

REGOLAMENTO DI GIOCO

PREMESSA PER L'EDUCATORE

Questo è un gioco di società molto divertente che prevede due modalità di gioco, con livelli di difficoltà diversi. Con la modalità semplice possono giocare bambini dai 5 ai 7 anni; con la modalità avanzata i bambini dai 7 ai 10 anni.

L'obiettivo è insegnare a leggere la notazione dell'ora sia su un quadrante con le lancette sia nella scrittura digitale. Oltre a comprendere il calcolo dell'ora e dei minuti, i bambini acquisiscono i concetti di orario mattiniero e orario pomeridiano e prendono dimestichezza con modi diversi e convenzionali di indicare le ore del giorno: ad esempio, le ore 24:00 si chiamano nel linguaggio comune "mezzanotte in punto", le ore 12:00 "mezzogiorno" e così via... Il gioco aiuta inoltre a riconoscere e a scandire le attività tipiche dei giorni di una settimana: le cartelle sono organizzate in modo tale che i bambini imparano a classificare le azioni quotidiane nell'arco del tempo, collocando così eventi diversi in momenti diversi, orientandosi nella dimensione temporale.

Nella versione più semplice vengono proposti orari a intervalli di 15 minuti o 30 minuti (ad esempio, 09:00, 09:15, 09:30 e così via). Nella versione più impegnativa i bambini imparano anche a riconoscere le ore a intervalli di 5 minuti (09:05, 09:10...). Il regolamento descrive, di seguito, la modalità di gioco avanzata e, alla fine, suggerisce alcuni accorgimenti per la modalità più semplice.

PREPARAZIONE

Si gioca da 2 fino ad un massimo di 7 giocatori. Si distribuiscono le cartelle "La mia giornata" in base al numero dei concorrenti (ad esempio, se i concorrenti sono 6 si esclude una cartella). Nel caso i concorrenti siano meno di sette, una cartella si esclude dal gioco. Si mescolano e si posizionano le tessere della tombola sulla plancia di gioco coperte, distribuendole in numero più o meno equivalente fra i 6 spazi. Sullo spazio arancione della plancia viene invece collocato il mazzo delle tessere "Indovina l'ora". L'orologio con le lancette deve rimanere a portata di mano dei concorrenti.

SVOLGIMENTO

Ciascun concorrente, a turno, pesca una tessera della tombola dalla plancia. Se la tessera fa parte della sua “giornata”, la posiziona sulla propria cartella, altrimenti la rimette a posto, a sua scelta, sopra uno dei 6 mazzetti della plancia. Se la tessera pescata è una carta quiz, il concorrente deve rispondere al quiz che si trova nella prima tessera del mazzo “Indovina l’ora” (risponde al quiz corrispondente al colore della carta quiz pescata: se la carta quiz è verde, risponderà alla domanda che si trova nello spicchio verde della carta “Indovina l’ora”).

Vince chi per primo completa la propria cartella “La mia giornata”.

COME RISPONDERE AI QUIZ

Il bambino di turno legge l’ora digitale sulla tessera “Indovina l’ora” e quindi riproduce l’orario sull’orologio, facendo attenzione a posizionare correttamente sia la lancetta delle ore che quella dei minuti. Girando la tessera “Indovina l’ora” può controllare se ha fatto bene o se ha sbagliato. Se risponde correttamente ha diritto a pescare due ulteriori cartine della tombola. Se ha sbagliato deve rimettere una tessera della tombola già conquistata (se ne dovesse avere, ovviamente) sopra uno dei 6 mazzetti della plancia.

Le carte quiz e le carte “Indovina l’ora” usate vanno escluse dal gioco (se finiscono si rimescolano).

MODALITÀ SEMPLICE

I bambini più piccoli, o quelli meno avvezzi all’uso dell’orologio, possono giocare con la modalità più semplice. Si gioca con le stesse regole illustrate sopra, escludendo però le carte quiz e le carte “Indovina l’ora”.

A scopo didattico al bambino che guadagna la tessera può essere chiesto di provare a dire l’ora corrispondente alla tessera estratta.