

progetto

ArAl

Progetto di Elena Tavarado e Caterina Navarra
revisione scientifica e illustrazioni a cura di Giancarlo Navarra



UGUALE

Le Carte di Rino & Zezé:
Pensa, Trova,
Combina e Traduci.

MANUALE DI GIOCO



Sintab Edizioni

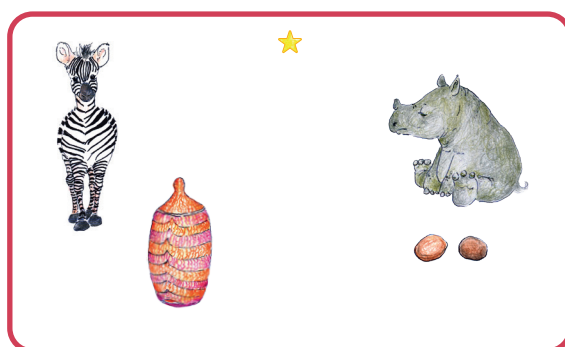
PARTE A - GUIDA AL MATERIALE E AI GIOCHI

1. L'ambiente, i protagonisti, le Regole

Due piccoli abitanti della savana, la zebra Zezè e il rinoceronte Rino, si divertono a collezionare semi. Li possono tenere sciolti, e quindi visibili, oppure dentro una o più ceste variamente colorate (possono essere rosse, gialle o blu) che, essendo chiuse, impediscono di vederne il contenuto.

L'organizzazione delle collezioni segue due Regole:

Regola dell'Uguaglianza: Zezè e Rino hanno sempre un numero uguale di semi.



In questa situazione, siccome Rino ha due semi, allora anche Zezè possiede due semi, nascosti nella cesta.

Regola dei Colori: ceste dello stesso colore contengono un ugual numero di semi e, viceversa, ceste di colore diverso contengono numeri diversi di semi.

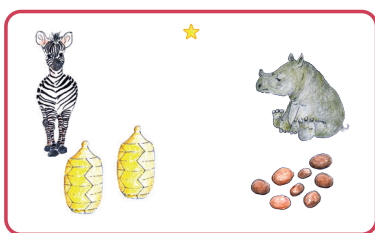


Nelle ceste rosse c'è lo stesso numero di semi, diverso dal numero di quelli nella cesta blu. Sono in ogni caso numeri sconosciuti, il cui valore si troverà applicando la Regola dell'Uguaglianza.

2. Le Carte

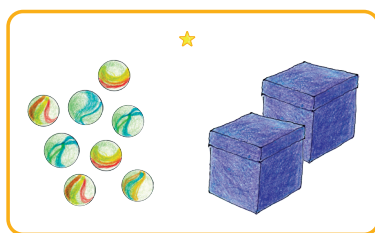
Il gioco è formato da cinque mazzi di carte, collegate fra loro.

Un esempio:



A • 25 CARTE ROSSE

Ogni carta A contiene immagini di Zezè e Rino e delle loro collezioni.



B • 25 CARTE ARANCIONE

Ogni carta B riproduce con disegni diversi la corrispondente carta A.



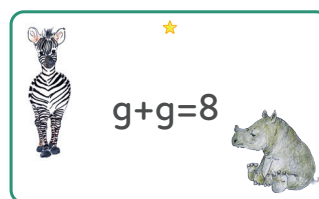
C • 25 CARTE AZZURRE

Ogni carta C contiene una descrizione della corrispondente carta A.



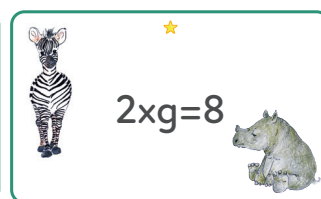
D • 36 CARTE BLU

Ogni carta D contiene una frase che esprime la relazione matematica fra le quantità di semi di Zezè e Rino rappresentate nella carta A.



E • 36 CARTE VERDI

Ogni carta E contiene la traduzione in linguaggio algebrico della frase della corrispondente carta D.



Le carte D ed E sono in numero maggiore (36) rispetto alle altre (25) perché ad una A può corrispondere più di una rappresentazione di tipo relazionale in lingua italiana (carte D) e di conseguenza più rappresentazioni in linguaggio algebrico (carte E). Nell'esempio precedente: alla A, in cui Zezè ha due ceste di colore uguale, possono corrispondere due D per esprimere il numero totale dei semi nelle ceste, in forma rispettivamente additiva e moltiplicativa; ad es:

- 'La somma dei numeri dei semi nelle due ceste gialle';
- 'Il doppio del numero dei semi in una delle due ceste gialle'.

3. Le sei tipologie relative alla distribuzione di ceste e semi fra Zezè e Rino

Le 25 carte A (e di conseguenza quelle degli altri mazzi) sono divise in sei tipologie, a seconda del modo in cui ceste e semi sono variamente distribuiti fra Zezè e Rino. Le schematizziamo perché possono essere d'aiuto all'insegnante anche per progettare situazioni differenti da quelle presentate nelle carte A o per farle inventare ai bambini come sfide da lanciare all'adulto o ai compagni (è indifferente da che parte stanno ceste e semi nella carta).

<table border="1"><tr><td>□</td><td>•</td></tr></table>	□	•	Uno ha solo ceste, l'altro ha solo semi.
□	•		
<table border="1"><tr><td>□ •</td><td>•</td></tr></table>	□ •	•	Uno ha sia ceste che semi, l'altro solo semi.
□ •	•		
<table border="1"><tr><td>□ •</td><td>□</td></tr></table>	□ •	□	Uno ha sia ceste che semi, l'altro solo ceste.
□ •	□		
<table border="1"><tr><td>□ •</td><td>□ •</td></tr></table>	□ •	□ •	Entrambi hanno sia ceste che semi.
□ •	□ •		
<table border="1"><tr><td>□</td><td>□</td></tr></table>	□	□	Entrambi hanno solo ceste.
□	□		
<table border="1"><tr><td>□</td><td></td></tr></table>	□		Uno ha solo ceste (una o più), l'altro non ha nessun seme.
□			

4. Panoramica sulle possibilità di utilizzo dei mazzi

I mazzi possono essere usati in tanti modi diversi, a seconda dell'età e dell'esperienza dei bambini e di chi sia l'adulto (insegnante o meno) che gioca assieme a loro. Le carte A - e di conseguenza anche le altre - presentano due livelli di difficoltà (contrassegnati da una o due stelle sul fronte di ogni carta):

★ più semplice, adatte a partire dai 5 anni;

★★ più articolato adatte a partire dai 7 anni.

In questo modo un docente può decidere di usare solo parte di uno o più mazzi, a seconda del livello dei suoi alunni.

5. Note di metodo sulle carte

Riteniamo utile dare delle sintetiche indicazioni generali su possibili usi dei mazzi di carte, prima di passare ai giochi veri e propri, aprendo le basi sia per attività didattiche a livello linguistico e matematico che per attività di tipo ludico.

5.1 Le carte A ★ e le corrispondenti B

Adatte a: bambini con poca confidenza con la lettura (infanzia, prima primaria, bambini con difficoltà, stranieri).

Adulto-guida: anche non insegnante.

Scopo: riconoscere somiglianze fra ceste e semi delle carte A e gli oggetti delle carte B, diversi nella forma ma in quantità uguali (due ceste nelle A - due sacchetti nelle B, tre semi nelle A - tre caramelle nelle B e così via).

Ritmo: lento, per favorire l'osservazione, la lettura, la verbalizzazione.

Attività: per rompere il ghiaccio e favorire la familiarità con le carte.

Alcuni esempi: l'adulto posa sul tavolo:

- una carta A e due o tre carte B; il bambino cerca la coppia corretta A-B;
- tre carte A e le corrispondenti tre B più una B intrusa; abbinando correttamente le tre coppie A e le B il bambino ha il compito di isolare l'intrusa.

5.2 Carte A ★ e le corrispondenti C

Adatte a: bambini con iniziali competenze con la lettura (infanzia, prima primaria, bambini con difficoltà, stranieri).

Adulto-guida: anche non insegnante.

Scopo: riconoscere le relazioni fra le situazioni illustrate nelle carte A e le descrizioni in lingua italiana delle carte C.

Ritmo: lento, per favorire l'osservazione, la lettura, la verbalizzazione.

Attività: l'adulto può introdurre alcune carte A ★★ scegliendo quelle che gli sembrano più adatte. Alcuni esempi: posa sul tavolo:

- una carta A e la corrispondente C più un'intrusa (A o C); abbinando correttamente la A e la C il bambino isola l'intrusa;
- una carta C e alcune carte A; il bambino cerca la coppia corretta A-C;
- una carta A e alcune carte C; il bambino cerca la coppia corretta A-C.

5.3 Le carte A ★ e le corrispondenti D

Adatte a: bambini che hanno maturato competenze nella lettura (dalla terza primaria in poi).

Adulto-guida: insegnante che intenda avviare (o approfondire) il confronto tra parafrasi che esprimono in linguaggio naturale le relazioni matematiche tra i numeri, noti o meno, dei semi.

Scopo: favorire l'interpretazione di parafrasi che rappresentano in linguaggio naturale le relazioni matematiche fra le quantità illustrate nelle carte A.

Ritmo: adattato alle caratteristiche degli alunni e alle loro competenze linguistiche, che vanno comunque promosse.

Attività: quando l'adulto lo ritiene stimolante, può introdurre anche alcune carte ★★ scegliendo quelle che gli sembrano più adatte. Alcuni esempi: l'adulto posa sul tavolo:

- una carta A e una carta D presa a caso; l'alunno spiega se l'abbinamento è corretto;
- una carta A e due corrispondenti D più una D intrusa; l'alunno ha il compito di isolare l'intrusa.

5.4 Le carte A (inizialmente ★) e le corrispondenti D ed E

Adatte a: alunni con competenze linguistiche evolute (dalla terza primaria).

Adulto-guida: insegnante.

Scopo: riconoscere le relazioni fra le rappresentazioni iconiche (A), linguistiche di tipo relazionale (D), in linguaggio matematico (E).

Ritmo: sono possibili due livelli: un primo, didattico, relativo alla graduale costruzione di competenze sempre più solide; un secondo, ludico, al quale gli alunni, anche da soli, utilizzano le loro competenze per giocare e 'vincere'. In questo caso vengono premiate l'intuizione, il colpo d'occhio, la velocità.

Attività: quando l'adulto lo ritiene stimolante, può introdurre anche delle carte ★★ scegliendo fra quelle che gli sembrano più adatte. Alcuni esempi: l'adulto posa sul tavolo:

- una carta A, due carte D entrambe corrette e due carte E, anch'esse corrette; l'alunno le interpreta e argomenta le associazioni;
- due carte corrispondenti D-E e tre carte A; l'alunno individua la carta A adatta e argomenta la scelta.

6. Giochi

Il materiale è nato dalla collaborazione tra le autrici, una docente di scuola Primaria e l'altra dell'Infanzia dell'IC San Giovanni di Trieste, assieme ai loro alunni: una classe prima e una sezione dell'infanzia, coinvolte in attività di continuità verticale. Le carte costituiscono l'espansione e l'evoluzione del gioco realizzato dalle stesse insegnanti "Collezionisti in erba: alla scoperta dell'incognita. Un gioco di scatole, semi e pensieri a voce alta per favorire il ragionamento e l'argomentazione" (Sapyent, 2019). Rispetto a questo, il gioco "UGUALE" si rivolge anche a ragazzi più grandi, in quanto il materiale presenta un maggior grado di astrazione.

I giochi che presentiamo sono stati pensati, in un lungo periodo di tempo, dai bambini della classe di scuola primaria, a cui è stata consegnata una prima versione del materiale: alcuni sono stati inventati, altri derivano da giochi a loro noti.

Eccoli, classificati in due gruppi a seconda della loro complessità:

7 secondi	dai 5 anni
Manolesta	
Memory di Rino e Zezè	
Chi ce l'ha?	dagli 8 anni
Cartobot	
Lo so!	
Ri-Ze-Mimi	

Le carte di "Uguale" si prestano a qualunque altro gioco suggerito dalla fantasia degli alunni o dei docenti.

7 SECONDI

Numero giocatori: 2

Preparazione: si prendono 8 carte rosse (A) e 7 color arancione (B) corrispondenti alle prime, ma si può decidere di giocare con mazzi di altri colori. Si allineano su due file parallele, lasciando coperte le carte arancione e scoperte le rosse.

Inizio: inizia il giocatore più giovane.

Svolgimento: il giocatore di turno scopre una carta arancione e comincia a contare fino a 7 scandendo i secondi (suggeriamo di aiutarsi con un timer). L'altro giocatore deve trovare la carta rossa corrispondente (che rappresenta la stessa situazione) prima che termini il tempo. Se la trova, le guadagna entrambe, altrimenti la carta arancione viene coperta di nuovo. Poi si passa il turno.

Scopo: vince chi guadagna più carte.

Conclusione: la partita finisce quando non ci sono più coppie sul tavolo.

MANOLESTA

Numero giocatori: da 2 a 4

Preparazione: si prendono da due mazzi diversi - ad es. azzurro (C) e verde (E), rosso (A) e arancione (B)... - 7 coppie di carte appaiate e 2 carte spaiate. Si mescolano sul tavolo le carte coperte e poi si girano.

Inizio: al via si inizia. Non c'è un turno di gioco.

Svolgimento: si gioca con una mano sola. Bisogna appaiare due carte (che rappresentano la stessa situazione) e metterle davanti a sé.

Scopo: vince il giocatore che ha guadagnato più carte.

Conclusione: la partita finisce quando non ci sono più coppie sul tavolo.

MEMORY DI RINO E ZEZÈ

Numero giocatori: 2-4

Preparazione: si mettono due mazzi di carte coperte e si dispongono in due griglie separate sul tavolo.

Inizio: inizia il giocatore più giovane.

Svolgimento: bisogna girare una carta di un colore e poi un'altra dell'altro colore. Se le due carte rappresentano la stessa situazione, si guadagna quella coppia e si gioca di nuovo. Se si guadagna una seconda coppia, si passa comunque il turno.

Scopo: vince il giocatore che ha guadagnato più carte.

Conclusione: la partita finisce quando non ci sono più coppie sul tavolo.

CHI CE L'HA?

Numero giocatori: 4-6

Preparazione: si prendono 3 mazzi di carte, ad es. rosse (A), azzurre (C) e verdi (E). Si pone sul tavolo un mazzo (ad es. quello verde) coperto. Gli altri due mazzi vengono mescolati e distribuiti fra i giocatori. Si può giocare anche con mazzi di altri colori.

Inizio: inizia il giocatore più giovane, poi si va in senso orario.

Svolgimento: il giocatore di turno gira una carta del mazzo coperto. Chi mostra per primo una carta "sorella", cioè che rappresenta la stessa situazione, si guadagna quella coppia di carte.

Poi si passa il turno. Se nessuno può prendere, si gira un'altra carta verde.

Scopo: vince il giocatore che ha guadagnato più carte.

Conclusione: la partita finisce quando non ci sono più carte coperte sul tavolo.

CARTOBOT

Numero giocatori: 2-4

Preparazione: ogni giocatore riceve 2 carte rosse (A) e 2 verdi (E).

Inizio: al via.

Svolgimento: al primo turno tutti buttano sul tavolo una carta rossa. Chi ha lanciato la carta con l'incognita di valore minore prende tutte le carte scoperte. In caso di parità, ciascuno prende la sua carta e le altre vengono scartate. A ogni turno si cambia colore delle carte da mettere in campo.

Scopo: vince chi guadagna più carte.

Conclusione: la partita finisce quando non ci sono più carte in mano.

Attenzione: qui non c'è solo il calcolo del valore dell'incognita. In alcune carte compare la variabile: un numero nascosto che può assumere diversi valori. Starà al giocatore che la pone sul tavolo attribuire un valore basso, anche lo zero, alle ceste uguali e quindi argomentare, spiegando perché c'è – o meglio ci può essere – quel numero di semi nella cesta.

LO SO!

Numero giocatori: 3-4

Preparazione: si prendono le carte rosse (A), arancioni (B) e verdi (E). Si mescolano tra loro e si distribuiscono 3 carte a ciascun giocatore. Una carta viene scoperta e il resto delle carte viene posto in un mazzo coperto.

Inizio: inizia il giocatore più giovane, poi si va in senso orario.

Svolgimento: il giocatore di turno osserva la carta scoperta. Può scartare una delle sue carte se questa presenta una cesta con lo stesso numero di semi di quella sul tavolo: dopo aver po

sizionato la sua carta vicino all'altra, deve indicare le due ceste e dire "Lo so!". Se non ha nulla, pesca e riprova, fino a un massimo di due pescate. Poi passa il turno.

Scopo: vince il giocatore che resta senza carte.

Conclusione: la partita finisce quando un giocatore vince. Variante: dopo un tempo stabilito vince chi ha meno carte in mano.

RI-ZE-MIMI (ossia Rino e Zezè giocano ai MIMI)

Numero giocatori: 4 o più

Preparazione: i giocatori si dividono in due squadre, ciascuna con un foglietto e una matita. Un mazzo di carte - rosso (A), azzurro (C) o verde (E) - viene posto su un tavolo lontano dalle squadre.

Inizio: inizia il giocatore più grande.

Svolgimento: il giocatore di turno va al tavolo e pesca dal mazzo una carta: deve mimarla, mostrando con i gesti gli oggetti della scena. Non può ovviamente usare parole, ma neppure gesti che rappresentino lettere o numeri. Gli altri devono scrivere sul foglietto il contenuto della carta o qualcosa di analogo. La squadra che consegna per prima la risposta corretta, segna 1 punto e invia un mimo al tavolo delle carte.

Scopo: vince chi guadagna più punti.

Conclusione: la partita finisce dopo un numero stabilito di turni.

APPELLO ALLE CLASSI

Negli ultimi anni le autrici hanno utilizzato nelle loro classi un prototipo dei mazzi di carte, con un occhio attento sia all'aspetto ludico, sia a quello cognitivo delle attività proposte.

Hanno notato che i bambini, soprattutto alla Primaria, imparano velocemente le regole, ma spesso amano modificarle e inventare nuovi giochi.

Se questo capiterà anche a voi giocando con "UGUALE", scriveteci, indicando titolo del gioco, istruzioni, nome della scuola e dell'adulto di riferimento. Insieme alle autrici implementeremo l'elenco delle proposte di questa pubblicazione.

Inviare le vostre idee qui edizioni@sintab.it