

PROGETTO "LA DIVINA SFIDA"

SETTIMANA DELLA LINGUA ITALIANA 2021/2022

Prof.ssa Rosanna Di Somma

TITOLO DEL GIOCO: *Mattone su mattone*



NUMERO DEI GIOCATORI: 6

ETA': *da otto anni a 11*

MATERIALE DI GIOCO

Il gioco si compone di:

n.1 tabellone diviso in 49 sezioni di cui 20 considerate neutre, altre 21 sezioni con le questioni da rispondere, 8 sezioni ostacolo

n.1 dado

n.21 mattoncini

n.10 segnalini da scegliere

n.6 mollettine

DESCRIZIONE DEL GIOCO (REGOLAMENTO):

Su di un tavolo si posiziona il tabellone e in bella mostra tutti i mattoncini con le relative risposte ai quesiti che sono scritti sul tabellone. Ogni giocatore sceglie un segnalino e lo depone sulla casella denominata "Partenza". Il primo giocatore lancia il dado e così faranno a turno gli altri giocatori, chi ottiene il punteggio più basso incomincerà il gioco per primo e gli altri si disporranno secondo il punteggio avuto in ordine crescente. A questo punto inizia il gioco vero e proprio: se il giocatore di turno, tirando il dado, va su una casella denominata "neutra" non succede niente per quanto concerne la dinamica del gioco, ma tutti i giocatori sono obbligati a dire la parola "niente". Se tirando il dado il giocatore di turno arriva su una casella con un quesito da rispondere, dovrà leggere il quesito e scegliere tra i mattoncini la risposta, in caso sia corretta otterrà il mattoncino. Tutti i giocatori quindi dovranno cantare il ritornello della canzone: "Mattone su mattone viene su una grande casa che fatica che fatica che si fa!". Se tirando il dado un giocatore ottiene lo stesso punteggio e va sulla medesima casella contenente lo stesso quesito con il mattoncino già assegnato, questo giocatore dovrà ricordarsi chi ha conquistato il mattoncino e prenderlo entro 10 secondi infatti il gruppo dei giocatori dovrà contare fino a 10. Se tirando il dado si va su una casella denominata "ostacolo" si subisce ciò che è scritto in quella casella. Il gioco è avvincente perché fino all'ultimo si possono guadagnare mattoncini tenendo i giocatori sulle spine perché per poter vincere bisogna andare esattamente sulla casella denominata "arrivo" e avere il maggior numero dei mattoncini infatti se un giocatore arriva sulla casella dell'arrivo ma non ha il maggior numero di mattoncini che ha ad esempio un altro giocatore viene eliminato dal gioco.

SCOPO DEL GIOCO E ATTIVITA'

Lo scopo del gioco è quello di migliorare la lettura, la comprensione della lingua italiana, l'osservazione, l'attenzione, il rispetto dei turni del gioco, delle regole, la memorizzazione. Le attività messe in campo sono molteplici perché tutto il materiale è costruito dalla classe che proprio per questa collaborazione riesce a sviluppare differenti abilità e a metterle in comune. Ogni bambino si sente adeguato, accettato nel portare a compimento il compito. La canzone, il movimento rendono il gioco pedagogicamente valido e stimolante.



