



LINO PINNA

PROF IN BARATTOLO

ANALISI LOGICA

ISTRUZIONI



Erickson

11+

ANNI

20-40

MINUTI

3+

GIOCATORI

CONTENUTO

- 72 carte da gioco divise in 24 CARTE FRASI
48 CARTE PAROLA di cui 6 CARTE “Scegli tu”
- 1 clessidra da 1 minuto
- Regolamento del gioco



Carte frasi



Jolly



Carte parola

DA PROCURARSI

Foglio e penna per ciascun giocatore o gruppo

SCOPO DEL GIOCO: Riuscire a comporre il maggior numero di frasi grammaticalmente corrette **ottenendo il punteggio più alto.**

GIOCATORI: 3 o 4 singoli, oppure 3 o 4 squadre capitanate da un portavoce nel caso si giochi in classe. Supervisionerà la partita un insegnante o un giocatore esperto di analisi logica.

ADATTAMENTI: In caso di 2 giocatori si consiglia di giocare con 16 CARTE FRASI in totale, che corrispondono a 8 carte pescate a testa. In caso di giocatori superiori a 4, nella seconda fase di gioco si pescheranno 2 carte parola per ciascun turno di gioco.

DURATA DEL GIOCO: 20-40 minuti

1. PREPARAZIONE:

I giocatori (singoli, o in gruppo rappresentati da un portavoce) si dispongono intorno a un tavolo. Ogni portavoce ha con sé **un foglio e una penna**.

Dopo aver mischiato separatamente i 2 mazzi di carte, il mazzo FRASI viene messo dentro al barattolo al centro del tavolo e il mazzo PAROLE di fianco al barattolo.

2. AVVIO DEL GIOCO:

Inizia la squadra con il portavoce più giovane e si prosegue in senso orario. A turno, il primo portavoce prende una CARTA FRASE dal barattolo, con la dicitura: **“scrivi una frase CON”** e la appoggia sul tavolo davanti a sé. Dopo essersi consultato con il suo gruppo, dovrà scrivere sul proprio foglio una breve frase di senso compiuto contenente la parte della frase indicata dalla carta stessa (ad esempio: “scrivi una frase con COMPLEMENTO OGGETTO”) e dovrà **sottolineare** nella frase appena scritta il complemento oggetto per verificarne l'esattezza a fine partita. Avrà a disposizione **un minuto di tempo**, misurato dalla clessidra. **La frase esatta darà 2 punti**.



Se un giocatore avesse difficoltà nel comporre la frase richiesta (per esempio non ricordasse più cos'è un complemento oggetto), potrà **usufruire di**

un aiuto: voltando la carta stessa, infatti, troverà sul retro la spiegazione: cos'è un complemento oggetto, cosa indica, a quali domande risponde e alcuni esempi di frase. A quel punto leggerà ad alta voce la spiegazione, in modo che tutti possano sentirla, e scriverà la frase sul foglio, avendo un ulteriore minuto di tempo misurato dalla clessidra.

La frase scritta utilizzando l'aiuto varrà 1 punto anziché 2.



Fatto ciò, il portavoce pescherà una **CARTA PAROLA** da conservare per la fase finale del gioco e passerà il turno alla squadra successiva, e così via, fino a compiere tutti i giri necessari all'esaurimento totale delle 24 carte FRASE (8 giri con tre gruppi in gioco, 6 giri con quattro).

3. SECONDA FASE DEL GIOCO:

Durante la partita le squadre accumuleranno lo stesso numero di **CARTE PAROLA, ossia una carta ad ogni turno**. Ciascuna CARTA PAROLA è divisa in due parti e riporta due parole tra cui scegliere. Può contenere SOGGETTI (parte gialla), PREDICATI VERBALI (parte verde), PREDICATI NOMINALI (parte rossa), COMPLEMENTI (parte azzurra) e carte jolly "SCEGLI TU". I predicati verbali sono scritti in modo verbale infinito (correre, mangiare, dormire, ecc.) e sono coniugabili a piacere nella composizione

delle frasi, al passato, al presente o al futuro. Anche i predicati nominali possono essere declinati a piacere, singolare o plurale, maschile o femminile. Al via, tutte le squadre, contemporaneamente, consulteranno le proprie CARTE PAROLA: combinate insieme, serviranno per formare ulteriori frasi da trascrivere sul proprio foglio e che contribuiranno ad aumentare il proprio punteggio totale. Le carte parola vanno utilizzate attenendosi solo alla **funzione che hanno sulla carta.**

Le CARTE PAROLA comprendono anche i Jolly “SCEGLI TU”, che possono essere utilizzati a propria scelta come soggetto, come predicato o come complemento, in base alle proprie necessità compositive.

Le squadre avranno a disposizione fino a 3 minuti di tempo per comporre le frasi, vale dire 3 giri di clessidra.



Ad esempio: La nonna mangia la torta

Attenzione: una carta utilizzata per formare una frase non potrà essere adoperata per formare altre frasi. Tuttavia, ricordiamo che siccome ciascuna carta riporta due parole, i giocatori potranno scegliere l'una o l'altra parola a seconda delle proprie necessità. L'abilità starà quindi nel riuscire a comporre

più frasi possibili usando nel miglior modo le parole a disposizione. Al termine del gioco si farà il conteggio dei punti totalizzati da ciascuna squadra. Vincerà chi ha totalizzato il punteggio più alto.

4. CALCOLO DEI PUNTI:

- una frase composta da 2 parole darà 2 punti;
- una frase composta da 3 parole darà 4 punti;
- una frase composta da 4 parole darà 6 punti;
- una frase composta da 5 parole darà 8 punti;
- una frase composta da 6 parole darà 10 punti.

Nella composizione delle frasi è ammesso usare le congiunzioni “e, o” per legare due soggetti nell’intento di costruire frasi più lunghe. Si possono comporre frasi grammaticalmente corrette anche se non plausibili... con un po’ di fantasia il divertimento è assicurato!



Ad esempio: La nonna mangia un mazzo di fiori

É importante dire che:

- *saranno valide solo le frasi grammaticalmente corrette.*
- *I fogli dei giocatori saranno controllati dall'arbitro della partita (insegnante o esperto di analisi logica).*

5. SUGGERIMENTI PER I GIOCATORI E PER GLI INSEGNANTI:

- Piuttosto che rischiare di scrivere una frase non corretta è molto meglio avvalersi dell'aiuto, ottenendo così 1 punto sicuro anziché 0 punti!
- Consultarsi sempre con tutta la squadra: l'unione fa la forza!
- Ad ogni giro di gioco l'insegnante potrà dare delle indicazioni più creative per la composizione delle frasi richieste, per esempio, ordinare l'uso di un tempo verbale che non sia il semplice presente.
- Le squadre possono giocare anche a coppie frontali (come viene fatto a Scopa, Briscola e ad altri giochi di carte). In tal modo, nell'ultima fase di gioco, le squadre alleate possono scambiarsi tra loro le CARTE PAROLA per formare frasi con punteggio più alto.
- Non c'è limite alla creatività: ogni insegnante, sperimentando, potrà applicare alle regole fisse delle varianti personalizzate in base al gruppo con cui lavorerà, ad esempio modificare i tempi di gioco, ecc.



CREDITI

Un gioco di **Lino Pinna**

Progettazione e editing: **Sara Lisa Di Mario**

Progetto grafico: **Leonardo Michelon**

Illustrazioni: **Lucio Schiavon**

Direzione artistica: **Giordano Pacenza**

ISBN 978-88-590-4089-7

© Erickson 2025



Edizioni Centro Studi Erickson S.p.a.

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500 - www.erickson.it - info@erickson.it