



Istruzioni



INTRODUZIONE

SillaBAM è uno **strumento didattico e riabilitativo** che si basa sulla presentazione di unità sublessicali costitutive della lingua italiana (sillabe semplici e sillabe complesse). È un gioco con un andamento rapido e incalzante, che permette alle bambine e ai bambini di avvicinarsi all'**apprendimento della lettura** e di allenarsi in modo piacevole e divertente.

È uno strumento didattico ottimo per l'**inclusione**, strutturato secondo diversi livelli di competenza: scegliendo opportunamente i mazzi di carte con cui giocare, tutto il gruppo può divertirsi e imparare.

SillaBAM è anche uno strumento riabilitativo adatto alle bambine e ai bambini con **dislessia** o che presentano **difficoltà nell'apprendimento della lettura** e faticano a formare e automatizzare i corretti collegamenti ortografico-fonologici.

Infine, *SillaBAM* è un valido alleato per **lavorare su funzioni esecutive fondamentali**, come la memoria di lavoro, l'attenzione focalizzata, la pianificazione, l'inibizione della risposta, la velocità di reazione, la flessibilità e l'autoregolazione emotiva.

Con le carte di SillaBAM è possibile svolgere 5 giochi diversi:

- SillaBAM
- Una sillaba!
- Catene di parole
- Memory di sillabe
- Memory di sillabe colore



I MAZZI DI CARTE

La scatola contiene **4 mazzi** da **54 carte** ciascuno, strutturati secondo livelli di difficoltà crescente.

Si suggerisce di iniziare con il mazzo verde e gradualmente, in base alle competenze dei giocatori, passare a quelli successivi.



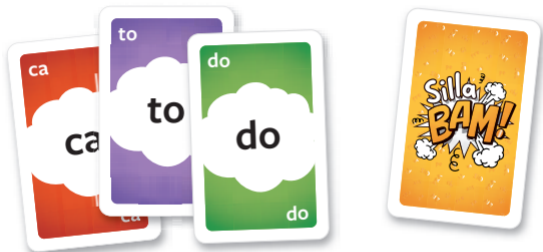
MAZZO VERDE



Il mazzo di carte **verde** costituisce il **livello base**:
permette di allenarsi nella lettura di sillabe semplici
in carattere maiuscolo.

*Contiene le sillabe: NE DI TI LA RE CO SI MA VA PU
CI BU FE GO GI ZI*

MAZZO GIALLO



Il mazzo di carte **giallo** rappresenta un **primo livello intermedio**: permette di allenarsi nella lettura di sillabe semplici in carattere minuscolo.

Contiene le sillabe: ga le to no ri so ca mi do vi ce fu ge be pe za

MAZZO VIOLA



Il mazzo di carte **viola** è invece il **secondo livello intermedio**, di maggiore difficoltà: permette di allenarsi nella lettura di sillabe complesse in carattere maiuscolo.

Contiene le sillabe: DAL DEL DEI NEL CON NON COM ZIO SIO PER PRE TRA TAR PAR TRI PRA

MAZZO ROSSO



Il mazzo di carte **rosso** rappresenta infine il **livello avanzato**: permette di allenarsi nella lettura di sillabe complesse o contenenti digrammi ortografici in carattere minuscolo.

*Contiene le sillabe: ghi chi sci gli glio gna gno sciu scu
gra cra vre fre che ghe sce*

CARTE SPECIALI

Le **carte BAM!** si trovano nei mazzi con le sillabe in maiuscolo (retro **verde** e **viola**) e riportano appunto la scritta BAM!.



Le **carte TROVA LA SILLA-BA** si trovano nei mazzi con le sillabe in minuscolo (retro **giallo** e **rosso**) e riportano diverse sillabe, di cui una ripetuta due volte.



SILLABAM

Numero di giocatori: da 2 a 5.

Obiettivo del gioco: accumulare più carte possibile, e fare in modo che gli avversari restino senza carte.

Svolgimento

Si mescola il mazzo e si distribuiscono tutte le carte in parti uguali fra i diversi giocatori.

Ciascun giocatore tiene, davanti a sé, il proprio mazzetto di carte, coperto.

Inizia il giocatore più giovane, che gira una carta e, ponendola al centro del tavolo, la legge.

In senso orario, tutti gli altri giocatori fanno la stessa cosa, e si prosegue in modo rapido e dinamico fino a quando non si sovrappongono due carte con sillabe uguali, oppure una carta speciale.

A questo punto, i giocatori devono cercare di mettere una mano sul mazzo centrale esclamando «BAM!». Il primo giocatore che riesce a farlo prende tutte le carte del mazzo centrale e le ripone, coperte, sotto al proprio.

Il gioco prosegue fino a quando un giocatore finisce le carte del suo mazzo.

Vince il giocatore che possiede il maggior numero di carte all'interno del proprio mazzo.

Carte speciali

Quando esce una **carta BAM!** i giocatori devono mettere una mano sul mazzo centrale dicendo «BAM!». Il primo giocatore che riesce a farlo vince tutte le carte del mazzo centrale e le ripone, coperte, sotto al proprio.

Quando esce una carta **TROVA LA SILLABA** i giocatori devono trovare la sillaba ripetuta due volte.

Il primo giocatore che riesce a pronunciare ad alta voce la sillaba e, contemporaneamente, a mettere una mano sul mazzo centrale, vince tutte le carte del mazzo centrale e le ripone sotto al proprio.

Suggerimenti didattici o riabilitativi

Prima di giocare è importante analizzare con le bambine e i bambini tutte le carte del mazzo scelto, prestando particolare attenzione alle sillabe che potrebbero essere confuse perché sono simili a livello fonologico (es. be/pe, ce/ge...) oppure visivo (es. pre/per, ter/tre ecc.).

Esempio carta Trova la Sillaba

I giocatori devono trovare la sillaba ripetuta due volte. Il primo giocatore che riesce a pronunciare ad alta voce la sillaba e, contemporaneamente, a mettere una mano sul mazzo centrale, vince.



Esempio di round

Essendo le ultime due carte uguali, il primo che grida «BAM!» e copre con la mano il mazzetto centrale vince tutte le carte.



Giocatore 1

Se si vuole rendere il gioco più avvincente, chi gira la carta **non può usare** la stessa mano per fare BAM!

Giocatore 4



Giocatore 2



Giocatore 3

UNA SILLABA!

Numero di giocatori: da 2 a 5.

Obiettivo del gioco: disfarsi di tutte le carte in possesso leggendo correttamente tutte le sillabe.

Svolgimento

Distribuire 7 carte a ciascun giocatore. Le carte avanzate si mettono in un mazzo che prende il nome di «mazzo di pesca». A questo punto l'ultima carta del «mazzo di pesca» viene girata e inaugura il «mazzo degli scarti».

Qui inizia la sfida vera e propria. Comincia il giocatore più giovane e si procede in senso orario. Tutti i giocatori possono liberarsi di una carta, leggendo la sillaba e mettendola nel «mazzo degli scarti». Per farlo, la carta deve avere lo stesso colore o la stessa sillaba dell'ultima lasciata nel «mazzo degli scarti».

Chi non può liberarsi di nessuna carta, è costretto a prenderne una dal «mazzo di pesca». Se la carta pescata rispetta i criteri per essere giocata, è possibile scartarla subito, leggendola, altrimenti bisogna dire «passo» e cedere il turno al giocatore successivo. Si può giocare una sola carta alla volta.

Quando un giocatore resta con una carta in mano, deve esclamare «UNA SILLABA!», per avvertire i giocatori che è a un passo dalla vittoria.

Chi si dimentica di lanciare questo grido prima di appoggiare la penultima carta sulla pila degli scarti, oppure chi ha sbagliato a leggere una sillaba, è costretto a prendere due carte dal «mazzo di pesca».

Se nessuno si accorge di queste infrazioni e il turno prosegue, non scatta alcuna sanzione.

Vince chi finisce per primo le proprie carte.

Le carte speciali

Le carte BAM! e TROVA LA SILLABA permettono al giocatore che le scarta di cambiare colore, quindi dal turno successivo i giocatori dovranno giocare carte del colore scelto dal compagno.

Inoltre, le carte TROVA LA SILLABA permettono al giocatore del turno successivo, in mancanza del colore scelto dal compagno, di scartare una carta che contiene una delle sillabe presenti nella carta TROVA LA SILLABA.

Esempi di abbinamento

Tutti i giocatori possono liberarsi di una carta, leggendo la sillaba e mettendola nel «mazzo degli scarti». Per farlo, la carta deve avere lo stesso colore o la stessa sillaba dell'ultima lasciata nel «mazzo degli scarti».



stesso
colore

stessa
sillaba

Esempio di round

Quando un giocatore resta con una carta in mano, deve esclamare «UNA SILLABA!», per avvertire gli altri giocatori che è a un passo dalla vittoria.

Giocatore 1



UNA
SILLABA!



Giocatore 4



Mazzo
di pesca



Scarti



Giocatore 2



Giocatore 3

CATENE DI PAROLE

È possibile giocare solo con il primo, il secondo e il quarto mazzo.

Numero di giocatori: 2.

Obiettivo del gioco: disfarsi di tutte le proprie carte leggendo correttamente le non parole o le parole che man mano si formano unendo la sillaba del «mazzo degli scarti» con la sillaba del «mazzo di pesca personale».

Svolgimento

Togliere dal mazzo le carte speciali e prendere 21 carte. Piazzare una carta scoperta al centro del tavolo (questa carta inaugura il «mazzo degli scarti») e formare due mazzi di 10 carte coperte. Ogni giocatore deve sistemare, di fronte a sé, il proprio «mazzo di pesca personale».

Il gioco è composto da 10 manche: l'avvio di ogni manche viene stabilito dai due giocatori che, guardandosi negli occhi, devono contare insieme: «1, 2, 3!» e poi girare all'istante la prima carta del proprio «mazzo di pesca».

A questo punto, il più velocemente possibile e in modo accurato, leggono la parola (o la non parola) che si forma tra la carta del «mazzo degli scarti» e la propria.

Il primo a farlo, mette la propria carta nel «mazzo degli scarti» al centro del tavolo, mentre il compagno di gioco lascia la propria carta di fronte a sé. Termina così la prima manche.

La seconda manche si avvia allo stesso modo: i giocatori, guardandosi, contano «1, 2, 3!» e contemporaneamente estraggono ciascuno una nuova carta dal proprio «mazzo di pesca»: provano quindi a leggere la parola o non-parola che si forma con la prima silla-

ba del «mazzo degli scarti». Chi riesce a leggerla per primo, mette nel «mazzo degli scarti» tutte le carte che si trovano scoperte davanti al proprio mazzo.

Bisogna fare molta attenzione perché chi sbaglia a leggere, per esempio invertendo l'ordine oppure sbagliando una sillaba, deve prendere tutte le carte che si trovano al centro del tavolo e rimetterle coperte nel «mazzo di pesca personale».

Vince chi finisce per primo le proprie carte.



**Prima
manche**

COVA ⚡

veloce
con sillabe
corrette



mazzo scarti

COBU

lento
con sillabe
corrette



mazzo scarti



Seconda manche

VACO

lento
con sillabe
corrette



mazzo scarti

VANE ⚡

veloce
con sillabe
corrette



mazzo scarti



**Terza
manche**

NEMA

lento
con sillabe
corrette



mazzo scarti

NEDI X

veloce
con sillabe
sbagliate



Tutte le
carte sotto
il mazzo



MEMORY DI SILLABE

Numero di giocatori: da 2 a 5.

Obiettivo del gioco: creare più coppie di sillabe uguali possibile.

Svolgimento

Selezionare dal mazzo un certo numero di coppie di carte che riportano sillabe uguali: più coppie si usano, più il gioco sarà lungo e complesso.

A questo punto disporre tutte le carte coperte sul tavolo come mostrato nell'immagine. Inizia a giocare il giocatore più giovane e si procede in senso orario.

A ogni turno ciascun giocatore gira due carte facendole vedere anche ai compagni e leggendole ad alta voce. Lo scopo è quello di abbinare due sillabe uguali, quindi se le due carte girate costituiscono una cop-

pia, il giocatore le prende e continua a giocare finché non sbaglia. Se le due carte non formano una coppia, dopo averle lette ad alta voce passa il turno al giocatore successivo.

Il gioco termina quando non ci sono più carte sul tavolo: vince chi ha formato più coppie di sillabe.



Il giocatore 1 **non ha trovato una coppia**. Ripete ad alta voce la combinazione, copre le carte e **passa il turno**.



Il giocatore 2
ha trovato
una coppia.

Ripete ad alta voce
la combinazione,
prende le 2 carte
e **continua**.



Il giocatore 2
non ha trovato
una coppia.

Ripete ad alta voce
la combinazione, copre le carte
e **passa il turno.**

GNOGLIOX

MEMORY DI SILLABE COLORE

È possibile giocare solo con il primo, il secondo e il quarto mazzo.

Numero di giocatori: da 2 a 4.

Obiettivo del gioco: abbinare due sillabe in base al colore e leggere la parola (o la non parola) che si forma.

Svolgimento

Preparare il gioco selezionando dal mazzo un certo numero di coppie di carte uguali per colore di sfondo: più coppie si usano, più il gioco sarà lungo e complesso. Consigliamo di usare tutti i quattro colori di sfondo presenti nei mazzi.

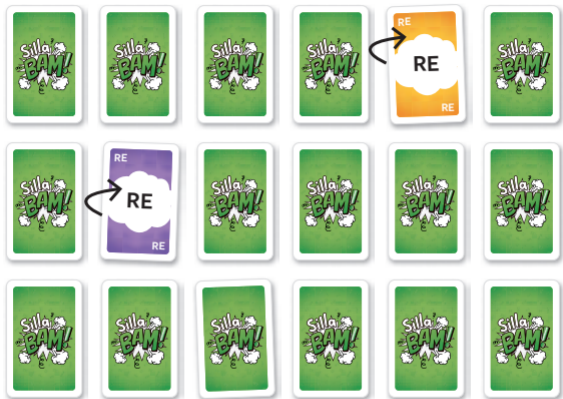
A questo punto disporre tutte le carte coperte sul tavolo. Inizia a giocare il giocatore più giovane e si procede in senso orario.

A ogni turno, ciascun giocatore gira due carte facendole vedere anche ai compagni e leggendo ad alta voce la parola (o la non parola) che si forma. Se le due carte costituiscono una coppia in base al colore, il giocatore le prende e continua a giocare finché non sbaglia. Se le due carte non formano una coppia, dopo averle comunque lette ad alta voce, formando la parola (o la non parola), passa il turno al giocatore successivo.

Il gioco termina quando non ci sono più carte sul tavolo: vince chi ha formato più coppie di carte.

6





Il giocatore 1
non ha trovato
una coppia colore.

Legge ad alta voce
 la combinazione,
 copre le carte
 e **passa il turno.**





Un gioco di:

Valentina Dutto

Progettazione e editing:

Francesca Gatto

Grafica e impaginazione:

Samuele Prosser



ISBN: 978-88-590-2806-2

© 2022 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698

N. verde 800 844052

www.erickson.it - info@erickson.it

