

Monica Attolini
Valeria Del Rio
Rossella Cigarini

Le carte per
arricchire
il lessico

DESCRIVO **CASA, SCUOLA** e **ALTRI LUOGHI**

Guida alle attività



Erickson

ZANICHELLI



Nella Web App puoi trovare centinaia di nuove parole tratte da G. Pittàno, *Sinonimi e contrari. Dizionario delle parole equivalenti, analoghe e contrarie. Quarta edizione (Zanichelli 2023)*.

I materiali online sono accessibili su <http://risorseonline.ericsson.it>
Per visualizzarli e scaricarli basta registrarsi e inserire il codice di attivazione **XXXX-XXXX-XXXX-XXXX**

Le autrici

Monica Attolini

Docente presso la scuola al Centro Internazionale Loris Malaguzzi di Reggio Emilia. Dal 2010 al 2018 è stata funzione strumentale per l'integrazione e l'intercultura e membro della commissione per le attività di compensazione, integrazione e recupero degli alunni con BES. Ha svolto attività di formazione per gli insegnanti sulla semplificazione testuale e ha curato la realizzazione di materiale semplificato e facilitato sia per l'inserimento e l'inclusione di alunni e alunne con BES, sia per alcuni laboratori di alfabetizzazione.

Realizza contenuti e materiali rivolti a insegnanti e alunni all'interno dei corsi adozionali Fabbri-Erickson per la scuola primaria.

Rossella Cigarini

Docente di scuola primaria, ha ricoperto il ruolo di funzione strumentale per l'accoglienza e l'integrazione degli alunni e alunne straniere e ha lavorato in commissioni per sviluppare una didattica sempre più inclusiva, soprattutto per gli alunni con disabilità, BES e DSA. Si è occupata, in diverse occasioni, della continuità fra i diversi ordini di scuola.

Valeria del Rio

Docente di scuola primaria, ha maturato esperienze sul sostegno di bambini e bambine con diritti speciali. Ha collaborato con Reggio Children in occasioni formative a Reggio Emilia e all'estero sul tema del curriculum 3-11. Realizza contenuti e materiali rivolti a insegnanti e alunni all'interno dei corsi adozionali Fabbri-Erickson per la scuola primaria.

INDICE

<i>Introduzione</i>	4
I materiali	5
▶ I materiali del kit scuola	7
▶ I materiali del kit casa	9
Le attività	11
▶ Cosa vedi?	11
▶ Conosci i nomi?	12
▶ Usa gli aggettivi	13
▶ Famiglie	13
▶ Amicizie	14
▶ Descrivi uno sfondo con i sinonimi	15
▶ Descrivi con i sensi	16
▶ I 5 sensi	16
▶ Abbinamenti	17
▶ Trova la coppia	17
▶ Attacca l'aggettivo	18
▶ Mima la carta	19

INTRODUZIONE

Per realizzare descrizioni efficaci è importante osservare con attenzione ciò che ci circonda, utilizzare i cinque sensi e ricorrere a un lessico ricco e articolato. La scatola *Descrivo casa, scuola e altri luoghi* presenta materiali che, a partire da semplici e divertenti attività ludiche, si propongono l'obiettivo di portare i bambini e le bambine della scuola primaria ad approfondire la competenza lessicale, per quanto riguarda sia l'ampiezza del lessico compreso e usato, sia la padronanza dell'uso, come suggeriscono le Indicazioni Nazionali del Curricolo. È importante e strategico sfruttare il piacere del gioco in ambito scolastico, in quanto favorisce la motivazione all'apprendimento, cattura l'attenzione, ma sostiene e potenzia anche lo sviluppo cognitivo, emotivo e sociale del bambino. La didattica ludica è uno strumento privilegiato per promuovere un apprendimento coinvolgente e duraturo, grazie alla sua natura sociale e alla relativa facilità nel modificare, o personalizzare, l'esperienza di gioco in funzione dei propri obiettivi.

Avvalendosi del gioco come di una vera e propria strategia didattica, i kit proposti forniscono suggerimenti e attività ludiche e cooperative che, grazie all'interazione tra pari e all'eventuale presenza dell'adulto, permettono di esercitare il linguaggio e, soprattutto, di potenziare il repertorio lessicale e la capacità descrittiva.

Le proposte descritte di seguito sono solo alcuni esempi di utilizzo, con l'auspicio che i bambini e le bambine possano trovare tanti altri modi differenti, creativi e autonomi per «trafficare» con questi materiali, che diano loro la possibilità di imparare in modo divertente e collaborativo.



I MATERIALI

All'interno della scatola sono presenti due kit:

- uno si riferisce a luoghi e ambienti interni ed esterni alla **SCUOLA (AULA, ZONA LIBRERIA, BANCHI E CATTEDRA, MERCATO, PARCO, LAGO)**;
- l'altro a luoghi e ambienti interni ed esterni alla **CASA (CAMERA, SOGGIORNO, CUCINA, BOSCO, STRADA, STAZIONE)**.

Ogni kit è composto da:

- **6 SFONDI:** tavole che raffigurano diversi ambienti o zone, interni ed esterni, alla casa e alla scuola. Servono per fornire ai bambini e alle bambine un immaginario di quei luoghi, ma soprattutto per introdurre oggetti e situazioni come fonte di arricchimento lessicale.

Ogni sfondo possiede una connessione speciale con 5 carte nome e 10 carte aggettivo: 5 nomi si riferiscono a oggetti presenti nel disegno dello sfondo e 10 aggettivi descrivono quegli oggetti. Gli sfondi di ogni kit, affiancati, formano un grande poster.

- **30 CARTE NOME:** introducono un nome, come «acquerelli», «obelisco», «riva». Sono utilizzabili su entrambe le facce: presentano da un lato il termine con un disegno che ne aiuta la visualizzazione, dall'altro lato il termine e una sua breve descrizione.

Le carte nome sono caratterizzate da una numerazione che permetterà di costruire una connessione con gli sfondi e le carte aggettivo. Ad esempio: le carte nome dalla **1 alla 5 sono collegate allo sfondo AULA - ZONA LIBRERIA**.

- **10 CARTE AMBIENTE:** presentano e illustrano un determinato luogo/zona, come «aula», «parco», «cinema», ecc. Hanno la stessa struttura delle carte nome: da un lato la parola e un'immagine che aiuta la visualizzazione del termine,



dall'altro la parola e una sua breve descrizione. Sono carte pensate per ampliare le occasioni descrittive dei bambini, per permettere loro di allargare lo sguardo e provare a descrivere contesti ampi e non solo oggetti specifici. **Le carte ambiente presentano una numerazione dal 31 al 40.**

- **60 CARTE AGGETTIVO:** presentano su un lato la parola e un disegno che ne aiuta la visualizzazione, dall'altro una breve descrizione, una frase con un esempio di utilizzo e due sinonimi. Tramite la WebApp è possibile scaricare gratuitamente centinaia di altri sinonimi e i relativi contrari, tratti dal Dizionario Zanichelli *Sinonimi e contrari* (G. Pittàno). Le carte aggettivo sono numerate per essere facilmente collegate all'ambiente lessicale di appartenenza e alle relative carte nome. Ad esempio, le carte aggettivo dalla **1 alla 10 sono collegate allo sfondo AULA - ZONA LIBRERIA e alle carte nome dalla 1 alla 5.**



Gli aggettivi sono declinati al femminile o al maschile, singolare o plurale, poiché pensati in associazione a un nome specifico. Ad esempio, **suggestivo - obelisco**. Questo non significa che l'aggettivo «suggestivo» sia da utilizzare solo con il termine «obelisco» o solo al maschile: si potrà declinare al femminile in riferimento ad altri nomi, come «montagna».

- **1 DADO:** consente di usare tutti i dati sensoriali per descrivere. Sulle facce sono presenti icone raffiguranti i 5 sensi (vista, udito, tatto, olfatto, gusto) e il numero 2, per indicare l'invito a descrivere usando due sensi a scelta (ad esempio, vista e udito: «Questa piazza è immensa e molto rumorosa»).

Le carte nome presentano solo alcuni oggetti che compaiono negli sfondi. Ad esempio, nello sfondo del parco è presente la carta nome «parete da arrampicata», ma non «altalena». Il nome «altalena» è infatti estremamente noto ai bambini, mentre altri termini, come «parete da arrampicata», sono più desueti e possono contribuire maggiormente all'arricchimento lessicale.

Per gli aggettivi, in particolar modo, sono state scelte parole a bassa frequenza d'uso. Le carte aggettivo servono per descrivere i nomi di uno sfondo, ma non solo: si possono utilizzare per descrivere gli oggetti raffigurati ma anche quelli non illustrati che si trovano facilmente in quel contesto. Ad esempio, posso usare «ripido» per descrivere la «parete da arrampicata», carta nome fornita nel kit, ma anche per parlare dello «scivolo», che si trova nello sfondo del parco, ma che non ha una sua carta nome.

Come già detto, la numerazione delle carte è utile per orientarsi all'interno dei numerosi materiali presenti nei kit. In questo modo è facile comprendere che, ad esempio, **le carte aggettivo del kit casa dalla 1 alla 10 descrivono le carte nome dello sfondo CAMERA dalla 1 alla 5.**

Questa organizzazione non deve essere una limitazione: ad esempio, gli aggettivi della casa dal numero 11 al 20 relativi al soggiorno («stabile», «morbida», «ingombrante», «striminzito», «impolverato», ecc.) possono essere usati per descrivere i nomi appartenenti ad altri sfondi dello stesso kit ma anche ambienti della scuola.

In questo modo il bambino potrà parlare di una poltrona comoda e confortevole, allo stesso modo in cui potrà descrivere un letto come morbido e confortevole. Ovviamente, suggeriamo di sfruttare questa trasversalità solo dopo che i bambini avranno assunto familiarità con tutte le carte.

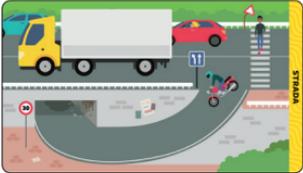
I MATERIALI DEL KIT SCUOLA

SFONDI	CARTE NOME	CARTE AGGETTIVO
 <p>AULA - ZONA LIBRERIA</p>	<ol style="list-style-type: none"> LIBRERIA ROMANZO RIVISTA VOCABOLARIO ALBO ILLUSTRATO 	<ol style="list-style-type: none"> DISORDINATA ILLUSTRATO LUCIDA STANTIO STRACOLMA LOGORO QUIETA SOCCHIUSA MALFERMA POLVEROSO
 <p>AULA - ZONA BANCHI</p>	<ol style="list-style-type: none"> ACQUERELLI PASTELLI A CERA CRETA ALBUM DA DISEGNO TACCUINO 	<ol style="list-style-type: none"> VARIOPINTO INTATTO CONSUMATI FRAGILI MINUSCOLA ACCATTIVANTE UMIDA SECCA LISCIO RUVIDE
 <p>AULA - ZONA CATTEDRA</p>	<ol style="list-style-type: none"> CHIAVETTA USB PINZATRICE PLANISFERO GONIOMETRO COMPASSO 	<ol style="list-style-type: none"> CAPIENTE COMPLESSO RIGIDO ATTREZZATA VARIEGATO ORGANIZZATI DESUETA MINUZIOSA GUASTO ANCORATA

 <p>MERCATO</p>	<p>16. BANCARELLA 17. FONTANA 18. SCAMPOLI 19. FOLLA 20. OBELISCO</p>	<p>31. SQUILLANTE 32. ABBONDANTI 33. SPEZIATA 34. SUGGESTIVO 35. FRAGOROSA 36. ACCECANTE 37. IMMENSA 38. ACERBO 39. SMISURATA 40. OSCURANTE</p>
 <p>PARCO</p>	<p>21. PARETE DA ARRAMPICATA 22. PERCORSO 23. DONDOLO 24. AIUOLA 25. SIEPE</p>	<p>41. SFIDANTE 42. CURATO 43. TRASCURATO 44. DIVERTENTE 45. MONOTONA 46. SPINOSA 47. PROFUMATA 48. RIPIDO 49. CIGOLANTE 50. COMPLICATO</p>
 <p>LAGO</p>	<p>26. RIVA 27. CANNETO 28. NINFEA 29. PONTILE 30. BARCA</p>	<p>51. AGEVOLE 52. FANGOSA 53. VISTOSI 54. GALLEGGIANTE 55. AFFONDATA 56. SASSOSO 57. OMBREGGIATA 58. PROFONDO 59. VENTOSA 60. GRADEVOLE</p>
<p>CARTE AMBIENTE</p>	<p>31. SCUOLA 32. AULA 33. BIBLIOTECA 34. LAGO 35. PARCO 36. MERCATO 37. PIAZZA 38. PALESTRA 39. NEGOZI 40. CINEMA</p>	

I MATERIALI DEL KIT CASA

SFONDI	CARTE NOME	CARTE AGGETTIVO
 <p>CAMERA</p>	1. COMODINO 2. LETTO 3. ARMADIO 4. SCRIVANIA 5. LAMPADA	1. SCRICCHIOLANTI 2. RAFFINATA 3. VELLUTATO 4. FETIDO 5. NOTEVOLE 6. DISFATTO 7. FUNZIONALE 8. VIZIATA 9. INGOMBRO 10. RITMICO
 <p>SOGGIORNO</p>	6. TAVOLINO 7. DIVANO 8. CASSE ACUSTICHE 9. POLTRONA 10. TAPPETO	11. STABILE 12. MORBIDA 13. INGOMBRANTE 14. STRIMINZITO 15. IMPOLVERATO 16. MODERNE 17. ASSORDANTE 18. VIVACE 19. ROBUSTO 20. CONFORTEVOLE
 <p>CUCINA</p>	11. LAVANDINO 12. FORNELLO 13. COLTELLO 14. PADELLA 15. SCOLAPIATTI	21. MALEODORANTE 22. SFRIGOLANTI 23. ROVENTE 24. ARRUGGINITO 25. INVITANTE 26. STRARIPANTE 27. AFFILATO 28. AFFETTATO 29. SQUISITA 30. DISGUSTOSO
 <p>BOSCO</p>	16. FELCE 17. TANA 18. ARBUSTO 19. FOGLIAME 20. SENTIERO	31. STRABILIANTE 32. INEBRIANTE 33. FRUSCIANTI 34. NATURALE 35. FOLTE 36. SCOSCESO 37. IRTI 38. ISOLATA 39. SEGNALATO 40. BALSAMICA

 <p>STRADA</p>	<p>21. ASFALTO 22. ATTRAVERSAMENTO PEDONALE 23. SOTTOPASSO 24. CARTELLO STRADALE 25. CAMION</p>	<p>41. FORATA 42. PERFETTO 43. FRADICIO 44. SICURO 45. RISCHIOSA 46. CUPO 47. INNOVATIVA 48. IMBRATTATO 49. LINDA 50. INCLINATO</p>
 <p>STAZIONE</p>	<p>26. VAGONE 27. BINARIO 28. TABELLONE FERROVIARIO 29. VALIGIA 30. BIGLIETTERIA</p>	<p>51. PUNTUALE 52. CELERI 53. DUREVOLE 54. MANEGGEVOLE 55. AGGIORNATO 56. AFFOLLATA 57. INTERMINABILE 58. AFFUSOLATA 59. NAUSEABONDO 60. CADENTE</p>
<p>CARTE AMBIENTE</p>	<p>31. ABITAZIONE 32. SOGGIORNO 33. CUCINA 34. CAMERA DA LETTO 35. BOSCO 36. STRADA 37. STAZIONE DEI TRENI 38. MONTAGNA 39. CITTÀ 40. GARAGE</p>	



LE ATTIVITÀ

Le attività di seguito proposte perseguono diverse finalità didattiche:



conoscere ed esplorare, per «familiarizzare» con i nomi e le carte proposte;



descrivere, per dettagliare con più precisione e originalità luoghi, oggetti e le loro caratteristiche;



arricchimento lessicale, per arricchire il bagaglio lessicale e migliorare la padronanza dell'uso di queste parole.

Le attività hanno tre livelli di complessità:



semplice



di media complessità



complesso



COSA VEDI?

Difficoltà

Cosa serve

- Uno sfondo a piacimento
- Le carte nome relative allo sfondo scelto

Giocatori

Da 2 a 5

Obiettivo del gioco

Osservare con attenzione lo sfondo, riconoscere gli oggetti rappresentati nelle carte nome, cercare di nominare altri oggetti che si riconoscono nello sfondo.

Descrizione

Posizionate al centro del tavolo lo sfondo (ad esempio quello della cucina) e le relative carte nome con l'immagine rivolta verso l'alto.

I giocatori osservano con attenzione lo sfondo, poi il primo giocatore estrae una carta nome dal mazzo, la nomina, legge la definizione che si trova sul retro

e indica sullo sfondo dove si trova l'oggetto rappresentato nella carta. Gli altri giocatori fanno lo stesso, fino a terminare le carte a disposizione. A questo punto, i bambini e le bambine vengono invitati a indicare altri oggetti presenti nello sfondo di cui si conosce il nome: colui o colei che ha il turno indica un oggetto, lo nomina e prova a darne una definizione. Gli altri giocatori possono intervenire correggendo o aggiungendo spiegazioni o dettagli e curiosità.



CONOSCI I NOMI?

Difficoltà ★ ★ ★

Cosa serve

- Le carte nome di uno dei due kit
- Le carte ambiente dello stesso kit (dalla numero 31 alla numero 40)

Giocatori

Da 2 a 6 (singolo o coppie)

Obiettivo del gioco

Riconoscere e definire il maggior numero possibile di carte nome.

Descrizione

Posizionate al centro del tavolo le carte nome e ambiente di uno dei due kit e formate un unico mazzo con il lato illustrato rivolto verso l'alto.

Fate una conta per decidere chi comincia: il primo giocatore prende la carta nome in cima al mazzo, la osserva, legge il nome e, senza girarla, prova a descriverla ad alta voce. Il secondo giocatore controlla se la spiegazione è corretta, leggendo il retro della stessa carta in cui è presente la descrizione. Se la spiegazione è corretta, il giocatore può tenere la carta. Se la spiegazione è errata, deve calare la carta e metterla accanto al mazzo posto al centro del tavolo.

Si forma così un secondo mazzo che andrà utilizzato una volta esaurite le carte del primo, per permettere ai bambini e alle bambine di ripetere i nomi che non erano stati correttamente definiti.

Vince chi accumula più carte.

Questa proposta può essere giocata anche individualmente: è lo stesso bambino che, dopo aver fornito una spiegazione del nome, dovrà controllarne la correttezza girando la carta e leggendo la descrizione.

È possibile proporre lo stesso gioco utilizzando anche le carte aggettivo.





USA GLI AGGETTIVI

Difficoltà

Cosa serve

- Uno sfondo a piacimento
- Le 10 carte aggettivo relative allo sfondo

Giocatori

2 oppure 2 coppie

Obiettivo del gioco

Usare gli aggettivi e i loro sinonimi per descrivere il maggior numero di oggetti presenti o immaginati nello sfondo.

Descrizione

Prendete uno sfondo e posizionalo al centro del tavolo, accanto al mazzo con tutte le carte aggettivo. Dopo aver deciso chi comincia, il primo giocatore prende la carta aggettivo in cima al mazzo, osserva entrambe le facce e legge attentamente i sinonimi. Poi, in base allo sfondo, utilizza l'aggettivo pescato e i suoi sinonimi per descrivere il maggior numero di cose presenti in quell'ambiente.

Ad esempio, con SOGGIORNO, pesca la carta aggettivo «ingombrante», i cui sinonimi sono «grosso, fastidioso», e dice: «La poltrona è ingombrante, il mobile TV è grosso, il suono della TV è fastidioso, ecc.».

Gli aggettivi e i loro sinonimi si possono usare per descrivere oggetti che appartengono a quello sfondo ma non sono disegnati. Ad esempio, nel soggiorno non appare una scultura decorativa, ma potrebbe benissimo essere presente in un salotto; il giocatore può quindi dire: «La scultura è ingombrante».

Ogni giocatore conta quanti oggetti riesce a descrivere. Quando ha terminato di descrivere lo sfondo con la sua carta aggettivo, tocca al giocatore successivo. Il gioco finisce quando terminano le carte. Vince chi descrive il maggior numero di oggetti. Per aumentare il numero dei partecipanti, basta aggiungere altri sfondi e le relative carte aggettivo.



FAMIGLIE

Difficoltà

Cosa serve

- Le carte ambiente di un kit (dalla numero 31 alla numero 40)
- Le carte nome del kit scelto

Giocatori

Da 2 a 4

Obiettivo del gioco

Riuscire a creare delle famiglie di nomi in relazione alle carte ambiente.

Descrizione

Prendete tutte le carte ambiente e mettetele al centro del tavolo: saranno il tabellone di gioco. Formate un mazzo con le carte nome e posizionatele accanto alle carte ambiente.

Fate la conta per decidere chi comincia. Il primo giocatore pesca quindi una carta nome e la associa a una carta ambiente presente sul tavolo; il giocatore deve anche spiegare l'associazione, ad esempio: «Abbinò la “parete da arrampicata” al “parco” perché è un gioco che si trova in quel luogo», oppure «Associo “romanzo” a “negozi”, perché la libreria è anche il negozio in cui si vendono libri». Poi il turno passa al giocatore successivo.

Il gioco finisce quando si esauriscono le carte nome. Quale carta ambiente ha la famiglia più numerosa?



AMICIZIE

Difficoltà 

Cosa serve

- Le carte nome di un kit
- Le carte aggettivo del kit scelto

Giocatori

Da 2 a 10

Obiettivo del gioco

Utilizzare il maggior numero di aggettivi per descrivere un oggetto.

Descrizione

Prendete le 60 carte aggettivo e distribuitene 5 a ogni giocatore, mettendo da parte le rimanenti. Disponete le carte nome in un unico mazzo al centro del tavolo con il lato illustrato rivolto verso l'alto.

Decidete chi comincia: a turno si deve descrivere la carta nome posta in cima al mazzo usando le 5 carte aggettivo a propria disposizione. Si possono usare anche i sinonimi scritti sul retro. Ad esempio, in cima al mazzo c'è la carta «**poltrona**» e in mano ho queste carte aggettivo: «**morbida**», «**vivace**», «**invitante**», «**affollata**», «**scosceso**». Il giocatore può dire: «Questa poltrona è morbida», «La poltrona è invitante: mi sembra così comoda!», «La poltrona è affollata: ci sono sedute sopra tre persone», «La nuova poltrona è colorata e vivace, mette allegria a tutto il soggiorno», ecc. Gli altri giocatori possono verificare che l'abbinamento sia corretto leggendo il retro delle carte aggettivo.

Quando tutti hanno descritto la carta nome con le 5 carte aggettivo a loro disposizione, si passa alla carta successiva.

Ogni giocatore deve contare quanti aggettivi riesce a usare per descrivere la carta nome: ogni descrizione vale un punto. Vince chi accumula più punti.

VARIANTE PER GIOCATORI ESPERTI E CORAGGIOSI

Difficoltà 

Descrizione

Le descrizioni devono essere buffe, anche impossibili. Ad esempio: «La poltrona è scoscesa: se io fossi l'Uomo-formica, la poltrona sarebbe enorme per me e mi sembrerebbe difficile da scalare».



DESCRIVI UNO SFONDO CON I SINONIMI

Difficoltà 

Cosa serve

- I 6 sfondi del kit casa
- Le carte nome del kit casa
- Le 60 carte aggettivo relative al kit

Giocatori

Da 1 a 6

Obiettivo

Descrivere uno sfondo usando le carte nome e i sinonimi presenti sul retro delle carte aggettivo.

Descrizione

Ciascun giocatore sceglie uno sfondo, poi prende le relative carte nome e aggettivo. Ad esempio, prende lo sfondo «strada», le carte nome dal **numero 21 al numero 25**, le carte aggettivo dal **numero 41 al numero 50**.

Ogni giocatore prepara davanti a sé, in modo da vedere tutto comodamente, lo sfondo scelto e le carte. Si decide chi comincia: il primo giocatore inizia a descrivere il proprio sfondo, usando i nomi e i sinonimi delle carte aggettivo a sua disposizione.

Ad esempio, se il giocatore ha scelto lo sfondo «strada», lo potrebbe descrivere così: «Questa strada ha l'**asfalto bucato** in diversi punti; l'asfalto è molto scuro, probabilmente perché è **bagnato** a causa della pioggia di ieri. Più in basso c'è un **sottopasso** molto **buio** e anche un po' spaventoso: non c'è nemmeno una luce ed è anche parecchio **sudicio**, per terra è pieno di cartacce e rifiuti».

Ogni giocatore deve usare i sinonimi degli aggettivi e i nomi che possiede, ma può anche aggiungerne altri: nell'esempio sopra, «spaventoso» è stato aggiunto liberamente.



La stessa cosa si può fare con i nomi, ad esempio nello sfondo «strada» si potrebbero aggiungere le parole «automobile», «moto», «muro», ecc.

Gli altri giocatori devono verificare che la descrizione sia corretta, leggendo il retro delle carte in caso di dubbio.

Il gioco finisce quando tutti i giocatori hanno descritto il proprio sfondo.

Chi è riuscito a usare tutti i nomi e i sinonimi degli aggettivi?



DESCRIVI CON I SENSI

Difficoltà 

Cosa serve

- Il dado dei 5 sensi
- Le 10 carte ambiente di un kit

Giocatori

Da 2 a 4 (singolo o coppie)

Obiettivo del gioco

Descrivere una carta ambiente usando i dati sensoriali.

Descrizione

Prima di iniziare, leggete attentamente i nomi delle 10 carte ambiente perché dovranno essere indovinate. Mettete il mazzo con le carte ambiente coperto al centro (poiché le carte sono leggibili su entrambe le facce, si possono inserire in un sacchetto oppure coprirle con un post it).

Ogni giocatore pesca una carta senza mostrarla agli altri. Si decide chi comincia. Il primo giocatore lancia il dado, utilizza il senso indicato (ad esempio, l'udito) e racconta cosa «ode» in quell'ambiente (ad esempio, «In questo luogo sento il cinguettio degli uccellini»). Il compagno o la compagna alla sua destra deve indovinare il luogo: se la risposta è corretta, tocca a lui o a lei giocare, se è sbagliata tocca al giocatore successivo. Ogni volta che il turno passa a un altro giocatore, la carta ambiente va reinserita nel sacchetto o nel mazzo.



I 5 SENSI

Difficoltà 

Cosa serve

- Il dado dei 5 sensi
- I 6 sfondi relativi a un kit

Giocatori

Da 2 a 6 (singolo o coppie)

Obiettivo del gioco

Individuare gli oggetti appartenenti a uno sfondo che possono essere descritti con un determinato senso.

Descrizione

Mettete gli sfondi al centro del tavolo. Decidete chi comincia: il primo giocatore, dopo aver lanciato il dado, sceglie uno sfondo. Ognuno deve nominare e descrivere un oggetto appartenente a quello sfondo usando il dato sensoriale uscito sul dado. Ad esempio, con «soggiorno» e «udito»: «Nel soggiorno, la TV accesa infastidisce il nonno».

Gli oggetti possono anche non essere illustrati. Ad esempio: «La radio fa un rumore assordante». Il turno termina quando non ci sono più idee. Si tira nuovamente il dado e si sceglie un nuovo sfondo. Vince chi descrive più oggetti utilizzando il senso indicato dal dado.



ABBINAMENTI

Difficoltà 

Cosa serve

- Le 60 carte aggettivo di un kit
- Le 10 carte ambiente del kit scelto
- Foglio di carta e matita

Giocatori

Da 4 a 8 (si devono formare due squadre)

Obiettivo del gioco

Descrivere un ambiente usando un aggettivo.

Descrizione

Dopo aver formato le squadre, mettete i due mazzi di carte (aggettivi e ambienti) al centro del tavolo all'interno di due sacchetti. Decidete quale squadra comincia. Si pesca dal mazzo una carta ambiente e una carta aggettivo e si mettono sul tavolo visibili a tutti. Le squadre devono comporre una descrizione con le due carte (ad esempio, con le carte «bosco» e «confortevole»: «Quando nel bosco ci sono tantissime foglie cadute, mi sdraio sul terreno perché lo trovo molto confortevole»). La squadra che compone la frase più lunga si aggiudica il punto e quindi la carta ambiente. Vince chi ottiene più carte.



TROVA LA COPPIA

Difficoltà 

Cosa serve

- Le 30 carte nome di un kit
- Le 60 carte aggettivo del kit scelto
- Gli sfondi del kit

Giocatori

Da 2 a 4 giocatori

Obiettivo

Abbinare carte nome e carte aggettivo, formando una breve descrizione.

Descrizione

Disponete tutti gli sfondi affiancati a formare un poster. Distribuite 5 carte nome e 10 carte aggettivo a ogni giocatore. Posizionate le restanti carte in due mazzi separati al centro del tavolo.

Decidete chi comincia. Il primo giocatore controlla le proprie carte: se riesce ad abbinare una carta nome a una o più carte aggettivo, le scarta ponendole al centro e forma una frase ad alta voce. Ad esempio, un giocatore ha le carte «vocabolario», «complesso», «smisurata» e dice: «Questo vocabolario è troppo complesso, ha una lista di definizioni smisurata».

Se riesce a creare una frase corretta, il turno passa al giocatore successivo. Se invece non ci riesce, pesca una carta aggettivo e una carta nome prima di passare il turno al giocatore successivo.

Vince chi finisce tutte le carte. Se non ci sono più carte nei mazzi e i giocatori ne hanno ancora in mano, vince chi ha meno carte.



ATTACCA L'AGGETTIVO

Difficoltà

Cosa serve

- I 6 sfondi di un kit
- Le carte aggettivo relative al kit scelto

Giocatori

Da 2 a 6 giocatori

Obiettivo del gioco

Costruire brevi descrizioni associando le carte aggettivo agli sfondi.

Descrizione

Disponete al centro tutti e 6 gli sfondi: saranno il tabellone di gioco. Distribuite 5 carte aggettivo a ogni giocatore e posizionate le rimanenti in un mazzo al centro del tavolo, vicino agli sfondi.

Decidete chi comincia. Il primo giocatore legge con attenzione le proprie carte, fronte e retro, poi associa una carta aggettivo a uno sfondo e descrive ad alta voce un oggetto di quello sfondo (sia illustrato nella tavola sia immaginato) usando l'aggettivo scelto o i suoi sinonimi. Ad esempio, se abbina la carta aggettivo «fetido» allo sfondo «stazione dei treni», potrà dire: «Dai cestini della stazione fuoriusciva un odore davvero fetido!».

Se il giocatore realizza l'abbinamento, il turno passa al giocatore successivo, se invece non ci riesce dovrà pescare un'altra carta aggettivo.

Vince chi per primo esaurisce le proprie carte.



MIMA LA CARTA

Difficoltà



Cosa serve

- I 6 sfondi di un kit a piacimento
- Le 30 carte nome relative al kit scelto

Giocatori

Da 4 a 8 (si formano
2 o 3 squadre)

Obiettivo del gioco

Descrivere gli oggetti rappresentati nelle carte nome attraverso l'uso del corpo e il mimo.

Descrizione

Disponete al centro del tavolo gli sfondi del kit a comporre un poster e formate le squadre.

Mescolate le carte nome e distribuitene 3 a ogni giocatore senza mostrarle agli altri. Mettete le carte rimaste dentro a un sacchetto. Ogni squadra legge con attenzione il retro delle proprie carte.

Fate la conta per decidere quale squadra comincia e chi mimerà per primo. Il mimo sceglie una carta nome fra le proprie e prova a mimarla. Ad esempio, se il giocatore pesca la carta «casse acustiche», può fingere di accenderle, di ascoltare il suono che producono, di venire assordato dal volume troppo alto, ecc. Può mostrarne le dimensioni, dimostrare la loro fragilità fingendo di farle cadere e di romperle, ecc.

I componenti della sua squadra devono indovinare quale oggetto sta mimando. Se la squadra indovina, vince la carta nome mimata, altrimenti la carta viene eliminata. Quando le carte nome sono terminate, vince la squadra che ne ha accumulate di più.

Autrici: Monica Attolini, Valeria Del Rio, Rossella Cigarini

Illustrazioni: Riccardo Beatrici

Progettazione e editing: Tania Eccher e Serena Larentis

Grafica e impaginazione: Giorgia Cainelli

Direzione artistica: Giordano Pacenza

ISBN 978-88-590-3781-1

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500

www.erickson.it – info@erickson.it

Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it

