REGOLAMENTO

PREFAZIONE

La collana **META** delle edizioni **LUDICO** vuole offrire ai bambini, attraverso la semplicità di un gioco, la possibilità di sviluppare al meglio e divertendosi quella competenza ormai da anni riconosciuta come prerequisito necessario per l'apprendimento di lettura e scrittura: la competenza metafonologica.
Per competenza metafonologica si intende la capacità di compiere un'analisi del linguaggio parlato, di riflettere sulle parole, identificare le unità che le compongono e manipolarle intenzionalmente.
Come ribadito da leggi, decreti e linee guida per il diritto allo studio degli studenti con disturbo specifico di apprendimento, i bambini devono padroneggiare la lingua orale nelle sue diverse forme prima d'incontrare il linguaggio scritto, in particolare nei suoi aspetti metafonologici: lunghezza delle parole, divisione in sillabe e poi in fonemi, riconoscimento della sillaba (e poi fonema) iniziale di parola, riconoscimento di rime, sono tutte competenze necessarie per poter imparare a leggere e a scrivere in un sistema alfabetico all'interno del quale è indispensabile saper manipolare i suoni che costituiscono il linguaggio e saper analizzare la parola come sequenza di suoni.
Stimolare queste acquisizioni attraverso un gioco è la proposta migliore che possiamo fare ai bambini per prepararli ad affrontare con minori difficoltà e maggiore motivazione gli apprendimenti scolastici.
I giochi **LUDICO** possono essere utilizzati in ambito abilitativo, sia dagli specialisti che intraprendono un percorso di recupero sugli aspetti metafonologici del linguaggio ma anche dagli insegnanti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria che intendono potenziare tutti i prerequisiti linguistici necessari per un agevole apprendimento della lettura e della scrittura, ma anche dai genitori che giocano coi loro bambini divertendosi e allo stesso tempo promuovendo la loro evoluzione.
RIMARE è un gioco sul riconoscimento di rime e sul reperimento di rime, che allena la capacità di notare le somiglianze nella struttura fonetica delle parole. Attenzione, quindi, alla parte finale della parola... buon viaggio!

SCOPO DEL GIOCO

RIMARE è un gioco educativo per due o più giocatori. Lo scopo del gioco è completare prima dell'avversario l'equipaggio di 4 barchette (su 6) per la versione **ASCOLTO** del gioco e di 2 barchette (su 3) per la versione **DICO** del gioco.

CONTENUTO DEL GIOCO

- **48 carte**, ciascuna con un'illustrazione che corrisponde ad una parola. Rappresentano l'equipaggio delle 6 barchette della versione **ASCOLTO** del gioco:
  - 8 illustrazioni di parole che finiscono con il suono **ELLO**
  - 8 illustrazioni di parole che finiscono con il suono **ONE**
  - 8 illustrazioni di parole che finiscono con il suono **ANA**
  - 8 illustrazioni di parole che finiscono con il suono **ETTO**
  - 8 illustrazioni di parole che finiscono con il suono **INO**
  - 8 illustrazioni di parole che finiscono con il suono **ETTA**
- **18 carte**, ciascuna con un'illustrazione che corrisponde ad una parola. Rappresentano l'equipaggio delle 3 barchette della versione **DICO** del gioco:
  - 6 illustrazioni di parole che finiscono con il suono **ATA**
  - 6 illustrazioni di parole che finiscono con il suono **OTTO**
  - 6 illustrazioni di parole che finiscono con il suono **ELLA**
- **6 carte jolly**
- **4 plance** per giocare a **RIMARE ASCOLTO**
- **2 plance** per giocare a **RIMARE DICO**

REGOLE DEL GIOCO - VERSIONE ASCOLTO

All'inizio del gioco ogni giocatore riceve **2** plance **ASCOLTO**, con le 6 barchette (3 per ogni plancia) sulle quali posizionare durante il gioco le carte equipaggio illustrate, 4 per ogni barca. Le 4 carte equipaggio devono rappresentare parole che fanno rima tra loro! Dal mazzo di carte, posizionato al centro, i giocatori pescano 1 carta e la posizionano sulla prima

barchetta. Ed ora... il gioco ha inizio!
A turno ogni giocatore pesca la carta superiore dal mazzo per l'avversario: il giocatore (1) prende la prima carta dal mazzo e dice il nome del disegno rappresentato sulla carta. Il giocatore (2) deve **ascoltare** e indovinare se la carta pescata fa rima o no con le carte già presenti sulle sue barchette. Se indovina vince la carta e la posiziona sulla sua plancia, se sbaglia la carta viene rimessa sotto il mazzo. Poi il giocatore (2) prende la carta superiore dal mazzo e dice il nome del disegno rappresentato sulla carta. Il giocatore (1) deve indovinare se la carta fa rima con quelle già presenti sulla sua plancia... e così via!

Come si vince?

Vince il giocatore che completa prima dell'avversario l'equipaggio di 4 barchette su 6.

Che succede se...?

• Il giocatore (1) pesca una carta che il giocatore (2) non può utilizzare perché ha già altre 4 parole che fanno rima con la carta appena pescata, quindi l'equipaggio per quella barchetta è già completo: il giocatore (1) mette la carta sotto il mazzo e pesca un'altra carta per il giocatore (2). Se anche la seconda carta non può essere utilizzata si passa il turno di gioco all'avversario.
• Se il giocatore (1) pesca una carta jolly: il giocatore (2) può prendere una carta dell'avversario (tranne quelle delle barchette già completate), oppure può prendere la prima carta dal mazzo e posizionarla sulla sua plancia. Se non può utilizzarla (perché l'equipaggio per quella barchetta è già al completo) la mette sotto il mazzo e continua il gioco pescando per il giocatore (1)...

REGOLE DEL GIOCO - VERSIONE DICO

All'inizio del gioco ogni giocatore riceve una plancia **DICO**, con le 3 barchette sulle quali posizionare durante il gioco le carte equipaggio illustrate, 3 per ogni barca. Le 3 carte equipaggio devono rappresentare parole che fanno rima tra loro!
A turno ogni giocatore pesca dal mazzo una carta per l'avversario. Il giocatore (1) prende la carta superiore dal mazzo e dice il nome del disegno rappresentato sulla carta. Il giocatore (2) deve **dire** una parola che fa rima con quella pescata dall'avversario. Se ci riesce, si conquista la carta equipaggio e la posiziona sulla sua plancia, se non trova nessuna rima la carta viene posizionata sotto il mazzo.
Non possono essere utilizzate parole già dette in precedenza o rappresentate sulle carte già presenti nel gioco (per i giocatori più grandi si possono inserire anche altre limitazioni: non utilizzare vezzeggiativi, diminutivi...).
Poi sarà il giocatore (2) a pescare la prima carta dal mazzo per il giocatore (1)...

Come si vince?

Vince il giocatore che completa prima dell'avversario l'equipaggio di 2 barchette su 3.

Che succede se...?

• Il giocatore (1) pesca una carta che il giocatore (2) non può utilizzare perché ha già altre 3 parole che fanno rima con la carta appena pescata, quindi l'equipaggio per quella barchetta è già completo: il giocatore (1) mette la carta sotto il mazzo e pesca un'altra carta per il giocatore (2). Se anche la seconda carta non può essere utilizzata si passa il turno di gioco all'avversario.
• Se il giocatore (1) pesca una carta jolly: il giocatore (2) può prendere una carta dell'avversario (tranne quelle delle barchette già completate), oppure può prendere la prima carta dal mazzo e posizionarla sulla sua plancia. Se non può utilizzarla (perché l'equipaggio per quella barchetta è già al completo) la mette sotto il mazzo e continua il gioco pescando per il giocatore (1)...

REGOLE DEL GIOCO - VERSIONI MISTE

I giocatori con buone competenze metafonologiche o più grandi, possono giocare con le due versioni (**ASCOLTO** e **DICO**) contemporaneamente.
I regolamenti sono quelli indicati precedentemente per le due versioni e valgono ognuno per la plancia scelta.
Si può giocare con **2** plance **ASCOLTO** e **1 DICO**.
Vince il giocatore che completa per primo l'equipaggio di 7 barchette "miste" (**ASCOLTO** e **DICO**, nella proporzione scelta dal giocatore).
Si può giocare con **1** plancia **ASCOLTO** e **1 DICO**.
Vince il giocatore che completa per primo l'equipaggio di 5 barchette "miste" (**ASCOLTO** e **DICO**, nella proporzione scelta dal giocatore).

LUDICO
GIOCHI EDUCATIVI
è un marchio
SERFER GIOCHI

www.ludicogiochi.it
facebook/Ludicogiochi

RIMARE
Pesca le tue rime!

DESCRIZIONE DELLE ILLUSTRAZIONI

ANELLO

AQUILONE

ARANCIATA

BACCHETTA

BAMBINO

BANANA

BASTONE

BEFANA

BERRETTO

BICICLETTA

BISCOTTO

BOTTONE

BUDINO

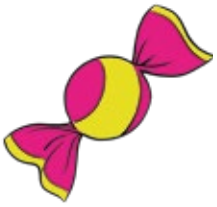
CAMPANA

CANCELLO

CANOTTO

CAPPELLO

CAPPOTTO


CARAMELLA

CARRELLO

CASCATA

CASSETTO

CEROTTO

CIOCCOLATINO

COCCINELLA

COLLANA

COLTELLO

CUSCINO

FATA

FAZZOLETTO

FESTONE

FISCHIETTO

FONTANA

FORCHETTA

INDIANA

LAMPONE

LETTO

LIMONE

LINGOTTO

LUCCHETTO

MAGLIETTA

MARMELLATA

MARTELLO

MELANZANA

MOLLETTA

MORTADELLA

OMBRELLO

ORECCHINO

OTTO

PADELLA

PALETTA

PALLONE

PANINO

PATATA

PENNELLO

PINGUINO

PIRATA

PULCINELLA

PULCINO

RACCHETTA

RANA

ROSSETTO

RUBINETTO

SIGARETTA

STELLA

TALLONE

JOLLY