

# OCCHIO ALLE LETTERE

Osserva, trova e componi  
**LA PAROLA!**

# ISTRUZIONI



## Scopo del gioco



Individuare le lettere uguali all'interno della carta e pronunciare per primo una parola che inizia con quella lettera.

## Preparazione

Il mazzo è composto da 48 carte di cui 40 contenenti una lettera uguale e 8 con lettere tutte diverse. Mescolare bene le carte e porre il mazzo coperto al centro del tavolo.



## Svolgimento

Il giocatore più giovane gira la prima carta e la dispone a lato del mazzo, scoperta e ben visibile a tutti. Chi, per primo, trova la lettera uguale deve pronunciare una parola che inizia con quella lettera - senza ripetere le parole che sono già state dette nei turni di gioco precedenti - e si tiene la carta. La mano passa al giocatore alla sua destra che scoprirà una nuova carta.

- ✓ Gatto
- ✓ Gemma
- ✓ Gioco
- ✗ Gatto



## Carte con lettere tutte diverse

Nelle 8 carte senza lettere uguali si dovrà formare una parola utilizzando le lettere presenti nella carta, usandole una volta sola. Vince la manche (e si tiene la carta) chi pronuncia per primo la parola. Se più giocatori pronunciano una parola nello stesso momento, vince quella più lunga.



## Varianti di gioco

### 1. Occhio alla sillaba

Al via il primo giocatore scopre una carta e la pone sul tavolo ben visibile a tutti. Una volta individuata la lettera uguale, si deve pronunciare una parola che inizia con una sillaba iniziale composta da questa lettera più un'altra presente nella carta. Si prosegue con le stesse regole del gioco precedente.

1. trova le lettere uguali: **RR**
2. aggiungi una lettera: **I**

Riva



### 2. Occhio al colore

In questa modalità di gioco si allena l'autocontrollo. Il giocatore deve individuare le lettere con lo stesso colore (e non le lettere uguali) e pronunciare una parola che comincia con l'iniziale del colore.

1. trova il colore uguale: **Rosa**
2. pronuncia una parola che inizia con la lettera R

Per semplificare il gioco si può pronunciare solo il colore. Nelle carte con tutte le lettere di colore diverso si prosegue con le stesse regole del gioco precedente.

Ramo



### 3. Cose nomi città...

Per rendere più avvincente la partita, si può scegliere una categoria a cui le parole devono necessariamente appartenere: verbi, luoghi, aggettivi, animali ecc.



### Crediti

Un gioco di Serena Maggioni

**Progettazione e editing:**

Sara Lisa Di Mario

**Grafica e illustrazione:**

Samuele Prosser

**Direzione artistica:**

Giordano Pacenza

ISBN: 978-88-590-3696-8

© 2024 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.a.