

**Ortograforte!**

**Istruzioni**

Erickson

6-99

ANNI

10-20

MINUTI

2+

GIOCATORI

# CONTENUTO

- 10 carte Amici
- 6 carte Merenda
- 80 carte Eroi - livello base
- 80 carte Eroi - livello avanzato
- Dado
- Soluzioni



Soluzioni



Carte Amici



Carte Eroi - livello base



Dado



Carte Merenda



Carte Eroi - livello avanzato

## LIVELLI DI GIOCO:

**Difficoltà ●** : quesiti ortografici di livello base.

**Difficoltà ● ●** : quesiti ortografici di livello avanzato.

## OBIETTIVO DEL GIOCO:

Aiutare i 10 amici a superare le prove di ortografia prima che la merenda sia finita.

## TUTTO INIZIA CON...

C'è una grande agitazione in classe: l'insegnante ha annunciato una prossima verifica di ortografia e gli alunni sono nel panico!

Ci vorrebbe un bell'aiuto e forse tu puoi fare qualcosa... con i super eroi **Baby Gomma, Fluo Evidenziatore, Super Righello e Speedy Matita** contribuisce a risolvere i quesiti e libera i tuoi amici dalla paura dell'ortografia. Ma attenzione, c'è una condizione da rispettare: devi riuscirci prima che tutte le merende siano finite! Forza giocatori, diventate Super Eroi con il potere dell'ortografia!

## PREPARAZIONE

Ricomporre sul piano di gioco le carte merenda dal lato “intera”. Mescolare le carte Amici e impilarle, coperte, al centro del tavolo. Distribuire le carte degli Eroi a ciascun giocatore, scegliendo tra due modalità diverse:

- **CARTE SCOPERTE** (più semplice), 12 carte a ciascun giocatore, da disporre sul tavolo, visibili a tutti, in un rettangolo 4x3, con il lato Eroe visibile.



Giocatore 1



Giocatore 2

- **CARTE COPERTE** 12 carte a ciascun giocatore disposte a rettangolo 4x3 scoperte. I giocatori memorizzano per un tempo prestabilito la posizione delle carte Eroi poste davanti a loro e poi le girano a faccia in giù (non deve essere più visibile l'Eroe).



Il dado servirà a stabilire quali Eroi entreranno in gioco: per aiutare ciascun Amico/a tira il dado 2 volte in modo da selezionare 2 Eroi. In caso di più giocatori, puoi distribuire le 24 carte tra i giocatori presenti oppure ridurre o aumentarne il numero in base al tempo che hai a disposizione per giocare.

## LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Prima di iniziare, stabilire se giocare con un mazzo specifico (livello base o avanzato o selezionando una o più categorie specifiche di errore) o con entrambi mescolati assieme, e con quale modalità di gioco (carte coperte o carte scoperte).

## LE SOLUZIONI

Per verificare la correttezza delle risposte è disponibile il foglio con le soluzioni. Ciascuna carta è contraddistinta da un colore e da un numero progressivo da associare alle tabelle delle soluzioni.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

### CARTE SCOPERTE

Nel primo turno di gioco, il primo giocatore pesca una carta Amico/a e tira il dado 2 volte per scoprire con quali 2 Eroi giocare.

I giocatori collaborano per scegliere le due carte Eroe tra quelle in proprio possesso però senza vedere quali quesiti contengono.



Nel caso in cui esca la scritta “scegli tu” il giocatore di turno può decidere l’Eroe da utilizzare.

Se un Eroe non è più disponibile tra le carte in gioco, si ritira il dado.

Per attivare il superpotere degli Eroi, i due giocatori, collaborando e discutendo tra loro, devono risolvere il quesito ortografico posto sul retro della carta. Se rispondono correttamente ad entrambi i quesiti hanno aiutato l’amico/a, quindi passano ad una seconda manche, pescando il secondo amico/a da aiutare.

Se hanno sbagliato a fornire la risposta al quesito ortografico, dovranno girare una carta merenda dal lato “merenda mangiata”.



Al termine di ogni turno di gioco le carte Amici e Eroi utilizzate vengono messe da parte e si procede con le carte restanti per un nuovo turno di gioco.



## **FINE DEL GIOCO**

I giocatori affrontano 10 manche di gioco e vincono se riescono ad aiutare i 10 Amici prima che la merenda finisca. Al contrario, tutti i giocatori perdono e il gioco termina se si voltano tutte le carte merenda prima del termine delle 10 manche. È possibile personalizzare il gioco riducendo il numero di manche e di Amici da aiutare.

## **CARTE COPERTE**

Il gioco procede seguendo la stessa modalità descritte sopra, ma si gioca a carte coperte, quindi attivando la memoria visiva. Dopo aver tirato il dado e selezionati i 2 Eroi, i giocatori dovranno ricordarsi in quale posizione trovarli tra le carte coperte disposte sul tavolo (ciascun giocatore seleziona un Eroe a testa). Nel caso anche solo uno dei giocatori volti la carta sbagliata, il tentativo è fallito e quindi deve essere girata una carta merenda.

Nel caso i giocatori abbiano molte difficoltà nel ricordare la posizione delle carte si può offrire una seconda possibilità prima di girare la carta merenda.

# PERSONALIZZAZIONI

L'adulto può adattare il gioco:

- riducendo il numero di carte Amici (se si ha poco tempo a disposizione);
- selezionando tra le carte a disposizione quelle che propongono prove che vanno ad affrontare una determinata categoria di errore che si intende allenare;
- modificando in base al numero di giocatori quanti Eroi sono necessari per aiutare ciascun Amico/a (ad esempio, se ci sono tre giocatori si lancerà 3 volte il dado);
- utilizzando 6 o 4 carte merenda per dare più o meno possibilità di vittoria ai giocatori;
- facendo giocare i bambini a gruppi.



Carte con quesiti su SCI – SCE di livello base e avanzato



Carte con quesiti sulle DOPPIE di livello base e avanzato

## COMPOSIZIONE DELLE CARTE CON I QUESITI

Le carte di OrtograFORTE prevedono dei quesiti ortografici che vanno ad affrontare le principali categorie di errore, replicate in entrambi i livelli di gioco (base, identificate con 1 pallino – avanzato, identificate con 2 pallini):

1. errori fonologici (omissione/aggiunta di grafemi) – carte con cornice rosa
2. ch, gh – carte con cornice azzurra
3. ci, gi – carte con cornice blu
4. doppie – carte con cornice viola
5. gli – carte con cornice rossa
6. gn – carte con cornice arancione
7. sci, sce – carte con cornice gialla
8. accenti – carte con cornice verde
9. h nel verbo avere /è – carte con cornice marrone
10. scambi tra grafema omofono (cu, qu, ...) carte con cornice grigia

## **CREDITI**

Un gioco di Valentina Dutto

Progettazione e editing: Sara Lisa Di Mario

Grafica e impaginazione: Leonardo Michelin

Illustrazioni: Riccardo Beatrici e Istock photo

Direzione artistica: Giordano Pacenza

ISBN 978-88-590-3878-8

© Erickson 2024

**Edizioni Centro Studi Erickson S.p.a.**

---

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500 - [www.erickson.it](http://www.erickson.it) - [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)