











## COMESI GIOCA

### DALLA A ALLA Z

- ➔ ORDINARE LE LETTERE...DALLA **A** ALLA **Z**
- ➔ 6+
- ➔ COME SI GIOCA

Mettere **una lettera** al centro del tavolo.

Ogni giocatore ha **3 carte in mano**.

Bisogna creare l'alfabeto completo dalla A alla Z Attaccando o a Sx o a Dx della lettera iniziale (Se c'è F posso attaccare E o G)

Ogni turno pesco una Carta e, se posso, attacco la lettera.

**Vince chi a completamento dell'alfabeto avrà Meno Lettere in Mano.**

### TANTI NOMI CON LE LETTERE

- ➔ ARRICCHIMENTO LESSICALE, IMPARARE I NOMI
- ➔ 7+
- ➔ COME SI GIOCA

Si pescano **due carte** (es. B e L) e si danno **ad ogni giocatore 3 carte con l'iniziale del suo nome**.

Bisogna dire (una lettera per volta, un giocatore per volta e a giro) **una Nome di Persona con le Lettere comprese** (per es.) tra B e L. (es. Bruno, Camilla, Dario,...)

Se nel gruppo **c'è qualcuno che si chiama come il nome detto** (es. "Camilla") bisogna anche **indicarlo con l'indice**.

Perdo una carta Lettera se: • sbaglio a dire il nome • non indico la persona • sbaglio a indicare la persona • dico il mio nome

Vinco una carta se: • Dico correttamente un nome

Vinco due carte se: • Indico la persona dicendo il suo nome al momento giusto del giro!

**Vince chi, dopo aver fatto 5 catene di lettere, ha più carte lettera.**

### INIZIALE E FINALE

- ➔ CRARE PAROLE
- ➔ 6+
- ➔ COME SI GIOCA

Divido il mazzo in due parti: Vocali e consonanti.

Il **Giocatore 1** Pesca una **Carta dal mazzo Consonanti** (Es. F) e una dal **mazzo Vocali** (Es. E).

Tutti dicono ad alta voce al "3" di giocatore 1 **la parola più lunga che conoscono che inizia con la Carta consonante e finisce con la carta vocale** (es. F-E → Farfalle)

Se il giocatore 1 (di turno) ha detto la parola più lunga Vince 2 Carte e ripesca.

Se "no" Vince le 2 carte chi ha detto la parola più lunga e tocca a lui Pescare.

Se due giocatori dicono la stessa parola e non la più lunga perdono 1 carta

Se la parola più lunga è stata detta da 2 o + giocatori si vince 1 carta a testa e pesca chi ha già vinto più carte (Se c'è parità il più piccolo)

**Vince chi dopo "15 pescate" ha più carte.**

## INVENTA IL TUO GIOCO

Se hai ricevuto questo gioco sei probabilmente un docente, un insegnante o un professionista che lavora con i bambini.

Poi scrivere qui le regole di un gioco che hai già sperimentato con i tuoi bambini!

### TITOLO

- ➔ SU COSA STIAMO LAVORANDO
- ➔ ETA'
- ➔ COME SI GIOCA

Se vuoi puoi **condividere la tua modalità di gioco** con noi, pubblicheremo più avanti un Print&Play con le stesse carte e tutte le regole raccolte in questi giorni. **Sarà bello condividere e giocare insieme.**

[francesco.panzeri@fabbricadeisegni.it](mailto:francesco.panzeri@fabbricadeisegni.it)

Ricorda di scriverci anche i tuoi contatti social!

## COME PERSONALIZZARE LE CARTE

Come vedi c'è una pagina di "Retro delle carte" che è vuota.

**Puoi inserire nei riquadri il logo del tuo studio o della tua scuola, la foto della tua classe, il noime del bambino a cui fai terapia!**

**Sarà il vostro gioco a tuti gli effetti!**

## PERCHE' QUESTE LETTERE?

Questo non è un carattere ad ALTA LEGGIBILITA' tipico dei giochi Fabbrica Dei Segni.

**Questo vuole essere un gico per avvicinare i bambini alle lettere divertendosi!**

**Trovi sul nostro sito tanti giochi con le lettere specifici per DSA**

Ti ricordiamo che puoi trovare tantissimi **giochi Print'nPlay**, alcune pagine dei nostri **quadernini**, esercizi e **materiale didattico** tratto dalle nostre pubblicazioni a questo link: <https://fabbricadeisegni.it/risorse-per-i-compiti-a-casa/>

Si ringrazia Claudia Ferraroli per le prime idee sui giochi!

