

GIOCHI di CARTE

per Grandi e Piccini

Le carte contenute in questo kit sono utili per svolgere giochi di logica e di memoria o per organizzare delle vere sfide in famiglia. I giochi di carte descritti di seguito, favoriscono l'interazione con gli altri, il confronto costruttivo e il rispetto delle regole e dei comportamenti. Inoltre, con il materiale a disposizione, i bambini possono inventare e raccontare storie, arricchendo il proprio lessico ed esercitandosi nella comprensione delle narrazioni.

GIOCO DI MEMORIA (da 1 a 4 giocatori)

Si gioca con due mazzi (40 carte).

Per i bambini più piccoli possiamo utilizzare anche solo 20 carte, cioè 10 coppie di carte prese dai due mazzi.

Scopo del gioco: vince chi forma più coppie (classico gioco del memo).

Descrizione: mescoliamo le carte e stendiamo le scoperte, in modo ordinato, sul tavolo. Invitiamo i bambini a memorizzare la posizione delle coppie. Poi giriamo le carte e iniziamo il gioco. Comincia il giocatore più piccolo di età e si prosegue in senso orario. A turno, ciascun giocatore prova a scoprire due carte cercando di formare una coppia. Se forma una coppia, la prende e prosegue il gioco, cercando altre coppie. Altrimenti, ricopre le carte scoperte e passa il turno al giocatore successivo. Vince chi forma più coppie.

GIOCO DEI COLORI (da 2 a 4 giocatori)

Si gioca con 40 carte.

Scopo del gioco: è il contrario del gioco delle famiglie; vince, cioè, chi per primo rimane con una sola carta in mano.

Descrizione: si mischiano le carte dei due mazzi, se ne distribuiscano cinque a giocatore e si pone al centro del tavolo il mazzo delle carte avanzate coperto; il giocatore che ha distribuito le carte pesca la prima carta del mazzo centrale e la pone scoperta sul tavolo (questa sarà la carta colore). A questo punto ciascun giocatore, uno alla volta e in senso orario, inizia a scartare tutte le carte in suo possesso della stessa famiglia (o dello stesso colore) di quella messa sul tavolo. Se un giocatore non possiede nessuna carta di quella famiglia (o colore), passa la mano al giocatore che gli sta a fianco in senso orario. Se nessun giocatore rimane con una sola carta in mano, si pesca un'altra carta e si ripete il turno allo stesso modo. Vince chi per primo rimane con una sola carta in mano.

INVENTA UNA STORIA

Ciascun bambino può utilizzare liberamente le carte per inventare una storia. All'inizio possiamo proporre di inventare una storia ricomponendo una sequenza o una famiglia di carte. Ma si possono anche costruire storie più lunghe utilizzando carte di famiglie diverse. Per guidare e aiutare il bambino a inventare una storia, mescoliamo le carte che riteniamo necessarie sul tavolo e stendiamo coperte. Facciamone scoprire una e chiediamo: "Chi è il personaggio della carta? Che cosa sta facendo? Dove si trova?". A questo punto invitiamo il bambino a scoprire tutte le carte e a ritrovare, ad esempio, una carta della stessa famiglia di quella scoperta all'inizio. Chiediamo quindi di affiancare le due carte e facciamole osservare attentamente. Quindi chiediamo: "Chi è il secondo personaggio? Cosa sta facendo? I due personaggi si incontrano? Cosa si diranno? Cosa faranno insieme?" e così via.

MAZZETTO CONTRO MAZZETTO (2 giocatori)

Si gioca con un mazzo (20 carte).

Scopo del gioco: è un gioco di velocità e classificazione. Vince chi per primo riesce a raggruppare per famiglia le carte del suo mazzetto.

Descrizione: si mischiano le carte e poi si dividono equamente (dieci carte ciascuno) tra due giocatori, distribuendone una alla volta, in modo alternato, fino al termine del mazzo. Poi, ogni giocatore a turno inizia a scoprire le sue carte, sempre una alla volta, disponendole sul tavolo e raggruppandole per famiglia. Le famiglie devono essere ricomposte formando una fila orizzontale. Chi raggruppa per primo tutte le carte in suo possesso vince la partita.

GIOCO DELLE FAMIGLIE (da 2 a 4 giocatori)

Si gioca con 40 carte.

Scopo del gioco: formare per primi una famiglia completa; vince, cioè, chi riesce ad ottenere cinque carte della stessa famiglia.

Descrizione: si mischiano le carte dei due mazzi, se ne distribuiscono cinque a giocatore e si pone al centro del tavolo il mazzo delle carte avanzate coperto; quindi, a turno, ogni giocatore pesca la prima carta del mazzo posto al centro del tavolo; se la carta è utile per comporre una famiglia, la acquisisce e ne scarta una che non serve, lasciandola scoperta sul tavolo. Quindi il turno passa al giocatore successivo. Se, invece, la carta pescata non serve per comporre la famiglia, viene scartata direttamente, si lascia scoperta sul tavolo e si passa il turno. Se una carta lasciata sul tavolo è utile per formare una sequenza (famiglia) può essere raccolta dal giocatore di turno, che deve comunque scartare una carta in suo possesso. Il gioco prosegue finché un giocatore non forma una famiglia di cinque carte, le scopre e dichiara: "Famiglia completa!".

FORMA LA SEQUENZA (da 1 a 4 giocatori)

Si gioca con due mazzi (40 carte).

Scopo del gioco: vince chi ricompone per primo la propria sequenza di carte.

Descrizione: mescoliamo le carte e stendiamo le scoperte, in modo ordinato, sul tavolo. Invitiamo i bambini a memorizzare la posizione delle carte. Poi giriamole e iniziamo il gioco. Comincia il giocatore più piccolo di età e si prosegue in senso orario. A turno, ciascun giocatore prova a scoprire due carte per ricostruire una sequenza. Se trova due carte consecutive di una sequenza, prosegue il gioco, cercando altre carte della stessa sequenza scoprendo una carta alla volta. Altrimenti, ricopre le carte scoperte e passa il turno al giocatore successivo in senso orario che, a sua volta, deve provare a formare una sequenza diversa. Vince chi forma, per primo, una sequenza completa di 5 carte. Il gioco è utile per esercitare i bambini con i primi raggruppamenti e le prime classificazioni. Infatti le carte possono essere raggruppate anche in base all'ambiente che fa da sfondo a ciascuna sequenza (mare, montagna, fattoria, città).

TOMBOLA (4 giocatori)

Si gioca con due mazzi (40 carte).

Scopo del gioco: vince chi per primo completa la propria "cartella" formando cinque coppie di carte.

Descrizione: ciascun giocatore riceve cinque carte di una sequenza (famiglia). Si mescolano le carte del secondo mazzo e si mettono coperte al centro del tavolo. A turno ogni giocatore pesca una carta. Se ne possiede una uguale, forma una coppia sovrapponendo la carta pescata a quella che possiede. Quindi va avanti pescandone un'altra. Se pesca una carta posseduta da un avversario, quest'ultimo forma una coppia e pesca a sua volta un'altra carta. Vince chi per primo forma cinque coppie completando la propria "cartella".