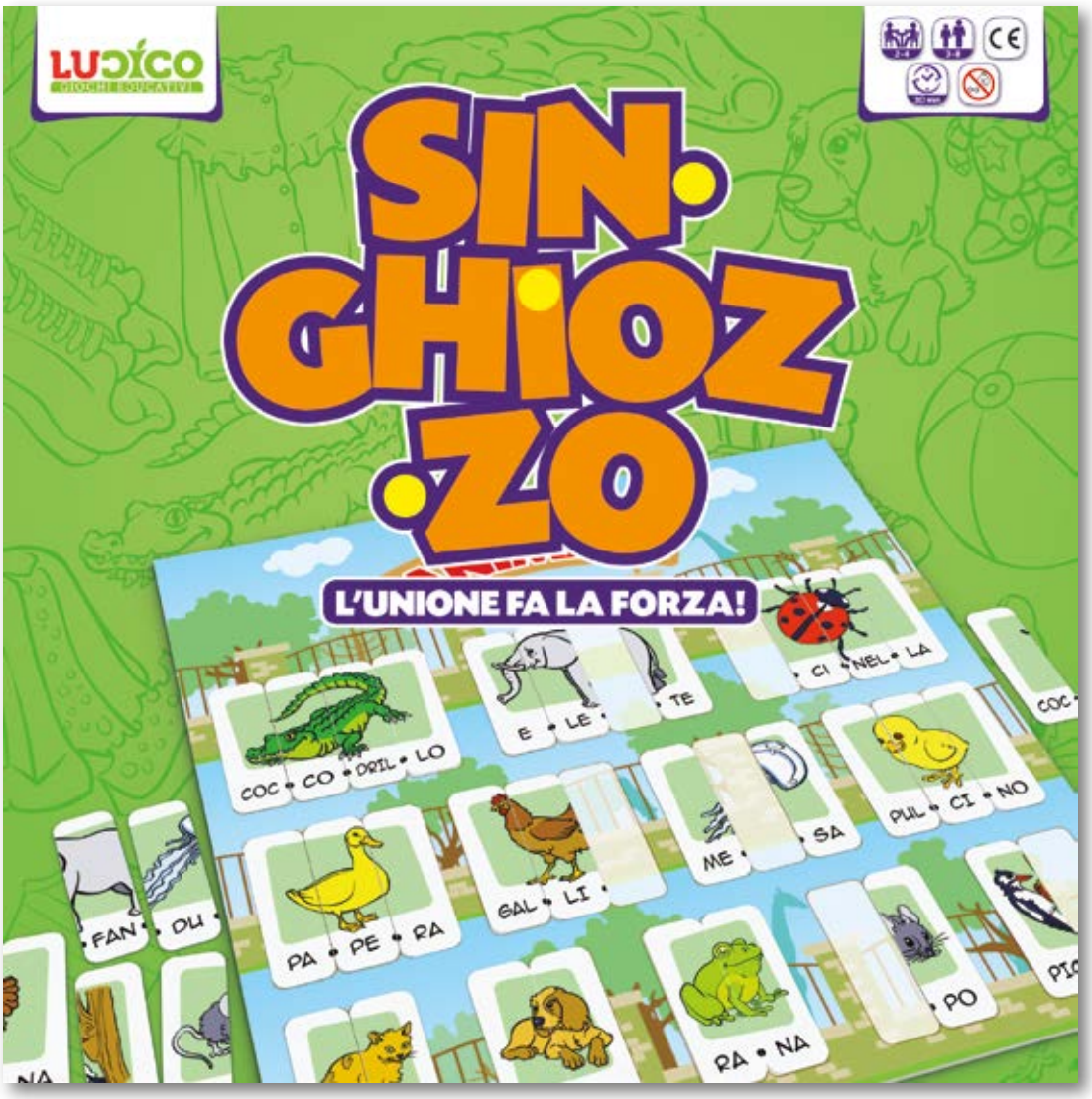


REGOLAMENTO

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.
SINGHIOZZO è un gioco sulla lunghezza delle parole, sulla capacità di dividere le parole in sillabe e di ricostruire, partendo da sequenze di sillabe, parole intere.
SINGHIOZZO allena inoltre la capacità di classificare attraverso le quattro categorie del gioco.

SCOPO DEL GIOCO

SINGHIOZZO è un gioco educativo per 2, 3 o 4 giocatori. Lo scopo del gioco è completare prima degli avversari la propria plancia.

CONTENUTO DEL GIOCO

- **4 plance** rappresentanti quattro categorie: supermercato, negozio di abbigliamento, negozio di giocattoli, animali.
- **136 tessere** illustrate, **34** per ogni **categoria**, divise in sillabe. Ogni plancia ospita:
  - **5** parole **bisillabe**,
  - **4** parole **trisillabe**,
  - **3** parole **quadrisillabe**.
- **4 carte jolly**
- **1 dado tricolore** (giallo, blu, rosso)
- **1 dado +/-**

REGOLE DEL GIOCO

All'inizio del gioco vengono distribuite **10 tessere per ogni giocatore**, prese dal mazzo precedentemente mischiato. Se tra queste prime 10 tessere c'è una carta jolly, si deve mischiare nuovamente nel mazzo e deve essere sostituita con un'altra.
Ogni giocatore, dopo aver visionato le sue tessere, **sceglie la plancia** con cui giocare: se ad esempio il giocatore 1 possiede 3 parti di oggetti che possono essere presenti in un supermercato, 4 parti di oggetti presenti in un negozio di abbigliamento, 2 parti di oggetti presenti in un negozio di giocattoli e 1 parte di un animale, deciderà di giocare con la plancia del negozio di abbigliamento. La plancia viene assegnata al primo giocatore che la richiede.
Ognuno posiziona sulla propria plancia le tessere che possono prendervi posto (ad es. nel supermercato solo illustrazioni di cibi) prestando attenzione alla lunghezza delle parole (ad es. la carta con disegnata una parte di **POLLO** andrà nel "**carrello**" delle **bisillabe**, la carta con disegnata una parte del **PULCINO** andrà nella "**gabbia**" delle **trisillabe** e via dicendo).
Le tessere che non appartengono alla categoria rappresentata dalla propria plancia, rimangono al giocatore che deve **posizionarle** "**scoperte**" sul tavolo da gioco affinché gli avversari le possano vedere.
Terminata questa fase del gioco, a turno ogni giocatore, cominciando dal più giovane, può decidere di:
a) tirare il dado tricolore - se esce il colore **rosso** pesca **una** tessera dal mazzo, se esce il colore **blu** ne pesca **due**, se esce il colore **giallo** può decidere di **tirare** anche il **dado +/-** e pescare **una** tessera dal mazzo (dopo aver visto il risultato del lancio del dado);
b) se si decide di **tirare** anche il **dado +/-**, se esce **+** (più) il giocatore può **prendere una** delle **tessere** illustrate di un **avversario**, utile per la sua plancia oltre ad una tessera dal mazzo; se esce **-** (meno) si **passa la mano** al giocatore successivo **senza prendere tessere ne' dal mazzo ne' dagli avversari**.
Le tessere pescate che fanno parte della categoria rappresentata sulla propria plancia vengono posizionate sulla stessa, le altre si lasciano scoperte davanti al giocatore.

Che succede se...?

- **Il giocatore pesca una carta jolly?**

Le **carte jolly interrompono** il "**singhiozzo**", quindi quando un giocatore ne pesca una può utilizzarla per **completare un'immagine** della sua plancia alla quale manca solo una parte: ad es. nell'immagine **PAN•_ _ •LO•NE** (PAN•TA•LO•NE con la seconda sillaba "TA" mancante) il giocatore può mettere il jolly al posto della sillaba **TA**. Quando poi troverà la parte mancante della parola (**TA**) il jolly sarà da questa sostituito e potrà essere usato per concludere un'altra immagine/parola a cui manca una sola sillaba.
ATTENZIONE! Il **jolly** può essere usato **solo per concludere una parola**, quindi solo se va a sostituire l'ultima parte mancante di essa, altrimenti dovrà essere mischiato di nuovo nel mazzo.

Come si vince?

Vince il giocatore che quando finiscono le tessere del mazzo ha completato più immagini.

Variante: quando finiscono le tessere del mazzo si **mischiano nuovamente** quelle che sono rimaste ai giocatori e si **riprende il gioco** finché non viene completata una plancia.

LUDICO GIOCHI EDUCATIVI
è un marchio
SERFER GIOCHI

www.ludicogiochi.it
facebook/Ludicogiochi

SINGHIOZZO
L'UNIONE FA LA FORZA!

DESCRIZIONE DELLE ILLUSTRAZIONI

PLANCIA DEL NEGOZIO DI ABBIGLIAMENTO

PAROLE BISILLABE

GIAC•CA

GON•NA

GUAN•TI

SCAR•PE

SCIAR•PA

PAROLE TRISILLABE

CAP•POT•TO

MA•GLIET•TA

MA•GLIO•NE

MAN•TEL•LO

PAROLE QUADRISILLABE

CA•MI•CET•TA

CA•NOT•TIE•RA

PAN•TA•LO•NE

PLANCIA DEGLI ANIMALI

PAROLE BISILLABE

CA•NE

GAT•TO

PIC•CHIO

RA•NA

TO•PO

PAROLE TRISILLABE

GAL•LI•NA

ME•DU•SA

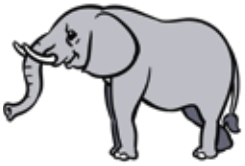
PA•PE•RA

PUL•CI•NO

PAROLE QUADRISILLABE

COC•CI•NEL•LA

COC•CO•DRIL•LO


E•LE•FAN•TE

PLANCIA DEL SUPERMERCATO

PAROLE BISILLABE

LAT•TE

PA•NE

PA•STA

PIZ•ZA

POL•LO

PAROLE TRISILLABE

FO•CAC•CIA

MI•NE•STRA

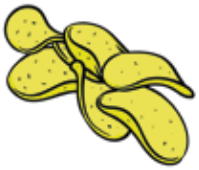
PAN•DO•RO

RI•COT•TA

PAROLE QUADRISILLABE

CA•RA•MEL•LA

CIOC•CO•LA•TA


PA•TA•TI•NE

PLANCIA DEL NEGOZIO DI GIOCATTOLI

PAROLE BISILLABE

BOL•LE

PAL•LA

PI•STA

PUZ•ZLE

RO•BOT

PAROLE TRISILLABE

CHIO•DI•NI

PAT•TI•NI

RAC•CHET•TE

TOM•BO•LA

PAROLE QUADRISILLABE

AL•TA•LE•NA

A•QUI•LO•NE

CO•STRU•ZIO•NI