

Parole IN Gioco

- 1 tabellone circolare a puzzle • 3 mazzi di carte • 10 coccarde • 4 lavagnette
- 1 pennarello cancellabile • 4 birilli segnaposto • 1 plancia delle domande
- Regolamento di gioco

Preparazione

Si gioca da due a quattro giocatori. Una volta costruito il tabellone, si mescolano e si dispongono i tre mazzi di carte negli spazi corrispondenti sull'apposita plancia e ugualmente si fa per le tessere-coccarda. Ciascun giocatore prende una lavagnetta ed infine sceglie un segnaposto che posiziona sulla casella di partenza (in corrispondenza della stella).

Obiettivo

Si avanza sul tabellone in base alla bravura nello svolgere le prove. Vince chi riesce a compiere per primo il numero di giri stabilito all'inizio dai concorrenti (uno, due, tre o più a seconda di quanto si voglia far durare la partita).

Svolgimento

Inizia il più giovane! Ciascun giocatore, al proprio turno, risponde alla domanda pescata dal mazzo di carte corrispondente al simbolo indicato nella casella del tabellone dove è posizionato il proprio segnaposto (fumetto, penna, punto interrogativo).



Ascolta e rispondi

(domande sul lessico e sulla sintassi).



Ascolta e scrivi

(domande sulla fonetica e sull'ortografia. Si risponde scrivendo sulla lavagnetta).



È giusto sì o no?

(domande sulla morfologia. Le risposte sono SÌ/NO).

La domanda da porre è quella che, sulla carta, ha il quadratino dello stesso colore della casella del tabellone in cui si trova il concorrente che risponde (blu, rossa o verde).



Nel caso di quiz "È giusto sì o no?", dato che i colori sono ripetuti due volte, il concorrente che legge la domanda (che può essere quello alla sinistra del concorrente di turno) ne sceglie uno dei due a piacimento. Quando un concorrente si trova sulla casella di partenza, egli sceglie una carta e un colore a suo piacimento. Se il concorrente risponde bene, pesca una coccarda che indica di quante posizioni egli deve avanzare sul tabellone (1,2,3,4,5). Finita la prova, il turno passa al concorrente successivo in senso orario. Le carte utilizzate vengono messe da parte e, qualora un mazzo si esaurisca, vengono rimescolate. Lo stesso vale per le coccarde.

Livelli di gioco

Il gioco può essere svolto a più livelli di difficoltà. La modulazione avviene attraverso la scelta delle carte:

- **Carte con contorno grigio chiaro: primo livello (bambini 6-8 anni)**
- **Carte con contorno grigio scuro: secondo livello (bambini 7-9 anni)**
- **Carte con contorno nero: terzo livello (bambini dagli 8 anni in su)**

La corrispondenza tra livello di difficoltà ed età suggerita è puramente indicativa. Essa dipende ovviamente dalle competenze di ciascun bambino. Per la scelta delle carte da utilizzare potrebbe essere utile il supporto di un genitore o di un educatore.

Attenzione: se si sceglie il primo livello di gioco (bambini 6-8 anni) non sono previsti quiz del tipo "È giusto sì o no?". In questo caso, se la casella del tabellone dovesse indicare questo tipo di prova, i giocatori possono continuare a giocare scegliendo una carta e un colore a piacere.