

LOGICANDO

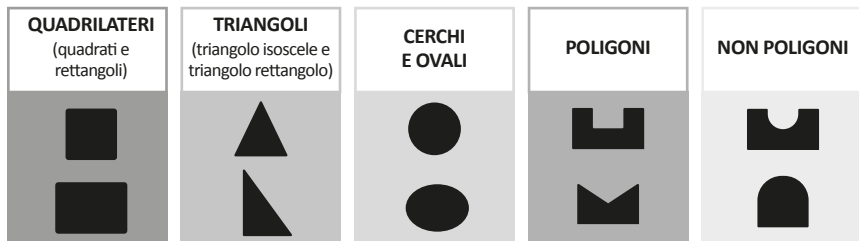


3-6

Con questo gioco di osservazione e velocità i bambini sono stimolati a raggruppare elementi in base a uno o più criteri/caratteristiche, formando insieme e sottoinsiemi. Il gioco è composto da uno spinner e 40 tessere di varie forme e colori; su ogni tessera è riportata l'immagine di un animale.

Prima di iniziare a giocare, facciamo notare ai bambini che lo spinner è suddiviso in tre corone concentriche e, ognuna di esse, è divisa a sua volta in più settori:

- colori (verde, giallo, arancio, azzurro);
- forme geometriche (quadrato, rettangolo, cerchio, ovale, triangolo isoscele, triangolo rettangolo, 2 tipi di poligoni e 2 tipi di non poligoni). Le figure sono raggruppate a loro volta in 5 insiemi di figure simili:



- classi di animali vertebrati: mammiferi, uccelli, pesci, rettili e anfibi. Spieghiamo che gli animali vertebrati possono essere raggruppati in una di queste classi, sulla base di alcune loro caratteristiche: ad esempio, i mammiferi allattano i propri cuccioli, gli uccelli sono bipedi e con le ali, i pesci vivono in acqua, gli anfibi vivono in acqua appena nati, i rettili hanno il corpo ricoperto di squame...

Come si gioca (da 2 a 4 giocatori)

Disponiamo casualmente le tessere scoperte (cioè con il lato degli animali rivolto verso l'alto) sul piano di gioco e teniamo lo spinner a portata di mano. Ad ogni manche, un giocatore sceglie uno dei seguenti criteri di raggruppamento degli elementi, lo pronuncia ad alta voce e sfida gli altri concorrenti a prendere il maggior numero di tessere che rispettano la caratteristica indicata dallo spinner. Quindi gira lo spinner e la partita ha inizio.

1. Criterio "Colore"

Vince la sfida chi prende il maggior numero di tessere del colore indicata dallo spinner (massimo 10).

2. Criterio "Forme"

Vince la sfida chi prende il maggior numero di tessere della forma indicata dallo spinner (massimo 4).

3. Criterio "Insiemi di forme simili"

Vince la sfida chi prende il maggior numero di tessere dell'insieme di forme indicato dallo spinner (massimo 8).

4. Criterio "Classi di animali"

Vince la sfida chi prende il maggior numero di animali della classe indicata dallo spinner. Facciamo notare che i settori delle "classi di animali" corrispondono a quelli degli "insiemi di figure simili" che in questo caso fungono da sistema di controllo dell'errore (massimo 8).

5. Giochiamo con 2 criteri!

In questa modalità il giocatore di turno gira lo spinner due volte. La prima per selezionare, ad esempio, un insieme di figure simili (o una classe di animali); la seconda per selezionare il colore. In questo modo la ricerca

avviene in modo più raffinato e i bambini sono stimolati a formare sottoinsiemi. Ad esempio: tessere che appartengono a un insieme di figure simili che hanno lo stesso colore, oppure animali di una determinata classe che si trovano su una tessera di un certo colore. In entrambi i casi le tessere da cercare sono due e vince la sfida chi riesce a prendere almeno una tessera.

6. Giochiamo con 3 criteri!

Si gira lo spinner due volte: la prima per selezionare una classe di animali e una forma geometrica, la seconda per selezionare un colore. In questo caso vince la sfida chi trova per primo la tessera richiesta.

Attenzione: ad ogni manche le tessere usate vanno rimesse in gioco in modo casuale.









































Le tessere prese che non rispettano le condizioni indicate dallo spinner non vengono conteggiate. In caso di parità la vittoria della manche è condivisa. La partita prosegue fino a quando tutti i giocatori abbiano girato almeno due volte lo spinner, oppure per un numero di manche pari al numero dei giocatori.

In una versione più competitiva del gioco, il giocatore che vince una manche guadagna 1 punto vittoria.

In caso di parità, ciascun giocatore guadagnerà 1 punto vittoria (i punti possono essere segnati su un foglietto).

Chi ha totalizzato più punti vittoria al termine di una partita sarà dichiarato vincitore.

Riportiamo di seguito la tabella con i nomi di tutti gli animali.

MAMMIFERI	UCCELLI	PESCI	RETTILI	ANFIBI
				
CANE	PETTIROSSO	PESCE CHIRURGO	COCCODRILLO	SALAMANDRA PEZZATA
				
GATTO	PAPPAGALLO	PESCE PALLA	SERPENTE A SONAGLI	RAGANELLA
				
LUPO	UPUPA	RAZZA	ANACONDA	TRITONE CRESTATO
				
GORILLA	FENICOTTERO	PESCE SPADA	IGUANA	RANA DEL SAHARA
				
LEONE	CIVETTA DELLE NEVI	SQUALO	LUCERTOLA	ROSPO DELLA CROCE
				
ELEFANTE	PAVONE	SALMONE	VIPERA	XENOPO
				
TIGRE	TUCANO	PESCE LEONE	GECO	SALAMANDRA GIGANTE
				
ORSO POLARE	PICCIONE	PESCE FARFALLA	CAMALEONTE	RANA DORATA
