

SCHEDA ATTIVITÀ: Indovina le parole!

A cura Cooperativa Ripari

Materiali:

- un mazzo di carte-attività, ovvero indicazioni su come deve essere la parola (ad esempio nome, verbo, aggettivo, nomi che contengono almeno 3 sillabe, nomi che contengono due lettere uguali, nomi che contengono almeno una doppia, nomi che contengono almeno 4 vocali ecc...)
- un mazzo di carte-lettera (o un [randomizzatore online](#))
- una ruota delle categorie, ad esempio:

flora e fauna	cinema e spettacolo
sport	arte e musica
letteratura	storia
abbigliamento	geografia
alimentazione	scienze
professioni	tecnologia

Obiettivo: *Nomi cose e città 2.0* è un gioco utile per allenare le capacità lessicali e grammaticali. Si mescolano separatamente i mazzetti delle carte-attività e delle carte-lettera e si pongono al centro del tavolo. Si tengono a portata di mano la ruota delle categorie e la scheda segnapunti. Ciascun concorrente prende un foglio e un pennarello.

Attività in semplici passi

Il gioco

Il primo giocatore scopre una carta-lettera e una carta-attività. Dopo che i concorrenti hanno letto il contenuto delle carte, il giocatore gira la ruota che indicherà una categoria. A questo punto parte il tempo e tutti i giocatori devono scrivere sul proprio foglio quante più parole possibili che iniziano con la lettera della carta pescata e che rispettino le indicazioni specifiche della carta-attività. Inoltre le parole scritte devono appartenere alla categoria indicata dalla ruota degli argomenti.

Esempio: lettera F - argomento letteratura - nomi con almeno 3 sillabe.

Finita la manche, ne parte un'altra e così via fino a che non si arrivi a 100 punti (o un altro punteggio a scelta dei giocatori prima della partita). Il giocatore o la squadra che arriva a tale punteggio vince la partita.

Punteggio

Ciascun giocatore guadagna 3 punti per ogni parola "originale" (non scritta da nessuno) e 1 punto per le parole scritte da uno o più giocatori.

Regole sulle parole

Oltre a rispettare la lettera e l'esercizio richiesto, le parole devono appartenere o essere riconducibili chiaramente alla categoria estratta. Nel dubbio, vale il giudizio insindacabile della maggioranza. Non valgono le parole che siano una declinazione di genere o numero di una parola già scritta: ad esempio se si scrive *leone*, non si può più scrivere *leoni* o *leonesse*. Valgono invece parole simili, ma che assumono un significato differente, ad esempio: se si scrive *gatto*, si può scrivere *gattoni* (modo di camminare) mentre non si può scrivere *gatta*.

Suggerimenti per i docenti e i formatori

- è un gioco che permette di esercitare le competenze lessicali e grammaticali in modo sfidante e allo stesso tempo divertente.
- Se giocato a squadre dà la possibilità di affinare le competenze sociali e strategiche dei minori.
- Le carte attività sono modificabili per adattare il gioco ai bambini più piccoli.
- Anche tempi e punteggi possono essere personalizzati in base al gruppo

Tempo: circa 45/60 minuti