

## **ISTRUZIONI DI GIOCO**

### **PINELLA LA COCCINELLA CONTENUTO:**

Pedina Pinella la Coccinella

25 carte-prato

28 carte-direzione

1 sacchetto rosso di lettere vocali

1 sacchetto blu di lettere consonanti

1 carta regole di divisione sillabica

1 carta punteggiato

## **PREPARAZIONE**

Disporre le 25 carte-prato con il lato verde scuro verso l'alto (5 x 5). Disporsi ognuno a un lato del prato.

Collocare Pinella al centro del prato. Distribuire a ogni giocatore 3 carte-direzione. Il resto delle carte-direzione

formerà un mazzo coperto affianco al prato. Disporre i 2 sacchetti di lettere (sacchetto rosso vocali e sacchetto blu consonanti) affianco al prato.

(foto prato + carte dir + sacchetti + pinella al centro)

## **SVOLGIMENTO**

### **PRIMA PARTE DEL GIOCO:**

Si gioca in senso orario. Inizia il più piccolo del gruppo. A turno, ogni giocatore gioca una delle sue 3 carte-direzione, scartandola scoperta.

### **Cosa c'è sulla carta direzione?**

#### **Due frecce e un numero:**

Sposta Pinella, partendo dalla tua posizione, di un numero di caselle corrispondente nella direzione indicata. Scopri poi la carta-prato su cui era precedentemente collocata Pinella.

#### **Quattro frecce e un numero:**

Puoi scegliere liberamente la direzione in cui spostare Pinella, del numero di caselle indicato sulla carta. Scopri poi la carta-prato su cui era precedentemente collocata Pinella.

#### **Pinella senza frecce e senza numero:**

Sposta Pinella su una carta-prato a piacere. Scopri poi la carta-prato su cui era precedentemente collocata Pinella.

### **Cosa c'è sulla carta-prato verde chiaro?**

#### **Un numero + V. (vocale):**

Pesca dal sacchetto rosso delle vocali, tante lettere quante indicate dal numero.

3V.AIE

**Un numero + C. (consonante):**

Pesca dal sacchetto blu delle consonanti, tante lettere quante indicate dal numero.

2 C. S V

**Un numero + ?:**

Pesca dal sacchetto rosso e/o blu, tante lettere quante indicate dal numero.

3? RNE

Tieni le tue lettere da parte poi pesca una nuova carta-direzione dal mazzo coperto, per averne sempre tre in mano.

Il turno passa all'altro giocatore.

Le carte-direzione scartate formano un mazzo scoperto al lato del prato.

**IMPORTANTI REGOLE per la prima parte del gioco:**

- 1) Le direzioni delle frecce sulle carte-direzione sono sempre da seguire secondo la propria posizione. In caso di giocatori messi frontalmente, la destra del giocatore A corrisponde alla sinistra del giocatore B. Idem per sopra-sotto.

. 2) Pinella non può saltare fuori dal prato.

. 3) Pinella non può saltare sulle carte prato già girate

. 4) Se al proprio turno non è possibile utilizzare nessuna delle tre carte-direzione in mano, si salta il turno che passa all'altro giocatore. Se, al proprio successivo turno, non si può ancora giocare nessuna delle proprie carte-direzione, è possibile pescare una nuova carta- direzione dal mazzo e giocarla subito.

Nel caso in cui, anche la carta-direzione appena pescata non fosse utilizzabile, si salta il turno.

## **SECONDA PARTE DEL GIOCO:**

Quando non ci sono più carte-prato da scoprire (in genere si avanzano 2 o 3 carte-prato non girate), si tolgono dal tavolo tutte le carte-prato e i 2 sacchetti di vocali e consonanti. Ogni giocatore inizia a comporre parole con le proprie lettere accumulate.

Ogni parola composta ha un proprio punteggio in base al numero di sillabe che la compone (vedi punteggio).

N.B. Tra le letterine consonanti e vocali, è possibile trovare caselline vuote. Esse sono lettere jolly che si possono usare come consonanti o vocali, indipendentemente dal sacchetto in cui sono state pescate.

C \_ S A = CASA

N.B. Tra le vocali è possibile trovare vocali accentate. Esse serviranno per comporre parole accentate. Non è possibile usarle per parole non accentate. In caso i giocatori non conoscessero ancora le regole dell'accento, e gli capitasse di pescare una letterina accentata, possono sostituirla con un' altra letterina non accentata.

## **IMPORTANTI REGOLE SULLA COMPOSIZIONE DI PAROLE**

**Sì** a verbi nelle varie coniugazioni e tempi, articoli, proposizioni (che siano almeno monosillabici. Ad esempio: l'articolo "i" e la proposizione "a" che sono composte da 1 sola lettera non valgono), nomi comuni, nomi propri, aggettivi, pronomi e tutti gli elementi della grammatica italiana che siano almeno monosillabici.

**Sì** a parole con lettere straniere (J, K, W, X, Y) di uso comune in italiano\*\* (Es: *yoga*). Esse danno più punti (vedi punteggiato).

**Sì** a parole straniere, senza lettere straniere, e di uso comune in italiano\*\*\* (Es: *blog*). Esse non danno più punti (vedi punteggiato).

**No** a parole o nomi stranieri non presenti nel vocabolario italiano (listen, Pablo, Etc...).

**No** ad acronimi S.P.A, H.P., etc...

**No** a parole uguali (nonna, nonno, nonni, topo, topino)

\*\* ,\*\*\* vedi nel paragrafo Punteggio elenco delle principali parole straniere con o senza lettere straniere.

## **CONCLUSIONE DEL GIOCO:**

Quando ogni giocatore ha composto le proprie parole con le proprie lettere, si ferma il gioco.

A quel punto, ogni giocatore effettua la divisione sillabica delle proprie parole e ricava il punteggio per ogni parola composta (vedi punteggio). Vince la partita chi totalizza il punteggio più alto.

Si consiglia ad ogni giocatore di trascrivere le proprie parole su un foglio, mettendo affianco il punteggio ottenuto.

## **PUNTEGGIO:**

- **Monosillabe**= 1 punto (Es: *tu, il...*)
- **Bisillabe**= 3 punti (Es: *ca/sa...*)
- **Trisillabe**= 4 punti (Es: *ca/ro/ta, ...*)
- **Quadrisillabe**= 5 punti (Es: *te/le/fo/no,..*)
- **Pentasillabe**= 7 punti (Es: *in/ter/ve/ni/re,...*)

- **Oltre le pentasillabiche**= 9 punti (Es: *in/ve/ro/si/mil/ men/te,...*)
- **Parole con lettere straniere (J, K, W, X, Y) di uso comune in italiano\*\*** = 4 punti. (Es: *yo/ga*)  
Se la parola contiene più lettere straniere, vale comunque 4 punti (Es: *ki/wi* =4 punti). N.B.Tali punti vanno a sommarsi al punteggio dato dalle sillabe. (Es: *ki/wi*= 4+3= 7. *Yo/ga*= 4+3= 7). Le parole straniere composte da 2 parole, tipo *play station*, valgono come parola unica. (Es: *play station*= 4+4=8 punti).
- **Utilizzo di tutte le letterine accumulate**= BONUS di 3 punti

Per semplicità, si è scelto di fare la divisione sillabica “all’italiana” delle parole straniere in uso comune in italiano (visto che sono entrate nella lingua italiana), in quanto l’inglese ha una divisione sillabica molto diversa da quella italiana, che richiederebbe una spiegazione a parte.

Le parole straniere e di uso comune in italiano, che non contengono lettere straniere (J, K, W, X, Y) \*\*\*, non danno punti in più al giocatore che le compone ma possono permettergli di utilizzare tutte le sue lettere. Ad esempio se, dopo aver composto più parole, gli rimanessero le lettere O O M Z, in italiano non

potrebbe scrivere nessuna parola di senso compiuto ma potrebbe scrivere *zoom*, parola inglese di uso comune in italiano, riuscendo così ad utilizzare tutte le proprie lettere e aggiudicandosi i punti BONUS (vedi punteggio). Es: *zoom*= 1

---

---

+ BONUS = 3

### **SUGGERIMENTI dell'autrice:**

- 1) Con bambini che si stanno approcciando per la prima volta con i grafemi o che hanno difficoltà di letto-scrittura, si può decidere di utilizzare solo le lettere in stampato maiuscolo per le sue caratteristiche di costanza della forma di ogni singolo segno, costanza di altezza e di orientamento.
- 2) In un secondo momento, si può passare all'utilizzo delle lettere in stampato minuscolo per allenare le abilità percettive nel rilevare i tratti distintivi di ogni singolo segno, favorendo l'automatizzazione della lettura e scrittura.
- 3) La presenza di lettere in stampato sia maiuscolo sia minuscolo permette di scrivere i nomi propri di persona o di città con la prima lettera maiuscola, seguita dalle lettere minuscole, allenando in tal modo un'importante

regola ortografica.

- **4)** La trascrizione su foglio delle parole composte permette di allenare la scrittura manuale e lascia al bambino una traccia del suo operato.

- 
- **5)** A fine gioco, è possibile utilizzare le parole composte per lavorare sull'ampliamento del vocabolario, andando a trovare sinonimi, contrari, parole derivate e definizioni.

- **6)** A fine gioco, si possono scegliere alcune delle parole composte per comporre delle frasi. Ad esempio: *fiore*. Ogni bimbo prova a comporre una frase contenente la parola *fiore*, agganciandosi eventualmente ad una sua esperienza di vita.

- **7)** La possibilità di scrivere parole straniere, di uso comune in italiano, permette di riflettere, a fine gioco, su tale presenza nel nostro parlato quotidiano. Si possono scegliere alcune parole straniere composte e invitare i bambini a farsene venire in mente altre, lavorando sul *brainstorming*. Allo stesso modo, possono essere utilizzate per creare frasi, a turno.

- **8)** Se sono state scritte parole accentate, si può verificare insieme ai bambini se tale parola esiste anche

senza accento e con altro significato, favorendo così il ripasso di un' altra importante regola ortografica. Ad esempio: *pero' / pero, aggiusto' / aggiusto. la' / la. oppure: lunedì' / ?, eta' / ?.*

- **9)** A fine gioco, si può controllare se sono state scritte parole con le doppie e si invitano i bambini a dire a turno altre parole con le doppie, andando a rinforzare l'analisi percettiva e grafica. La stessa cosa può essere fatta selezionando le parole contenenti altre eccezioni ortografiche, quali parole con gl, gn, sc, gh/gi, ch/ci, cq/qu/cu, etc..., da utilizzare come brainstorming o per la creazione di frasi contenenti la parola target.
- **10)** A fine gioco, è possibile contare le sillabe che compongono ogni singola parola composta e classificare le parole in base al numero di sillabe che le compone, apprendendo così termini quali monosillaba, bisillaba, etc... I bambini possono essere invitati a turno a trovare altre parole mono o bi o tri sillabiche, quale ulteriore allenamento percettivo e ortografico.

Tutti questi giochi con le parole composte, e altri ancora che potrete inventare voi e inviarmi, si consiglia di effettuarli scegliendone 1 o 2 alla volta, per focalizzare l'attenzione su una regola e non affaticare o confondere i bambini alle prime armi o con difficoltà.

**VARIANTI:**

- Utilizzo della clessidra per dare un limite di tempo
- Utilizzo di un campanellino che suonerà il primo giocatore che finisce la propria composizione di parole, interrompendo gli altri giocatori
- Tali varianti devono essere valutate in base allo scopo del gioco e all'età dei giocatori. In terapia logopedica, ad esempio, non vengono utilizzate quando si lavora sulla correttezza e non sulla velocità. Utili se invece si vuole lavorare sulla velocità e la competizione “sana” tra giocatori con competenze ed età simili.