Leggolandia

PREFAZIONE

Negli ultimi anni si è registrato un notevole aumento dei disturbi dell'apprendimento e di conseguenza delle strategie per prevenirli o arginarli. Come affermano molti autori, l'apprendimento avviene per ripetizione, ma spesso il bambino si stanca di ripetere attività scolastiche o para-scolastiche, mentre è sempre disposto a giocare.
Questo è il motivo che ci ha spinto a realizzare LA TRILOGIA DELL'APPRENDIMENTO LINGUISTICO: giochi che allenano l'aspetto fonologico, semantico e di percezione visiva, propedeutici all'apprendimento della letto-scrittura.
Così, dopo FONOLANDIA e SILLABANDIA, ecco LEGGOLANDIA, l'ultimo componente della trilogia.
È un gioco che facilita il riconoscimento visivo dei simboli alfabetici. Si tratta di un primo approccio al segno grafico, nel quale non si richiede necessariamente l'associazione al suono corrispondente, ma si stimola l'osservazione delle somiglianze e delle differenze tra i vari segni e le loro associazioni, cioè le parole.
Queste vengono proposte nei tre caratteri di scrittura: lo stampato maiuscolo, lo stampato minuscolo e il corsivo, che allenano in modo graduale i vari livelli di difficoltà della lettura.
Lo stampato maiuscolo è il più facile perché i bambini lo hanno già visto nelle insegne, nei titoli dei libri, sulle targhe delle automobili, etc. Inoltre i caratteri si scrivono sulla stessa linea e non ci sono lettere speculari, come invece nello stampato minuscolo. Per questo motivo il gioco del memory in stampato maiuscolo può essere usato già nella scuola dell'infanzia.
Successivamente si può passare allo stampato minuscolo, allenando così il bambino alla differenziazione visiva delle lettere speculari (d-b, u-n, a-e, t-f) e alla lettura da sinistra a destra. Molti bambini all'inizio del processo di apprendimento leggono da destra a sinistra, con la tendenza poi a scrivere "a specchio".
Il più complesso è il carattere corsivo, perché le lettere sono legate tra loro e quindi meno facili da identificare, ma dopo un po' di allenamento con il nostro gioco i bambini diventeranno molto più competenti.
I più esperti potranno così giocare con PAROLANDIA DEI PICCOLI, il primo approccio semplice e divertente al vero processo di lettura.
Buon divertimento,
Grazia Rigamonti

CreativaMente
LUDO ERGO SUM

Contenuto:

1 tabellone con due lati e 20 illustrazioni per lato:
lato cielo con le 20 parole più facili ❶
lato mare con le 20 parole meno facili ❷

168 gettoni in cartone:

RANA	ABC	20 gettoni in stampato maiuscolo, con parole facili ❸
RANA	•ABC•	gli stessi 20 gettoni in stampato maiuscolo, per il gioco memory ❹
rana	abc	20 gettoni in stampato minuscolo, con parole facili ❺
rana	abc	20 gettoni in corsivo, con parole facili ❻
PESCE	ABC	20 gettoni in stampato maiuscolo, con parole meno facili ❼
PESCE	•ABC•	gli stessi 20 gettoni in stampato maiuscolo, per il gioco memory ❽
pesce	abc	20 gettoni in stampato minuscolo, con parole meno facili ❾
pesce	abc	20 gettoni in corsivo, con parole meno facili ❿

8 gettoni Jolly ⓫

1 dado a 6 facce ⓬
e 4 pedine in legno ⓭

questo manuale istruzioni

❶

❷

Scopo e panoramica del gioco

In tutti i giochi per prima cosa bisogna scegliere il livello di difficoltà con cui giocare. Si può giocare con le parole scritte in stampato maiuscolo ❸ ❼, in stampato minuscolo ❺ ❾ oppure in corsivo ❻ ❿.
Si può scegliere se giocare con le parole più facili, usando il tabellone dal lato del cielo ❶ e i gettoni con il dorso verde, oppure con le parole meno facili, usando il tabellone dal lato del mare ❷ e i gettoni con il dorso rosso.

GIOCO N.1 LEGGI LA PAROLA

SCOPO DEL GIOCO

Spostare la propria pedina sul tabellone e conquistare il gettone corrispondente alla nuova casella, imparando a riconoscere la parola sul gettone.

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

Per prima cosa bisogna scegliere il livello di difficoltà con cui giocare: stampato maiuscolo, stampato minuscolo oppure corsivo, e inoltre parole più facili (tabellone col cielo ❶) oppure meno facili (mare ❷).
A quel punto vengono presi dalla scatola tutti i 21 gettoni corrispondenti a quel livello (20 + il Jolly), che vengono messi a fianco del tabellone ⓮, con le parole visibili. Se ad esempio si è scelto il livello facile e lo stampato minuscolo, si prendono dalla scatola i gettoni con il dorso verde e la scritta abc ❺.
Inizia il giocatore più giovane: ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona su una casella libera ⓯ ⓰ del tabellone, a sua scelta, e il gioco poi prosegue in senso orario.

TURNO DI GIOCO

Il giocatore di turno lancia il dado ⓱ e avanza la propria pedina di tante caselle quante indicate dal dado. Se la nuova casella su cui giunge la pedina è già occupata da un'altra pedina, il giocatore di turno rilancia il dado, eventualmente più di una volta, finché arriva su una casella libera ⓲. A quel punto deve cercare, tra i gettoni a fianco del tabellone, quello ⓳ che contiene la parola corrispondente alla illustrazione della casella.
Se riesce a trovare quel gettone lo conquista.
Se invece il gettone non è disponibile, perché è già stato conquistato in un precedente turno di gioco da un altro giocatore, allora passa il turno senza vincere alcun gettone. Se invece il gettone era già stato conquistato proprio dal giocatore di turno, allora vince il gettone Jolly ⓴ (solo la prima volta che ciò accade).

FINE DEL GIOCO

La partita prosegue finché un giocatore conquista il numero di gettoni corrispondenti al punteggio traguardo, che varia a seconda del numero di giocatori: 7 gettoni se si gioca in 2, 6 gettoni se si gioca in 3 e 5 gettoni se si gioca in 4.
Vince la partita il giocatore che per primo raggiunge il punteggio traguardo.

GIOCO N.2 MANGIA IL GETTONE

SCOPO DEL GIOCO

Essere i primi a raggiungere il gettone che si trova sul tabellone. Per posizionare il gettone appena pescato bisogna riconoscere la parola e poi cercare l'illustrazione.

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

Per prima cosa bisogna scegliere il livello di difficoltà con cui giocare: stampato maiuscolo, stampato minuscolo oppure corsivo, e inoltre parole più facili (tabellone col cielo) oppure meno facili (mare). A quel punto vengono presi dalla scatola tutti i 21 gettoni corrispondenti a quel livello (20 + Jolly), che vengono messi a fianco del tabellone, con le parole NON visibili.
Inizia il giocatore più giovane: ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona su una casella libera del tabellone, a sua scelta.
Il giocatore più giovane pesca (senza guardare) il primo gettone e il gioco poi prosegue in senso orario.

PESCA DEL GETTONE

Quando si pesca a caso un gettone, ci sono tre possibilità.
1) È il gettone Jolly: il gettone viene conquistato dal giocatore che ha avuto la fortuna di pescarlo, che ne pesca subito un altro
Se è un gettone normale, il giocatore di turno legge la parola e cerca la casella del tabellone che contiene la corrispondente illustrazione.
2) Se la casella è occupata dalla pedina di un giocatore, il gettone viene vinto da quel giocatore e il giocatore di turno ne pesca un altro.
3) Se la casella è libera, il gettone viene messo su quella casella del tabellone.

TURNO DI GIOCO

Il giocatore di turno lancia il dado e avanza la propria pedina di tante caselle quante indicate dal dado, scegliendo la direzione del proprio spostamento (orario oppure antiorario). Se arriva su una casella già occupata da un'altra pedina rilancia il dado, finché arriva su una casella libera. Quando "mangia" (raggiunge o supera) la casella con il gettone, conquista il gettone e ne pesca un altro (come descritto qui sopra) prima di passare il turno al giocatore alla sua sinistra.

FINE DEL GIOCO

La partita prosegue finché un giocatore conquista il numero di gettoni corrispondenti al punteggio traguardo, che varia a seconda del numero di giocatori: 7 gettoni se si gioca in 2, 6 gettoni se si gioca in 3 e 5 gettoni se si gioca in 4.
Vince la partita il giocatore che per primo raggiunge il punteggio traguardo.

GIOCO N.3 MEMORY – ASSOCIA LE PAROLE

SCOPO DEL GIOCO

Conquistare il maggior numero di gettoni, come nel gioco MEMORY.

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

In questo caso si gioca solo con i gettoni, senza il tabellone, ma si può comunque giocare con 8 diversi livelli di difficoltà: maiuscolo-maiuscolo, maiuscolo-minuscolo, maiuscolo-corsivo e minuscolo-corsivo, sia con le parole facili sia con le parole meno facili.
Una volta scelto il livello di difficoltà, si decide con quanti gettoni giocare. Se ad esempio si è scelto di giocare con le parole facili in maiuscolo 3 da associare a quelle in minuscolo 5, si prendono dalla scatola le stesse parole dei gettoni verdi dei due tipi. Si consiglia di non usare tutte le 20 parole (sarebbero 20+20=40 gettoni), ma di partire con un numero di parole più basso, ad esempio 5+5=10, e di aumentare gradualmente il numero. Si consiglia di usare anche i due Jolly e di farli valere 2 punti invece che 1. Tutti i gettoni scelti vengono messi sul tavolo con la parola nascosta e vengono ben mischiati. Inizia il giocatore più giovane e il gioco poi prosegue in senso orario.

TURNO DI GIOCO

Il giocatore di turno gira un primo gettone RANA e poi ne gira subito un altro rana. Se sui due gettoni è scritta la stessa parola, il giocatore vince entrambi i gettoni e continua il suo turno di gioco, girando altri due gettoni. Quando invece non c'è la stessa parola, i due gettoni vengono nuovamente capovolti e lasciati nella stessa posizione, e il turno di gioco passa al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando tutti i gettoni sono stati conquistati. Vince la partita il giocatore che ha vinto più gettoni. In caso di pareggio vince chi, tra i giocatori con il maggior punteggio, ha i due gettoni Jolly.

Un Gioco di: **Emanuele Pessi e Grazia Rigamonti**
Illustrazioni di: **Gabriella Bianco**
Grafica di: **Domenico Monforte**
Prodotto da: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69**
20863 Concorezzo (MB)