



dai  
2 ai 10  
anni

2/4 giocatori

LE CARTE DI

PER I PRIMI PASSI  
VERSO IL LINGUAGGIO

# Teo fa le Smorfie

di Grazia Lombardi e Valentina Minelli

## LE CARTE

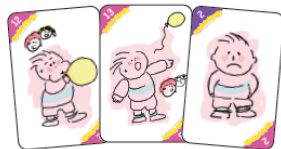
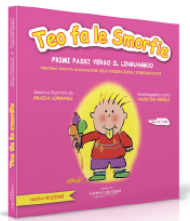
Come già anticipato, è possibile introdurre alcune variabili nel gioco o sottrarre alcune carte per allenare diverse abilità: l'analisi visiva, il riconoscimento visivo, la discriminazione visiva, il lavoro seriale sinistra/destra, la memoria visiva, la ricerca visiva e l'accesso al lessico su base fonemica. Molte di queste abilità costituiscono dei prerequisiti importanti nello sviluppo delle abilità di letto-scrittura.

### PRIMI PASSI VERSO IL LINGUAGGIO

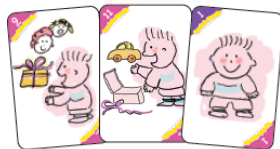
Un mazzo di carte da toccare e manipolare per stimolare il linguaggio in modo divertente e dinamico. Attraverso le immagini del piccolo Teo, il bambino viene sollecitato a riconoscere/imitare suoni e movimenti della bocca; le vignette delle azioni sollecitano invece all'ascolto/racconto di semplici vicende che appartengono al vissuto di ogni bambino. Le carte possono servire da spunto per fare attività e giochi con le emozioni. Con le Carte-Memory infine il divertimento è assicurato! Adatto anche a bambini molto vivaci!

### Storie in Sequenza:

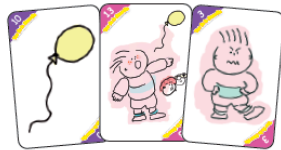
chi conosce il libro "Teo fa le smorfie" ha già un'idea di come si possono proporre in successione le diverse immagini riproposte nella carte. Ciò non esclude la possibilità di creare diverse combinazioni per sollecitare la narrazione e la creatività. Ecco alcuni esempi di come disporre le carte per raccontare brevi storie.



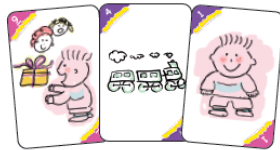
12 Teo gonfia il palloncino +  
13 Il palloncino è volato via +  
2 Teo è triste... **Jolly**



9 Teo apre un regalo +  
11 Teo gioca con la macchinina +  
1 Teo è felice... **Jolly**



10 Il palloncino di Teo +  
13 ... è volato via +  
3 Teo è arrabbiato... **Jolly**



9 Teo ha ricevuto un regalo +  
4 È una trenino! CIUF-CIUF ...  
1 Teo è felice... **Jolly**

### Suggerimenti

1 Giocando a turno invitare i bambini a porre anche le domande (es.: "Che cos'è?") così da andare a stimolare anche le competenze comunicative/pragmatiche.

2 Per i bambini più piccoli e "vivaci" o quando il gioco si svolge con un solo bambino, si può proporre una scatola con fessura nella quale inserire le carte man mano che vengono utilizzate, in quel caso non vale la regola del "maggior numero di carte guadagnate" perché l'attività di infilare è di per sé gratificante.

### Come usare le carte? Cosa dire o fare?

In alcuni casi si propongono 2 o più alternative tra cui scegliere in base alle conoscenze o alle capacità del bambino (una frase più lunga o complessa sarà adatta a bambini più esperti e viceversa). In realtà si tratta di indicazioni che possono essere modificate liberamente dall'adulto, anche in base agli obiettivi: se ad esempio si vuole stimolare la capacità descrittiva si andranno ad evidenziare i vari particolari dell'immagine (es.: colori, abbigliamento, emozioni ecc.).

### CARTE MEMORY • Jolly (BICOLORE):

il classico gioco del memory con immagini rappresentanti azioni di Teo; le stesse carte hanno una funzione di **Jolly**: infatti possono essere proposte sia per le attività delle **Carte-Descrizione** che per quelle delle **Carte-Prassie** sia per il gioco del **Memory**. Le carte Viola e Bicolore possono essere utilizzate sia per bambini in età prescolare che per bambini della scuola primaria, per giocare, riflettere sulle emozioni ed esprimerle senza "offendere" gli altri e senza "nasconderle".

### GIOCHI con le CARTE Memory • Jolly

GIOCHI sulle EMOZIONI	SCOPO DEL GIOCO	OBIETTIVI EDUCATIVI	2/3 anni	4/10 anni	2/3 anni	4/10 anni
<b>COM'È TEO?</b> Porre la domanda al / ai bambino/i mentre gli si mostra una carta (Viola e Bicolore). Il giocatore che risponde esattamente nominando l'emozione (es. Carta del compleanno → risposta attesa: "il bambino / Teo è felice") guadagna la carta. 1	Guadagnare il maggior numero di carte. 2	Ampliare il vocabolario emotivo. Riconoscere le emozioni.		✓		
<b>COME SI "SENTE" TEO?</b> Porre la domanda al / ai bambino / i mentre gli si mostra una carta. Il giocatore che risponde esattamente guadagna la carta. 1	Guadagnare il maggior numero di carte. 2	Ampliare il vocabolario emotivo Acquisire consapevolezza della emozioni.			✓	✓
<b>COME TI SEI SENTITO QUANDO ...</b> Mettere in sequenza 2 o più carte, i giocatori a turno vengono invitati a descrivere l'emozione di TEO (es: quando dice: "no" alla sorellina come si sente Teo? Come si sente la sorellina?). Il giocatore dopo aver descritto l'emozione relativa alla vignetta, viene sollecitato a raccontare un episodio in cui si è sentito come Teo. Chi racconta un episodio guadagna le carte descritte.	Guadagnare il maggior numero di carte.	Imparare ad ascoltare, descrivere ed esprimere i propri sentimenti.			✓	✓

**IMPARARE DIVERTENDOSI È IL MODO MIGLIORE PER CRESCERE!**

Valentina Minelli  
e Grazia Lombardi

**BUON DIVERTIMENTO!**