

SILLABANDIA



PREFAZIONE

Dopo aver scoperto, usato e apprezzato PAROLANDIA DEI PICCOLI, e dopo aver co-progettato FONOLANDIA, questo gioco completa la trilogia di CreativaMente per la letto-scrittura. In PAROLANDIA si gioca solo con i simboli (le parole), mentre in FONOLANDIA l'elemento base sono le illustrazioni. In SILLABANDIA i bambini giocano sia con le illustrazioni sia con le sillabe, e il risultato è davvero efficace. Per **allenare gradualmente** il bambino alla decodifica fonologica e al riconoscimento grafico, le 240 sillabe del gioco sono state divise in **quattro livelli di difficoltà**:

- 👁️ **Primo livello** (giallo) ==> bisillabe semplici (consonante - vocale): CA-NE
- 👁️ **Secondo livello** (arancione) ==> bisillabe complesse: GAT-TO
- 👁️ **Terzo livello** (verde) ==> trisillabe semplici (consonante - vocale): PE-CO-RA
- 👁️ **Quarto livello** (azzurro) ==> trisillabe complesse e quadrisillabe: CO-NI-GLIO ed E-LE-FAN-TE

Con i bambini della scuola dell'infanzia, che ancora non sanno leggere, sarà l'adulto a verificare se la definizione della sillaba mancante è corretta, mentre i bambini che sanno leggere potranno verificarlo da soli. Con i più grandi potremo anche far scrivere la sillaba su un foglio e verificarne poi l'esattezza ortografica. Giocando con SILLABANDIA il bambino migliorerà la propria decodifica fonologica e la corrispondenza fonema-grafema, e quindi migliorerà anche l'ortografia, poiché una corretta programmazione fonologica porta a una corretta programmazione fonografica.

Inoltre, il dischetto segnapunti è stato realizzato in modo tale da favorire l'impugnatura "a pinza" (pollice e indice), per aiutare il bambino a impugnare correttamente la matita, portandolo così a scrivere con meno fatica.

Buon divertimento,
Grazia Rigamonti *

IL GIOCO-BASE: CIRCUITO

Preparazione del gioco. Scegli un livello di gioco tra i 4 disponibili (giallo, arancione, verde o azzurro) e seleziona un numero pari di carte (es. sei) di quel livello. Disponi tutte le sillabe di quel livello (dello stesso colore che c'è sulle carte) sul tavolo e cerca tutte le sillabe necessarie per comporre le parole delle carte scelte. Unisci tra loro i pezzi di puzzle con le sillabe di ciascuna parola e mettili sotto alla corrispondente carta (come SO-LE nella figura, disponendo le sillabe sempre da sinistra a destra, nella stessa direzione dell'illustrazione). Costruisci un **circolo rettangolare**, con tutte le carte all'esterno e **tutte le sillabe coperte** come nella figura. Utilizza i Jolly (tanti quante le carte) come separatori tra le parole, sia sulla stessa riga sia ai quattro angoli del circuito. Ogni giocatore sceglie una pedina e la mette su uno dei Jolly ai quattro angoli; poi prende un dischetto segnapunti dello stesso colore della propria pedina e lo mette sulla casella del VIA della carta segnapunti. Inizia chi fa il punteggio più alto con il dado, e il gioco poi prosegue in senso orario.



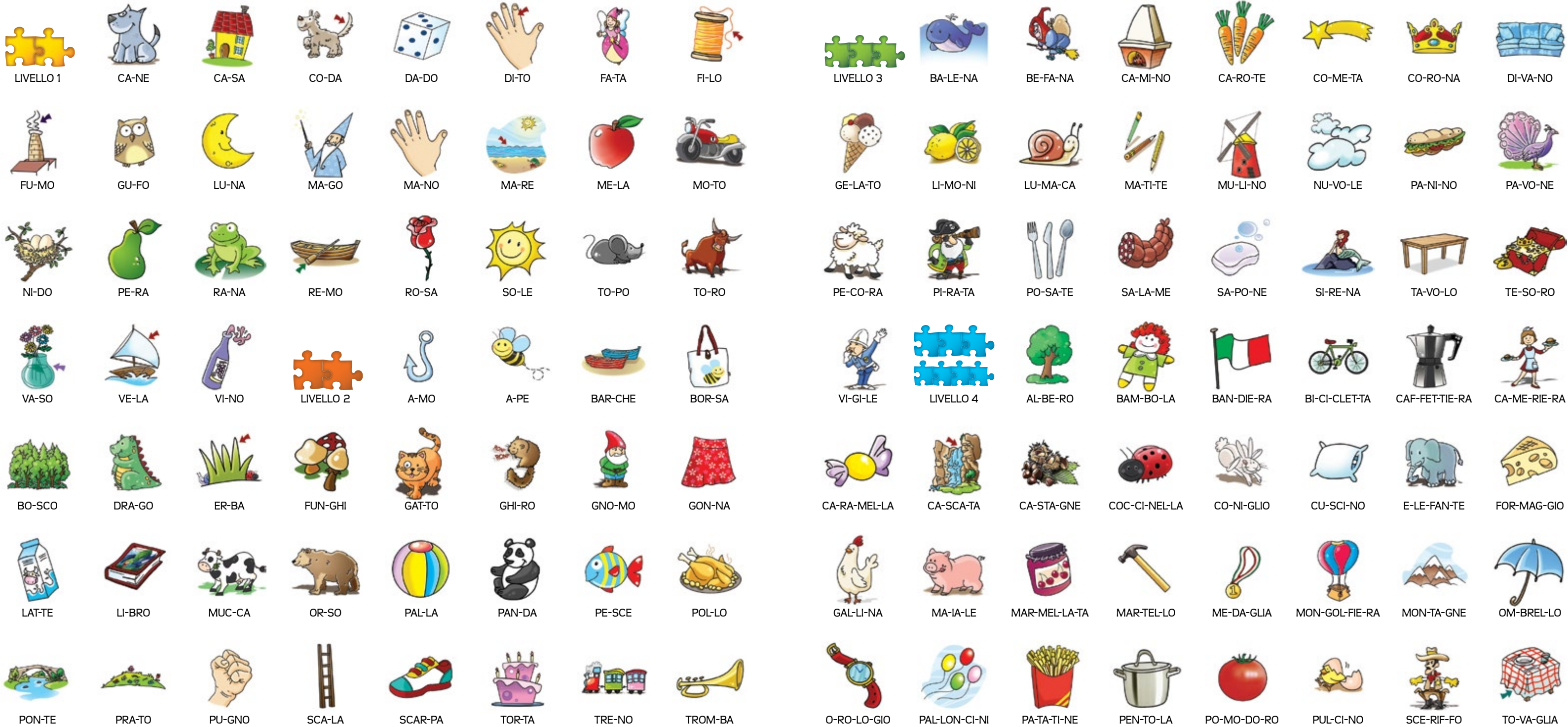
Turno di gioco. Il Giocatore di Turno (GdT) lancia il dado e muove la propria pedina sul circuito, in una delle due direzioni a sua scelta, di tante caselle (pezzi di puzzle) quante indicate dal dado (più pedine possono sostare sulla stessa casella). Se la pedina si ferma su un Jolly o su una sillaba già scoperta, il turno di gioco finisce. Se invece la pedina si ferma su una sillaba ancora da scoprire, il GdT **guadagna 1 punto** se pronuncia correttamente la sillaba da indovinare, e **guadagna più punti** (tanti quante sono le sillabe di quella parola, come disegnato sulla carta) se la sillaba indovinata è **l'ultima di quella parola**. Dopo essere stata girata per la verifica, se la sillaba è stata indovinata rimane scoperta fino alla fine della partita; altrimenti la si mette nuovamente coperta. Quando guadagna dei punti, il GdT fa avanzare il proprio dischetto sulla carta segnapunti del corrispondente numero di caselle, e **quando passa sulla casella del VIA aggiunge un dischetto segnapunti del proprio colore**.

Fine del gioco. La partita finisce quando **tutte le sillabe sono state girate**. L'ultima sillaba girata vale **5 punti**. Vince la partita il Giocatore che ha fatto più punti: ha il maggior numero di dischetti e si trova più avanti di tutti sul percorso segnapunti. In caso di parità vince il Giocatore che ha girato l'ultima sillaba.

CONTENUTO

- 👁️ 252 pezzi di puzzle: 240 con una sillaba e 12 con un pezzo Jolly
- 👁️ 54 carte con 108 illustrazioni suddivise nei 4 livelli di difficoltà
- 👁️ 1 carta segnapunti con due diversi circuiti
- 👁️ 4 pedine colorate e 12 dischetti segnapunti (3 per colore) in legno FSC
- 👁️ 1 dado a 6 facce
- 👁️ 1 sacchettino per contenere dado, pedine e dischetti segnapunti
- 👁️ 1 divisorio interno a forma di croce per dividere i pezzi nei 4 colori corrispondenti ai 4 livelli di difficoltà
- 👁️ questo quartino istruzioni





ALTRI GIOCHI



La principale novità di questa scatola è la presenza contemporanea delle immagini (108 sulle 54 carte) e dei simboli (240 sillabe + 12 jolly).

Con questi “strumenti” potrete inventarvi innumerevoli altri giochi, oltre al gioco base **CIRCUITO** descritto nella prima pagina. Qui di seguito ne vengono illustrati altri tre, che utilizzano le carte e i pezzi di puzzle insieme o separatamente:

👁️ **BIANCANEVE E I SETTE NANI** utilizza sia le immagini sia le sillabe e, come il gioco CIRCUITO, può essere giocato nei 4 diversi livelli di difficoltà. Il bambino è stimolato ad attività quali il riconoscimento delle sillabe scritte e l'associazione tra le sillabe da scegliere e le sillabe delle proprie carte

👁️ **DOMINO SILLABA** si gioca solo con le carte, che vengono usate tutte insieme, indipendentemente dal livello di difficoltà. Nel gioco il bambino lavora con le immagini, prima associando la relativa parola, poi scomponendola nelle sue sillabe e infine cercando la sillaba in comune con le altre parole in gioco

👁️ **CRUCI-SILLABA** è un gioco basato sulla stessa idea di tutti i giochi della famiglia Parolandia, e utilizza solo i pezzi di puzzle con le sillabe. Scopo del gioco è costruire le parole più lunghe a partire dalle 10 sillabe (inclusi i Jolly) della propria dotazione

BIANCANEVE E I SETTE NANI

Preparazione del gioco. Scegli un livello di gioco tra i 4 disponibili e distribuisce 3 carte di quel livello a ciascun Giocatore. Tutte le sillabe di quel livello, con l'aggiunta di tanti Jolly quanti sono i Giocatori, vengono mischiate e suddivise in 7 pile (alte più meno uguali e con le sillabe coperte), che vengono disposte in cerchio. I 12 dischetti segnapunti vengono usati per fare i sette nani: 1 o 2 dischetti sovrapposti, tutti diversi tra loro, che vengono messi a fianco delle 7 pile per aiutarne il riconoscimento. Ogni giocatore sceglie una diversa pila e vi posiziona sopra la propria pedina (Biancaneve). Inizia il giocatore che, lanciando il dado, fa il punteggio più alto, e il gioco poi prosegue in senso orario.

Turno di gioco. Il Giocatore di Turno (GdT) lancia il dado e muove la propria pedina, in una delle due direzioni a sua scelta, di tante caselle (pile) quante indicate dal dado. Il GdT guarda tutti i pezzi della pila su cui è giunta la propria pedina e, se c'è un Jolly o una sillaba che serve per comporre una delle sue parole, prende il pezzo e lo posiziona davanti alla carta (il Jolly lo può far valere come una qualunque sillaba). Se con questa sillaba completa una parola (senza Jolly) ha diritto a un altro turno di gioco. Se invece non può prendere alcun pezzo di quella pila, passa il turno.

Fine del gioco. La partita finisce con la vittoria di chi per primo ha completato tutte le proprie tre carte. Una carta diventa completata quando si hanno tutte le sillabe di una delle due parole della carta, con l'eventuale utilizzo di al più un Jolly.



DOMINO SILLABA

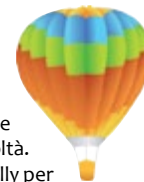
Preparazione del gioco. Le 54 carte del gioco vengono mischiate tutte insieme e ne vengono distribuite 3 a ogni giocatore, mentre 4 carte vengono messe al centro del tavolo a formare i 4 pozzi (poiché le parole barche, funghi, formaggio e pugno non hanno sillabe in comune con altre carte, se capitano come prima carta del pozzo vengono girate). Le restanti carte costituiscono il mazzo da cui pescare. Ogni giocatore sceglie un dischetto segnapunti e lo mette sulla casella del via della carta segnapunti. Inizia il giocatore che ha la prima parola in ordine alfabetico e il gioco poi prosegue in senso orario.

Turno di gioco. Il Giocatore di Turno (GdT) cerca una sillaba in comune tra le 6 parole delle proprie 3 carte e le parole dei 4 pozzi. Se la trova mette la propria carta sopra la carta del pozzo che ha la sillaba in comune (sillabando entrambe le parole), ne pesca 1 nuova dal mazzo e guadagna 1 punto, facendo avanzare di 1 casella il proprio dischetto sulla carta segnapunti **. Se la carta giocata fa anche una rima con la carta del pozzo (es. PA-NI-NO e CU-SCI-NO), il GdT guadagna 3 punti invece che 1. Se la carta giocata ha due sillabe in comune con la carta del pozzo (es. PEN-TO-LA e GE-LA-TO), il GdT guadagna 5 punti invece che 1.

È possibile giocare una seconda carta (ed eventualmente anche una terza): in questo caso i punteggi si sommano e si pescano 2 o 3 nuove carte dal mazzo. Se il GdT non ha alcuna sillaba in comune con le carte dei 4 pozzi, prima di passare il turno mette 2 delle proprie carte su 2 diversi pozzi e ne pesca 2 nuove dal mazzo.

Fine del gioco. La partita finisce quando tutte le carte del mazzo sono state pescate e nessun Giocatore riesce più a mettere alcuna carta sui pozzi. Vince il Giocatore che si trova più avanti sul percorso segnapunti. In caso di parità vince il Giocatore che ha giocato l'ultima carta.

CRUCI-SILLABA



Preparazione del gioco. Si può giocare con tutte le sillabe insieme oppure solo con le sillabe di un dato livello di difficoltà. Disponete tutte le sillabe (coperte) sul tavolo e aggiungete 3 Jolly per ogni Giocatore. Distribuite 10 pezzi a ciascun Giocatore, che sceglie un dischetto segnapunti e lo mette sulla casella del via della carta segnapunti. Inizia chi ha la prima sillaba in ordine alfabetico e il gioco poi prosegue in senso orario.

Turno di gioco. Il Giocatore di Turno (GdT) deve comporre una parola disponendola come riga o come colonna e usando il maggior numero possibile di sillabe tra le 10 della propria dotazione. Le parole possono essere composte anche dal basso verso l'alto e, analogamente, da destra verso sinistra. Quando si compone una nuova parola è possibile incrociarla con una o più parole esistenti, ma senza mai attaccarla, nemmeno in parte, a una parola precedentemente composta. Il GdT guadagna 1 punto per ogni sillaba e 1 punto premio per ogni incrocio con altre parole, e fa avanzare del corrispondente numero di caselle il proprio dischetto sulla carta segnapunti **. Prima di passare il turno il GdT pesca tanti pezzi quanti ne ha messi, in modo da averne sempre 10 per ogni turno di gioco. Quando mette sul tavolo un Jolly il GdT dichiara la corrispondente sillaba e, successivamente, quel Jolly può essere preso da qualunque Giocatore che riesca a mettere al suo posto una sillaba, anche diversa da quella dichiarata, purché completi correttamente la parola da cui il Jolly viene tolto.

Fine del gioco. Vince la partita il primo Giocatore che raggiunge i 30 punti, arrivando alla casella del VIA con tre dischetti segnapunti. Se prima di raggiungere i 30 punti tutte le sillabe sono state prese e nessun Giocatore riesce più a comporre alcuna parola, vince chi è più avanti sul percorso segnapunti.

(**) Quando passa sulla casella del VIA aggiunge un nuovo dischetto segnapunti



Un gioco di Emanuele Pessi e Grazia Rigamonti *
Illustrazioni carte di Gabriella Bianco | Grafica di Roberta Biasci
Prodotto da CreativaMente srl | Via A. Volta, 69 | 20863 Concorezzo (MB)

(*) Grazia Rigamonti è una logopedista che esercita dal 1979

www.creativamente.eu

