

**LU<sup>o</sup>ICO**  
GIOCHI EDUCATIVI

# Classi..co da mare

GIOCO DI CARTE



**REGOLAMENTO**

## PREFAZIONE

Le edizioni **LuDico** nascono con l'obiettivo di offrire ai bambini, attraverso un gioco, la possibilità di diventare più competenti nell'uso del linguaggio.

**CLASSI...CO DA MARE** "gioca" sugli aspetti lessicali del linguaggio. Possiamo definire il lessico come l'insieme dei vocaboli che costituiscono una lingua.

Essere competenti dal punto di vista lessicale non significa soltanto avere un linguaggio "ricco", ma essere anche dei buoni lettori: numerosi studi infatti confermano la relazione tra un'adeguata competenza lessicale in età prescolare e la successiva abilità di lettura, in particolare per quanto riguarda i parametri di correttezza e comprensione del testo.

Cosa possiamo fare per accrescere le competenze lessicali? Uno dei modi più diretti è quello di stimolare la capacità di categorizzare la realtà, giocare alla CLASSIFICAZIONE. Classificare significa saper distinguere e poi raggruppare rilevando i tratti comuni tra gli oggetti.

**Il gioco CLASSI...CO DA MARE arricchisce il vocabolario del bambino stimolando la capacità di classificare**, da quella più semplice (per categorie, per attributi) a quella più evoluta (per parti, per funzioni).

Aumenta le competenze lessicali e conseguentemente facilita l'apprendimento della lettura.

**CLASSI...CO DA MARE** può essere utilizzato in ambito abilitativo, sia dagli specialisti che intraprendono un percorso di stimolazione delle competenze lessicali, ma anche dagli insegnanti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria che intendono potenziare tutti quei requisiti linguistici utili per un più agevole apprendimento della lettura e della scrittura, ed anche dai genitori che giocano con i loro bambini divertendosi e allo stesso tempo promuovendo la loro evoluzione.

## SCOPO DEL GIOCO

Finalmente in vacanza! Tutti al mare per la sfida dell'estate: la Sirena, lo Squalo, Poseidone e l'Ippocampo sono alla ricerca delle conchiglie più belle. **Lo scopo del gioco è vincere 12 conchiglie (le carte classe) prima dell'avversario.**

## CONTENUTO DEL GIOCO

**76 carte** così divise:

### **16 carte personaggio**

4 Sirena, 4 Squalo, 4 Poseidone, 4 Ippocampo;

### **48 carte classe**

12 carte categoria (il nome di un personaggio delle favole, animale del mare, animale della fattoria, animale della savana, sport, pianeta, mobile, programma televisivo, fumetto, monumento, città italiana, città europea),

12 carte funzione (una cosa che si usa per cantare, per saltare, per colorare, per giocare, per volare, per pescare, per chiudere, per bere, per salire, per sedersi),

12 carte parti (il nome di una cosa col manico, con i denti, con la tastiera, con le maniche, con la coda, con le ruote, con le zampe, col guscio, con le ali, con le tasche, con i pulsanti, con lo sportello),

12 carte attributi (il nome di una cosa rotonda, quadrata, gialla, di vetro, di carta, pelosa, profumata, puzzolente, spinosa, paurosa, invernale, calda);

### **12 carte classe speciali**

4 polpo, 4 conchiglia, 4 granchio.

## REGOLE DEL GIOCO

All'inizio si posizionano al centro del tavolo da gioco i due mazzi di carte: il mazzo con i personaggi e quello con le classi che comprende anche le carte speciali.

**Se si gioca in 4** si utilizza il mazzo con **16 carte personaggio** (4 Sirena, 4 Squalo, etc...). **Se si gioca in 3** si utilizza il mazzo con **12 carte personaggio** (3 Sirena, 3 Squalo, etc...), **se si gioca in 2** si utilizza il mazzo con **8 carte personaggio**.

Per le carte classe, **se si gioca in 4** si utilizza il mazzo con **48 carte classe**. **Se si gioca in 3 o in 2** si possono utilizzare **tutte le carte classe** ma il gioco termina comunque quando ogni personaggio ne **conquista 3** oppure si seleziona il numero di carte sufficiente per giocare (per **2 giocatori** si utilizzano **6 carte** per ogni classe, per **3 giocatori** si utilizzano **9 carte** per ogni classe).

Ogni personaggio è legato ad una classe: la Sirena alle carte categoria, lo Squalo alle carte funzione, l'Ippocampo alle carte parti e Poseidone alle carte attributi (il personaggio e la sua classe sono contraddistinti dallo sfondo della carta dello stesso colore).

Ogni giocatore pesca la prima carta di ogni mazzo e mette davanti a se', scoperta, la carta personaggio. Nel corso del gioco, se un giocatore pesca una carta personaggio che già possiede, può scambiarla con una carta personaggio "doppione" di un altro giocatore, o comunque tenerla scoperta a tavola aspettando la possibilità di poterla scambiare.

Il giocatore deve poi rispondere alla domanda della carta classe pescata e posizionare la carta vicino al personaggio al quale è legata (ad es. Sirena/carta categoria). Non si può ripetere una risposta già data durante il gioco. Se il giocatore non conosce la risposta alla definizione o la sbaglia, deve rimettere la carta nel mazzo classe.

Se invece la carta classe è legata ad un personaggio che il giocatore ancora non possiede, la tiene in mano senza farla vedere agli avversari. Potrà utilizzarla quando avrà in gioco il personaggio legato a quella classe.

Quando tutti i giocatori possiedono i quattro personaggi, si pesca solo dal mazzo classe; ad ogni turno di gioco si prende prima una carta dal mazzo, poi si possono fare le seguenti mosse (nella stessa mano di gioco): usare la carta classe appena pescata, usare una carta classe tra quelle tenute in mano, usare una carta speciale.

Vince chi per primo riesce a conquistare per ognuno dei quattro personaggi tre carte classe.

### CHE SUCCEDA SE...

- un giocatore pesca una carta classe di cui non ha bisogno perché il personaggio legato a quella classe ha già tre carte (sufficienti per considerare completato quel personaggio): deve metterla scoperta a tavola perché può essere "rubata" da un avversario che utilizza la carta speciale "conchiglia".
- un giocatore trova una carta "**polpo**": può metterla in gioco bloccando il personaggio di un avversario, che non potrà più affiancare carte classe a quel personaggio finché non "sleggerà" i tentacoli del polpo con una carta "granchio". Può anche decidere di tenerla in mano senza farla vedere e giocarla successivamente.

- un giocatore trova una carta "**granchio**":  
può utilizzarla per liberare i suoi personaggi bloccati da una carta "polpo" o tenerla in mano senza mostrarla agli avversari ed utilizzarla al bisogno.
- un giocatore pesca una carta "**conchiglia**":  
può prendere da un avversario una delle carte classe che l'altro giocatore non ha affiancato ai suoi personaggi perché non ne aveva più bisogno. Nel caso nessun giocatore abbia carte classe in più, il possessore della carta "conchiglia" può prendere una carta classe di cui ha bisogno scegliendola tra quelle possedute dai personaggi dei suoi avversari, tranne quelle dei personaggi che hanno già completato la serie di tre carte classe o che sono bloccati a causa di una carta polpo.

**Le carte speciali (polpo, granchio, conchiglia) dopo essere state utilizzate, vengono nuovamente mischiate nel mazzo.**

**LUDICO**  
GIOCHI EDUCATIVI

Via Corte Grande, 1  
73039 | Tricase (Le) | Italy

[www.ludicogiochi.it](http://www.ludicogiochi.it)  
[info@ludicogiochi.it](mailto:info@ludicogiochi.it)

[facebook/Ludicogiochi](https://facebook.com/Ludicogiochi)  
[youtube/ludicogiochi](https://youtube.com/ludicogiochi)

*Classi.co*  
**da mare**

