uno. Posizionate tutti i set al centro del tavolo.

FASE D'ASTA

La fase d'asta serve per **aggiudicarsi il set di consonanti preferito**. In segreto, ciascuno prepara nella propria mano il numero di gettoni che è disposto a offrire e quando tutti sono pronti, tutti mostrano contemporaneamente le proprie puntate. Chi ha offerto più gettoni può scegliere per primo quale set di carte prendere, poi scelgono gli altri giocatori, in ordine di offerta.

Se due o più giocatori offrono lo stesso numero di gettoni, vince lo spareggio chi ha il punteggio totale più basso; in caso di parità di punteggio (o al primo turno) vince il giocatore più giovane. Il giocatore che perde ottiene 1 gettone come risarcimento.

Il **set che nessuno ha scelto costituisce il set comune**.



Stabilite se il turno dura 1, 2 o 3 minuti (altrettanti giri di clessidra), quindi fate partire il tempo! Ciascuno scrive sul proprio foglio 4 parole, seguendo l'ordine delle 4 regole.

Finito il tempo, tutti smettono di scrivere! Ogni giocatore legge le proprie parole ad alta voce, così tutti possono verificare se sono corrette, e segna negli appositi spazi i punti guadagnati.

Si passa quindi al turno successivo, scartando le carte appena usate (usatele mischiate, solo quando finite le carte).

Attenzione! Al quarto e ultimo turno, durante la **fase d'asta** si devono offrire tutti i gettoni che si possiedono.

Ogni parola fa guadagnare punti e/o gettoni in base a quanto è lunga: controllate la casella sotto alla lettera finale di ciascuna parola per verificare il punteggio ottenuto, come mostrato nello schema. Se la parola non rispetta la regola della riga, non fa guadagnare punti.

1	S	A	R	D	E	G	N	A									
2	S	O	R	D	O												
3	C	I	M	A													
4	S	O	V	R	A	C	C	A	R	I	C	O					
	●	●●	●●●	1	1+●	2	2+●	3	3+●	4	4+●	5	5+●	6			

$\begin{array}{r} 2 \\ \hline 1 \\ \hline 0 \\ \hline 4 \\ \hline 7 \end{array}$
 + e 1 gettone
 +
 + e 3 gettoni
 = e 1 gettone

Alla fine del turno 4, sommate tutti i punti conquistati: chi totalizza il punteggio più alto è il campione indiscusso di Consonanti!

Scrivi una parola che contenga...

1. **TUTTE** le consonanti del **tuo set**, e se vuoi puoi aggiungere **ALTRE** consonanti.
2. **SOLO** le consonanti del **tuo set**: puoi usarne 1, 2, o tutte e 3, ma **NON** puoi usare **ALTRE** consonanti.
3. **SOLO** le consonanti del **set comune**: puoi usarne 1, 2, o tutte e 3, ma **NON** puoi usare **ALTRE** consonanti.
4. **SOLO** le consonanti **del tuo set e del set comune**: puoi usarne anche 1 sola per ogni set, ma **NON** puoi usare **ALTRE** consonanti.

ESEMPI DI PAROLE VALIDE



Il tuo set



Il set comune



	La parola contiene...	Parole OK	Parole NON VALIDE
1	S, R e D + ALTRE	Sa RD egna De StRa	Sarta (manca la D) Drone (manca la S)
2	SOLO S, R, D	Ru DeRe Se DaRe	Rodit o re (T è di troppo) Drag o (G è di troppo)
3	SOLO V, C, M	Mu CCa Vo Ce	Cam er a (R è di troppo) Cav o lo (L è di troppo)
4	SOLO S, R, D V, C, M	Co D a Me R Ce Ca D eVo	Sord o (solo dal tuo set) Vo c e (solo dal set comune) Dom o (N è di troppo)

Ricordate che...

- Le lettere del proprio set e del set comune possono essere **usate più volte nella stessa parola** (anche come doppie): per esempio se ho una S, alla riga 2 posso scrivere SaSSo.
- Si possono usare **tutte le parole**, purché presenti in un vocabolario. Sono ammessi i nomi propri, di città o di luogo, di marchi.
- Se due giocatori **scrivono la stessa parola**, questa è comunque valida e entrambi guadagnano gli stessi punti.
- Valgono **tutti i tempi verbali** (*andavo, volevamo, siederai...*).
- È **miglior scrivere una parola corta ma giusta** (vale qualche punto), che una lunga ma sbagliata (non vale nessun punto)!
- Le consonanti si possono usare in **qualsiasi ordine**: rimescolare le carte di un set può aiutarvi a trovare la parola giusta!

MODALITÀ ALLENAMENTO

Consigliamo ai **giocatori che frequentano la scuola primaria** di iniziare a giocare in *modalità allenamento*, per progredire verso la modalità classica, spiegata nelle pagine precedenti, man mano che familiarizzano con il gioco. La *modalità allenamento* prevede che un adulto (o un giocatore più esperto) rivesta il ruolo dell'**allenatore**. L'allenatore svolge i seguenti compiti.

- **Prepara i set di consonanti calibrando la difficoltà**, invece di crearli casualmente. Ecco alcune terne particolarmente comuni, ottime per iniziare: STN, PRT, CNT, CLT, RTS, SRD, CRT, RDC, SCR, CLN, RCL, MCR, LST, GCR, NRT, DRM, CPL, FCM...
- **Gestisce il turno, scandendo i tempi dedicati a ciascuna riga**. Per ogni riga (e quindi per ciascuna linea guida):
 - l'allenatore specifica quale riga va completata (esplicitando anche il colore), legge la linea guida ad alta voce e la spiega;
 - fa partire la clessidra, lasciando 2 minuti (2 giri) o 1 minuto (1 giro) per completare la singola riga;
 - avverte che il tempo sta per scadere e sospende la scrittura quando è terminato;
 - ripete l'operazione per ciascuna delle 4 linee guida del turno.
- **Risponde alle domande** e risolve gli eventuali dubbi dei giocatori meno esperti, dando se necessario dei suggerimenti, anche durante lo svolgimento del gioco.

L'allenatore **riduce progressivamente le facilitazioni**: per prima cosa smette di preparare le terne di consonanti, passando alla creazione casuale dei set; riduce quindi il tempo dedicato alla compilazione di ciascuna riga; smette poi di dare suggerimenti durante la fase di scrittura.

Quando ritiene che i giocatori più piccoli abbiano acquisito dimestichezza con le linee guida per comporre le parole, propone di passare alla modalità classica. In prima battuta consigliamo comunque di proporla senza limiti di tempo.

PER GIOCARE IN CLASSE

Questa modalità consente di giocare **da 8 persone** in su, divisi a coppie o in piccoli gruppi.

Si divide la classe (o il gruppo) in 4 o 5 squadre.

A ciascuna squadra vanno consegnati un foglio di gioco dal blocco, fogli bianchi per ogni componente del gruppo e una carta istruzione. L'insegnante gestisce la clessidra, e può decidere di ricoprire il ruolo dell'allenatore, soprattutto nelle prime partite.

L'insegnante prepara i set di consonanti necessari.

Questa modalità di gioco **non prevede la fase d'asta** e si ignorerà l'eventuale assegnazione di gettoni.

Al primo turno, i set rimangono coperti e vengono assegnati casualmente alle squadre. Il mazzetto avanzato costituisce il set comune (consigliamo di scrivere le consonanti del set comune alla lavagna, per consentire a tutta la classe di vederle bene).

Si fa quindi partire il tempo: ogni partecipante scrive le quattro parole richieste su un foglio bianco, seguendo le regole indicate sulla carta.

Finito il tempo, ogni squadra si confronta internamente per selezionare (tra quelle scritte da ogni componente) la parola comune che vogliono giocare per ciascuna riga, che quindi viene riportata nella scheda «ufficiale» del gruppo. Il conteggio dei punti si effettua con la modalità normale, ma usando solo le 4 parole che ciascuna squadra ha deciso di usare nel foglio di gioco «ufficiale».

Nei turni successivi al primo, i set di carte vengono scoperti fin dall'inizio: la squadra che ha fatto il punteggio più basso sceglie per prima, e poi si procede in ordine di punteggio crescente.

In caso di parità, sceglie per primo la squadra che ha composto la parola più lunga al turno precedente.

Vince il gioco la squadra che totalizza il punteggio più alto alla fine dei 4 turni.



CARTE SPECIALI

Ci sono due tipi di carte speciali: le **consonanti straniere** e le **carte ortografia**.

Le carte con le **consonanti straniere** (retro verde) riportano le lettere *j, k, w, x* e *y*. Queste 5 consonanti permettono di giocare anche in altre lingue, per esempio in inglese: basta aggiungerle al mazzo standard e giocare con le regole normali.

Le **carte ortografia** (retro giallo) si possono usare per aggiungere una variante al gioco. A ogni turno, se ne aggiunge una a fianco del set comune. Le carte ortografia sono di tre tipi:

- *gruppi consonantici* espliciti (CR, GL, ecc...);
- *gruppi consonantici* con punto interrogativo (?L, N?, ?R);
- *doppie* (??).

Il punto interrogativo può essere sostituito con una qualsiasi lettera, nel rispetto delle specifiche regole di ogni riga. Per esempio, se il mio set contiene T, V, S e la carta speciale è una doppia ??, nelle righe 1 e 2 posso usare solo TT, VV o SS.

Usare la carta ortografia è facoltativo, ma se utilizzata correttamente aggiunge 3 punti al valore di ogni parola valida in cui siete riusciti a inserire la combinazione di consonanti suggerita.

Note sul calcolo dei punteggi

- Gli unici due fattori che fanno guadagnare punti sono la lunghezza delle parole e l'eventuale uso delle carte speciali.
- Se un giocatore, alla riga 2, ha scritto una parola di 5 lettere che contiene tutte e 3 le consonanti del suo set, e un altro giocatore ha scritto una parola di 5 lettere che contiene solo 2 consonanti del proprio, i punti ottenuti sono gli stessi.
- Nel caso, piuttosto remoto, che un giocatore riesca a comporre una parola più lunga di 15 lettere (quindi più lunga degli spazi previsti nel blocco), ha diritto ai punti indicati nell'ultima casella della riga dei punteggi del turno, più un gettone per ogni lettera aggiuntiva.