



Flavio Fogarolo

GIOCADOMINO

Verbi



48
TESSERE

Progettato e realizzato
in collaborazione
con Anna Fogarolo

Erickson

La serie **Giocadomino** propone divertenti **giochi didattici**, varianti del classico domino, ottimi per sostenere apprendimenti e automatismi.

Giocadomino permette di avere immediatamente il controllo della correttezza degli accostamenti: ogni elemento ha, infatti, un bordo multicolore, una sorta di codice a barre cromatico, che individua il contenuto rappresentato anche se proposto in forme diverse. Se i bambini provano ad accostare due tessere con abbinamento diverso, se ne accorgono subito. Grazie all'efficace sistema di controllo, possono giocare autonomamente al domino anche quei bambini che hanno qualche incertezza senza la vigilanza continua dell'adulto.

Il gioco è articolato su due livelli di difficoltà crescente ed è possibile giocare con le carte di un solo livello o con tutto il mazzo.

Giocadomino è uno strumento didattico divertente e ottimo per l'inclusione: scegliendo opportunamente i gruppi di tessere, tutti i bambini e le bambine possono divertirsi e imparare!



Numero di giocatori

Da 2 giocatori in su. Teoricamente è possibile giocare anche con una decina di bambini ma occorre considerare che se il numero di giocatori è troppo elevato si rischia di allungare eccessivamente i tempi di attesa e l'attività perde di interesse.

Scelta delle carte

Le carte sono divise in due livelli:

- Livello 1 (un pallino al centro). Tempi verbali con struttura semplice: presente, imperfetto, passato remoto e futuro.
- Livello 2 (due pallini al centro). Tempi composti, con ausiliare: passato prossimo, trapassato prossimo, trapassato remoto e futuro anteriore.



Nel livello 2 sono presenti anche dei verbi con struttura semplice per poter collegare tra loro tutte le tessere quando si gioca con il mazzo completo.

Si può quindi giocare:

- solo con le carte del livello 1;
- solo con le carte del livello 2;
- con i due livelli assieme.

Preparazione del gioco

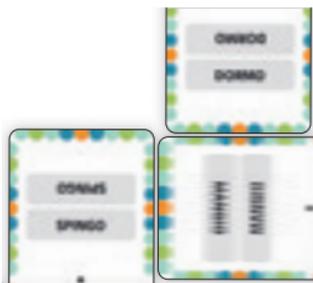
Con i giocatori più piccoli si inizia dal livello 1, per poi passare al 2 e alla fine ai due livelli assieme. Con i grandi si può anche iniziare subito con la versione doppia.

Per prima cosa quindi si dovranno selezionare le carte con cui si vuole giocare, togliendo dal mazzo quelle che non interessano.

Descrizione delle carte

Le carte presentano varie forme di verbi coniugati in base a persone (al singolare o al plurale) e tempi diversi, in base al livello di gioco 1 e 2.

Scopo del gioco è collegare i verbi riferiti alla stessa persona e allo stesso tempo. Ad esempio queste tre forme verbali (SPINGO, MANGIO e DORMO) sono tutte coniugate nella prima persona singolare e tutte nel tempo presente e possono quindi essere collegate tra loro. Il codice cromatico sul bordo è lo stesso e questo ne confermerà la correttezza.



Le forme verbali vanno inoltre collegate con una casella grafica che riporta il pronome associato (IO in questo caso) e, nell'illustrazione, mostra chiaramente persona e tempo del verbo.



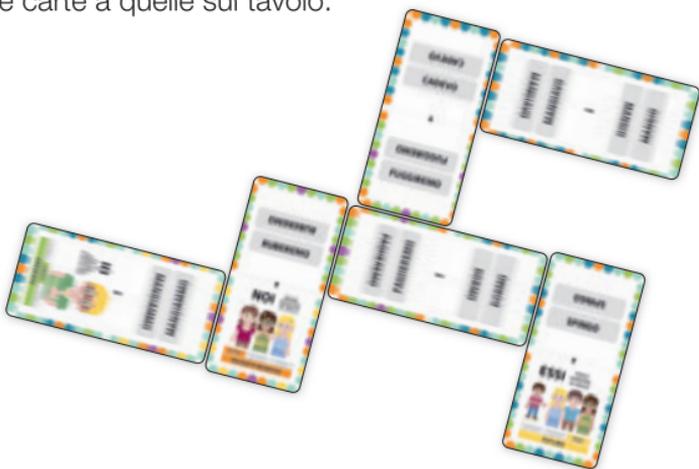
Svolgimento del gioco

Mescolare il mazzo e distribuire da 4 a 6 carte per ciascun giocatore. Se i giocatori sono numerosi si riduce il numero di carte per ciascun giocatore.

Si può decidere di tenere le carte in mostra sul tavolo (scelta consigliata per i bambini più piccoli) o nascoste in mano. Le carte rimanenti rimangono nel mazzo e si mette sul tavolo, scoperta, la prima carta del mazzo.

Il primo giocatore cerca di unire alla carta iniziale una delle sue accostando due riquadri che rappresentano forme verbali con la stessa persona e lo stesso tempo. Per verificare che effettivamente la forma verbale sia la stessa, controllare se i colori accostati coincidono. Se un giocatore non ha carte da accostare, salta il turno e pesca una nuova carta dal mazzo.

Successivamente, a turno, ciascun giocatore cercherà di unire una delle sue carte a quelle sul tavolo.



Le carte si possono accostare su qualsiasi lato libero, usando anche più volte la stessa carta, basta che non vadano mai a toccare in modo scorretto (forme verbali diverse e quindi con colori del bordo non coincidenti) le altre carte già presenti sul tavolo.

Se un giocatore non ha carte da accostare, salta il turno e pesca una nuova carta dal mazzo. Vince il giocatore che per primo sistema sul tavolo tutte le sue carte.

Possibili varianti:

- quando non si ha nessuna carta da aggiungere, si può cambiare una delle proprie carte con una presa dal mazzo, evitando così di dover tenere troppe carte in mano;
- ciascun giocatore, ad ogni turno, può collegare più carte tra quelle in suo possesso con quelle presenti sul tavolo, purché tutte in serie tra loro e quindi collegate attraverso un'unica carta. Non è ammesso quindi collegare più carte in punti diversi;
- gioco individuale: il bambino può utilizzare le tessere per esercitarsi autonomamente nell'abbinamento di tempi e verbi, verificando immediatamente la correttezza delle proprie risposte.

Suggerimenti didattici

Per rendere il gioco interessante per tutti, è importante sfruttare tutte le flessibilità possibili: la scelta dei livelli, il numero di carte iniziali, la possibilità di tenere visibili o nascoste le proprie carte, quella di sostituire o aggiungere le carte quando non si riesce a procedere. La modalità di gioco individuale è consigliabile per far esercitare i bambini e le bambine che potrebbero presentare maggiori difficoltà nell'apprendimento e nella relazione: privando il gioco del contesto competitivo in favore di un'attività autonoma, il sistema di autocorrezione contribuirà a rafforzare in loro l'autostima e la motivazione all'apprendimento. Prima di giocare è meglio analizzare attentamente con i bambini tutte le carte riflettendo sulle forme verbali, sui pronomi, sulle persone, singolari e plurali, e sui tempi.

PRIMO LIVELLO





SECONDO LIVELLO





CREDITI

Un gioco di **Flavio Fogarolo** e **Anna Fogarolo**

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

Grafica e illustrazione: **Samuele Prosser**

Direzione artistica: **Giordano Pacenza**

ISBN: 978-88-590-3277-9

© 2023 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

**Livello
scolastico**



PRIMARIA

Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Poppeto 24 - 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698

N. verde 800 844052

www.erickson.it - info@erickson.it

