

parole in Gioco

1 tabellone circolare a puzzle • 1 spinner • 3 mazzi di carte • 120 tessere forma-parole
• 10 coccarde • 4 lavagnette • 4 pennarelli cancellabili • 4 birilli segnaposto
• 1 regolamento di gioco

Preparazione

Si gioca da due a quattro giocatori. Si costruisce il tabellone e si inserisce lo spinner al centro. I tre mazzi di carte e le tessere forma-parole vengono mescolati e piazzati nell'apposita plancia (queste ultime in sei pile da venti). Ciascun giocatore prende una lavagnetta e un pennarello ed infine sceglie un segnaposto che posiziona sulla casella nera di partenza.

Obiettivo

I giocatori avanzano sul tabellone in base alla bravura nello svolgere le prove. Vince chi riesce a compiere per primo il numero di giri stabilito all'inizio del gioco (uno, due, tre o più a seconda di quanto si voglia far durare la partita). Ad ogni giro compiuto (passando sulla casella nera), ciascun giocatore guadagna una coccarda che tiene vicino a sé dal lato color argento. Tre coccarde argento si possono sostituire con una color oro (girando il lato).

Svolgimento

Inizia il più giovane! Ciascun giocatore, al proprio turno, gira lo spinner che indica sia il tipo di prova da svolgere, sia di quante posizioni si avanza. Lo spinner prevede le seguenti situazioni di gioco:



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).



Sfida di parole
(vedi paragrafo successivo).



La casella Stop
obbliga a rimanere fermi, passando il turno.

Nelle prove a quiz, le domande vengono lette dal giocatore alla sinistra di quello di turno.

La domanda da porre è quella che 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 ne sceglie uno dei due. Quando il concorrente che deve rispondere si trova sulla casella nera o sulla casella grigia, il giocatore che legge la domanda può sceglierne una a suo piacimento. Finita la prova, il turno passa la concorrente successivo. Le carte utilizzate vengono messe da parte e, qualora un mazzo si esaurisca, vengono rimescolate.

Sfida di parole

La "Sfida di parole" è consigliata per un livello avanzato del gioco. In caso si voglia escluderla, si può semplicemente tirare di nuovo lo spinner. Se lo spinner indica la "Sfida", il concorrente di turno sceglie un avversario con cui cimentarsi. Ciascuno dei due sfidanti prende una pila di venti tessere forma-parole. I concorrenti dovranno quindi tentare di comporre più parole (di senso compiuto) con le tessere a disposizione, potendo utilizzare entrambi i lati ed anche la vocale o la doppia che si trova nella propria casella del tabellone. La sfida dura circa 60 secondi (per controllare il tempo, un terzo concorrente può contare fino a 60). Vince chi ha utilizzato più tessere forma-parole: egli avanza di tante caselle quante sono le tessere forma-parole utilizzate (la vocale o la doppia del tabellone si conta come tessera forma-parole).

Le tessere forma-parole utilizzate vengono quindi messe da parte per poi essere mescolate e riposizionate quando si sono esaurite le tessere forma-parole sulla plancia.



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.

