

Flavio Fogarolo

PAROLE in pista



LINO



VIO



Giochi
per comporre,
leggere
e imparare
nuove parole



5-7
anni



1+
giocatori



120
tessere

LA

Erickson

CONTENUTO DELLA SCATOLA



72 tessere
con parti di parole



48 tessere
con le immagini
delle parole

IMPARARE GIOCANDO

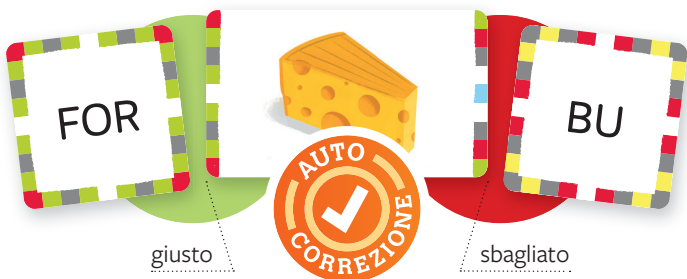
Con PAROLE IN PISTA è facile comporre e imparare nuove parole. La scatola contiene 120 carte che possono essere usate per svolgere tante attività didattiche per accompagnare i bambini e le bambine in un graduale e divertente apprendimento della lettura di parole formate da 2, 3 e 4 sillabe. PAROLE IN PISTA è adatto a bambini che sono in grado di comporre e leggere parole leggermente più complesse e può essere proposto come livello di difficoltà successivo a SILLABE IN GIOCO¹.

Il meccanismo di gioco si basa sull'associazione di tessere: quelle quadrate contengono sillabe semplici o parti di parola, ad esempio FOR – MAGGIO, da unire alla tessera rettangolare con l'immagine che rappresenta la parola, facilitandone la comprensione.

¹ F. Fogarolo (2018), *Sillabe in gioco*, Erickson.

APPRENDIMENTO AUTONOMO CON L'AUTOCORREZIONE

Il codice cromatico presente sui bordi consente ai giocatori di verificare immediatamente la correttezza dell'accostamento, incentivando la motivazione al gioco e l'uso autonomo, senza necessità di supervisione dell'adulto.



DIFFICOLTÀ GRADUALE: UN GIOCO INCLUSIVO

Le tessere del gioco sono divise in due gruppi, identificati da colori differenti sul dorso, che non sono però caratterizzati per diversi livelli di difficoltà. L'utilizzo di un solo gruppo è indicato per ridurre la complessità del gioco per i bambini che stanno imparando a leggere. Per iniziare, si può giocare usando solo le tessere di un gruppo, poi l'altro e infine usarle tutte assieme, coinvolgendo anche un numero maggiore di giocatori.

La scelta del quantitativo di tessere da utilizzare (un gruppo per volta o entrambi assieme) rende questo gioco versatile e inclusivo, adatto a tutti i bambini e le bambine che desiderano imparare e divertirsi in gruppo.

DESCRIZIONE DEI MATERIALI

Il set si divide in due gruppi di tessere, gruppo ARANCIONE e gruppo AZZURRO, riconoscibili dal colore sul retro.

Entrambi i gruppi, paragonabili per difficoltà di gioco, contengono lo stesso numero di tessere e lo stesso quantitativo di parole e immagini da comporre.



36 tessere quadrate
(con una o più sillabe)



24 tessere rettangolari
(illustrazioni)



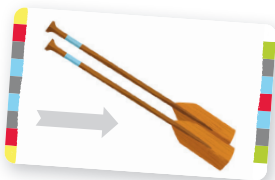
36 tessere quadrate
(con una o più sillabe)



24 tessere rettangolari
(illustrazioni)

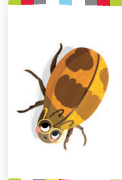
Le tessere quadrate hanno il codice per l'autocorrezione in tutti e quattro i lati.

Quelle rettangolari, invece, hanno il codice solo nei due lati corti. Le tessere rettangolari, oltre all'immagine relativa al nome rappresentato, possono avere anche una freccia che indica il senso di lettura della parola (alcune immagini si possono infatti capovolgere e cogliere questa direzione non è immediato).



I bambini dovranno cercare di abbinare le due porzioni di parola con l'immagine del nome da loro formato.

Le tessere quadrate possono essere collegate su tutti e quattro i lati, sia come parte di parola iniziale che finale, in orizzontale o in verticale, grazie al codice cromatico presente su tutti i lati che indicherà anche la correttezza dell'abbinamento.



Questo meccanismo tipico del domino permetterà di creare delle vere e proprie «piste» di parole e immagini che si snoderanno sul tavolo o a terra.



I GIOCHI POSSIBILI



1. Associazione libera

Numero di giocatori: gioco individuale o a piccoli gruppi, ma non competitivo.

Attività: associare tra loro le tessere collegando due parti di parola con una parola/immagine.

Le tessere si possono collegare liberamente, utilizzando anche più volte la stessa: basta che tutti gli accostamenti siano corretti.

2. Tutti amici

Numero di giocatori: da 2 a 4 giocatori.

Attività: ciascun bambino riceve 4 tessere con le immagini. Le parti di parole vengono disposte a caso, scoperte, sul tavolo.

Ciascun giocatore cerca di trovare sul tavolo le tessere che gli servono per comporre le sue 4 parole. Può formare dei terzetti isolati (parte di parola-immagine-parte di parola) oppure collegare le tessere in sequenza, come nell'esempio precedente.

Vince: chi sistema per primo le sue tessere o, se nessuno ci riesce, chi ne collega di più.

3. Domino

Numero di giocatori: da 2 a 4 giocatori.

Attività: si mescolano le tessere delle immagini e si inizia con 4 a testa. Le restanti tessere «immagine» si depositano in un mazzo coperto, disposto sul tavolo.

Sul tavolo si mettono 8 tessere di parti di parole, scoperte.

Il primo giocatore cerca di collegare una delle sue tessere «immagine» inserendola tra due parti di parole presenti sul tavolo, per formare la parola corretta. Se non riesce a collegare nessuna delle sue tessere, ne pesca una dal mazzo coperto e se ancora non riesce ad utilizzarla, il turno passa al giocatore successivo.

Se invece sono state usate delle tessere con le parti di parole, vanno sostituite da altre in modo che sul tavolo ci siano sempre 8 tessere «parola» libere (non collegate).

A seguire, ciascun giocatore farà la stessa cosa: cerca di collegare una delle proprie tessere «immagine» alla sequenza formata sul tavolo usando un'altra tessera con le parti di parole. Può attaccarsi a qualsiasi lato, non solo all'inizio e alla fine, basta che tutti i collegamenti siano corretti. Volendo, e se sul tavolo ci sono le due parti di parole necessarie, può anche iniziare una nuova sequenza separata. In seguito può anche unire due sequenze, inserendo correttamente la tessera della nuova parola.

Vince: chi sistema per primo tutte le proprie tessere con le immagini.

4. Rubaparole

Numero di giocatori: Da 2 a 4 giocatori (idoneo per bambini che hanno già cominciato un po' a leggere).

Attività: si mescolano le tessere «immagine» e se ne consegna 1 a testa (le altre vanno pescate di volta in volta). Si mescolano le tessere delle parti di parole e se ne posizionano 10 scoperte sul tavolo.

L'obiettivo di ciascuna manche di gioco è formare la parola composta dall'immagine pescata abbinata a due tessere «parola» già presenti sul tavolo.

Si gioca tutti contemporaneamente: al via, chi trova sul tavolo due tessere quadrate che si abbinano alla propria tessera «immagine», le prende e compone la parola davanti a sé. Vince la mano chi è più veloce a comporre la parola. Se tra gli altri giocatori nessuno riesce a formare la parola relativa all'immagine che ha in mano, tutti scarteranno le proprie tessere immagine posizionandole al centro del tavolo e ne pescano una nuova a testa. Chi riesce a formare la parola si prende tutto il mazzetto delle carte «immagine» scartate dagli altri giocatori.

Inizia una nuova manche di gioco: si rimettono le tessere «parola» sul tavolo per sostituire quelle usate (devono esserci sempre 10 tessere «parola» sul tavolo) e si distribuiscono nuove immagini.

Vince: chi ha nel proprio bottino più carte immagine una volta terminate quelle da distribuire.

ELENCO DELLE TESSERE



Parola

BU
CA
CAL
CATO
COL
COLO
FOR
GRIL
LA
LETTO
LINO
LO
MAGGIO
MER
NAIO
SCA
VI
VIO

Immagine

BUCA
BUCATO
CALCOLO
CALLO
CAVI
COLLA
COLLETO
COLLO
FORCA
FORMAGGIO
FORNAIO
GRILLETTO
GRILLO
MAGGIOLINO
MERCATO
MERLETTO
MERLINO
MERLO
SCALINO
SCAVI
VICOLO
VINAIO
VIOLA
VIOLINO

Parola

BI
CER
CHIO
CI
CIMI
GLIA
LA
MA
MI
MO
NIERA
RE
RO
SCA
SCIA
TOR
TORE
VI

Immagine

BICI
BIGLIA
BIRO
BISCIA
CERCHIO
CERNIERA
CERVI
CIGLIA
CIMICI
CIMINIERA
LAMA
MAGLIA
MARE
MINIERA
MOSCA
MOTORE
REMI
ROVI
SCALA
SCIAMI
TORCHIO
TORERO
TORRE
TORTORE

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

