

IL GIOCO



GLI ORRORI NELL'ORTO

**GLI ORRORI NELL'ORTO è un gioco
per migliorare il controllo ortografico.**

È rivolto a bambini dai 7/8 anni in su che presentano difficoltà di scrittura di tipo specifico (Disortografia) o con un ritardo nell'acquisizione delle competenze di scrittura, ma anche a bambini che stanno semplicemente consolidando la pratica dell'ortografia o che commettono frequenti "errori di distrazione" (per esempio che perdono il controllo della regola quando sono stanchi o distratti nei compiti complessi).



PERCHÉ UN GIOCO IN SCATOLA

È importante ricordare che i bambini **imparano moltissimo attraverso la relazione e il gioco!** Il gioco ci permette di ridere con i bambini, di godere della reciproca compagnia, di insegnare qualcosa in un contesto emotivamente significativo e coinvolgente. Quello che si impara in questo contesto si memorizza più facilmente.

Il gioco è inoltre **un'occasione per osservare le competenze del bambino** e mettere a fuoco le abilità ancora immature e quelle nascenti da potenziare, osservandolo su più livelli: regole ortografiche, percezione/discriminazione di suoni simili, memoria, attenzione, linguaggio, bagaglio di conoscenze.

Infine il gioco in scatola è uno **strumento particolarmente indicato per l'utilizzo in piccoli gruppi**, per tutti i vantaggi che il gruppo offre oltre a quelli sopra indicati: condivisione e accettazione delle difficoltà, cooperazione, saper perdere e congratularsi con i vincitori.

LA NOVITÀ

La novità di questo gioco, rispetto ad altri sull'ortografia, è quella di attivare esplicitamente diverse funzioni coinvolte nel processo di scrittura. Queste funzioni sono organizzate nei 3 mazzi colorati.



TABELLA RIASSUNTIVA DELLE CARTE CONTENUTE NELLA SCATOLA

CARTE ROSSE	5	SCIOGLI-DITA	TOT. 15	
	5	SCIOGLILINGUA		
	5	SCRIVI CON IL CORPO		
	6	CARTE FORTUNA/SFORTUNA		
	5	CONCENTRATI (mimo)		
CARTE BLU	(12 + 4) 16	SPELLING [12 PAROLE SCRITTE + 4 DA INVENTARE]	TOT. 34	
	(4 + 4) 8	MEMORIA DI LAVORO [4 CON I CONTRARI]		
	10	INCONGRUENZE		
CARTE VERDI	CAMBIA ... E ... ESISTE ?	4	METTI LA DOPPIA (RADDOPPIA)	29
		4	TOGLI LA DOPPIA	
		4	METTI L'ACCENTO	
		4	TOGLI L'ACCENTO	
		4	METTI L'APOSTROFO	
		4	TOGLI L'H	
		5	METTI E TOGLI MISTO	
	SFIDONE	2	ACCENTO	6
		2	APOSTROFO	
		2	GI/GHI	
	STAI ATTENTO	5	PAROLE	10
		5	FRASI	
	CONTA GLI ERRORI	4	H - PAROLE	36
		4	INVERSIONI - PAROLE	
		4	OMISSIONI - PAROLE	
		4	APOSTROFO - PAROLE	
		4	MB/MP - PAROLE	
		4	H - FRASI	
		4	ACCENTI - FRASI	
		4	MISTE - FRASI	
	4	C/G DOLCE/DURA - FRASI		
	FUSIONE SEGMENTAZIONE	8	FUSETTI (4 PAROLE + 4 FRASE)	10
		4	SPEZZETTI	
			TOT. 93	



COME SI GIOCA - ISTRUZIONI

- È un gioco dell'oca un po' speciale in cui 3 caselle colorate si alternano sul tabellone con il seguente ordine: **BLU** – **VERDE** – **ROSSO** – **VERDE** e corrispondono alle facce colorate del dado a 3 colori.
- Ad ogni colore corrisponde un mazzo di carte colorate (**verde, rosso, blu**) che contiene attività differenti (ortografia, processi di controllo esecutivo, motricità fine e rappresentazione del proprio corpo).

REGOLE DEL GIOCO

- 1 Inizia il giocatore che per primo ottiene il **ROSSO** tirando il dado, e si prosegue andando in senso orario.



- 2 Il giocatore di turno lancia il dado e avanza sulla prima casella del colore uscito e successivamente esegue l'attività proposta dalla carta estratta del mazzo corrispondente.
- 3 Se esce il colore **ROSSO** o **VERDE** il giocatore stesso prende la prima carta del mazzo corrispondente, legge ed esegue l'attività.
- 4 Se esce il colore **BLU**, sarà un altro giocatore a leggere l'attività.
- 5 Su alcune carte sono previsti dei **BONUS**: ovvero la possibilità di un ulteriore avanzamento in caso di esecuzione corretta o di scrittura delle risposte. Questi hanno la funzione di incentivare un maggiore controllo esecutivo e la scrittura.

- 6 **Vince chi arriva primo al traguardo: la coppa del "lumacone d'oro"!**



Abbiamo pensato inoltre ad alcune varianti del gioco particolarmente indicate nel lavoro con piccoli gruppi:

VARIANTE DI COOPERAZIONE: le CARTE AIUTO vengono distribuite in modo uguale tra i giocatori all'inizio della partita. Ogni giocatore può decidere quando **usarla**



per aiutare un compagno in difficoltà. In questo caso se il compagno di turno sbaglia, chiunque, con la carta aiuto, può offrirsi di aiutarlo; se esegue l'attività in modo corretto entrambi avanzano del numero indicato dalla carta. Se più giocatori offrono l'aiuto, si fa la conta utilizzando il numero di lettere contenute nella prima parola del cartoncino per decidere a chi spetta.

VARIANTE ATTENZIONE: le CARTE AIUTO vengono distribuite in modo uguale tra i giocatori all'inizio della partita. Se il giocatore di turno sbaglia, può usare una sua carta aiuto per chiedere l'aiuto a un compagno. Per far sì che tutti stiano attenti al gioco, il compagno lo può aiutare, e quindi avanzare anche lui del numero di caselle indicato, solo se è stato attento all'attività. L'aiutante viene scelto con una conta che corrisponde al numero di lettere contenute nella prima parola del cartoncino, procedendo verso sinistra. Quindi, se la prima parola è "vai" l'aiutante sarà il terzo giocatore contando da sinistra, ma se si torna sul giocatore di turno, si conta la seconda parola e così via.

Se il giocatore chiamato in causa non era attento, va indietro di due caselle.

Un'ultimo consiglio: una volta individuati altri ambiti di difficoltà, suggeriamo agli adulti di riferimento di effettuare ulteriori proposte di potenziamento mirato (come per esempio con parole capricciose o derivati di acqua), **costruendo le proprie carte esercizio!**



L'editore

Fabbrica dei Segni, un editore speciale



Tutti i prodotti di **Fabbrica dei Segni Editore** sono frutto di una scelta etica di autori ed editore e vengono realizzati anche attraverso il lavoro di persone svantaggiate.

Profilo e prodotti sono pubblicati su www.fabbricadeisegni.it

Per ordini e informazioni edizioni@fabbricadeisegni.it

Gli autori della collana giochi X crescere sperano di contagiare con la voglia di giocare insieme genitori e figli, bambini e bambine, nonni e nipotini, insegnanti e allievi, terapeuti e pazienti.

ABPSI onlus

L'équipe di **ABPSI** onlus cooperativa sociale a.r.l.

è composta da psicologi-psicoterapeuti, psicomotriciste, logopediste, pedagogiste e neuropsicologhe, specialisti dell'età evolutiva.

Oltre a servizi di terapia, propone da ormai quindici anni una costante ricerca in ambito preventivo.

ABPSI onlus cooperativa sociale a.r.l. • www.abpsi.it • info@abpsi.it

Approvato da

ABPSI

onlus Coop.Soc.

Questo marchio significa che il gioco è stato testato dall'équipe multispecialistica di **ABPSI onlus coop. soc. di Bollate (MI)**.

