

GIOCHI DI CARTE SUL TEMA DEL LAVORO

Contenuto: 40 carte con parola e immagine (10 mestiere, 30 utensili) + 10 carte mestiere senza immagine da usare in modo facoltativo al posto delle altre 10 con l'immagine.

GIOCO N. 1: CHE LAVORO FAI?

Giocatori: da 2 a 6

Obbiettivi: riconoscimento globale parole; velocità di decodifica; capacità di raggruppare e collegare logicamente mestieri e strumenti di lavoro; memorizzazione lessico.

Svolgimento: ogni giocatore ha in mano 5 carte utensili, quelle che avanzano (se ci sono meno di 6 giocatori), sono in un mazzo a faccia un giù; sul tavolo ci sono anche le 10 carte mestiere a faccia in giù. L'insegnante (o uno dei giocatori, a turno) prende una carta dal mazzo mestieri: gli altri giocatori chiedono "*che lavoro fai?*"; l'insegnante/il giocatore butta la carta sul tavolo e risponde leggendo il mestiere scritto sulla carta.

A questo punto i giocatori devono controllare velocemente se nel loro mazzo c'è una carta utensile che si accorda con la carta mestiere uscita. Chi per primo mette la carta utensile giusta sulla carta mestiere uscita, pronunciando la frase "*Usi [nome utensile]!*", vince la carta mestiere. I giocatori devono avere a inizio giro sempre 5 carte utensili in mano (finché ovviamente ci sono carte utensili a disposizione), quindi man mano che buttano le carte utensili, ne devono pescare altre dal mazzo. Se nessuno ha una carta utensile adatta, la carta mestiere rimane sul tavolo e può essere vinta successivamente se a uno dei giocatori capita una carta utensile che va bene. In questo caso, per prendere la carta, il giocatore deve dire "*E io faccio [nome della carta mestiere che vuole prendere]*".

Variante: è possibile usare le carte mestiere senza immagine. In questo caso alla domanda "Che lavoro fai?", la persona che pesca le carte mestiere non risponde, ma si limita a metterle sul tavolo. Sono i giocatori a doverle leggere per accoppiarle con una delle loro carte utensili.

GIOCO N. 2: RUBA MESTIERI

Giocatori: da 2 a 4

Obbiettivi: riconoscimento globale parole; velocità di decodifica; capacità di raggruppare e collegare logicamente mestieri e strumenti di lavoro, memorizzazione lessico.

Svolgimento: si gioca in modo simile a ruba mazzetto, con regole semplificate: bisogna abbinare carte che fanno parte dello stesso gruppo, in questo caso 1 carta mestiere e fino a 3 carte utensili. Il mazziere mescola le 40 carte e ne distribuisce 3 a ogni giocatore. Poi ne mette sul tavolo 4 scoperte. Le carte restanti sono a faccia in giù sul tavolo.

A turno ogni giocatore può prendere dal tavolo una carta scoperta, se questa può essere abbinata ad una delle carte del mazzo che ha in mano. Ogni abbinamento deve essere pronunciato ad alta voce, ad es., se un giocatore abbina la carta mestiere *Medico* con la carta utensile *Ricetta* deve dire: *“Il medico usa la ricetta”*. Il giocatore deve dunque posizionare la presa sul tavolo, con l’ultima carta scoperta. Questo mazzo può essere rubato da un altro giocatore, nel caso in cui abbia una carta che si abbina a quella scoperta della presa. Anche in questo caso il giocatore che ruba il mazzo deve nominare ad alta voce le carte, ad es. *“Il medico usa la ricetta e la siringa”*. Chi non ha carte che gli consentano di fare una presa, deve scartare una delle sue carte. A ogni giro il mazziere dà 3 carte a tutti.

Vince chi alla fine ha più carte abbinate.

Variante: anche in questo caso le 10 carte mestiere parola-immagine possono essere sostituite con quelle senza immagine, per complicare il gioco.

10 carte mestiere con immagini →



IL MECCANICO



LA SARTA



L'INSEGNANTE



IL MURATORE



IL MEDICO



L'AUTISTA



IL CUOCO



IL CONTADINO



L'IMPIEGATO



L'INFERMIERA

10 carte mestiere senza immagini →

IL MECCANICO

LA SARTA

L'INSEGNANTE

IL MURATORE

IL MEDICO

L'AUTISTA

IL CUOCO

IL CONTADINO

L'IMPIEGATO

L'INFERMIERA

30 carte utensili →



LA CHIAVE
INGLESE



IL CACCIAVITE



IL MANOMETRO



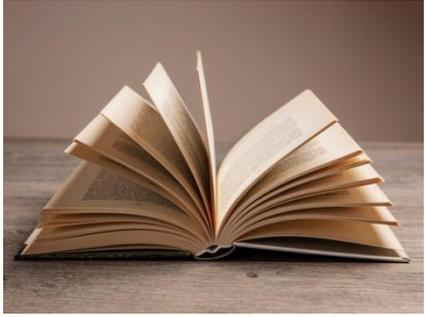
LA MACCHINA
DA CUCIRE



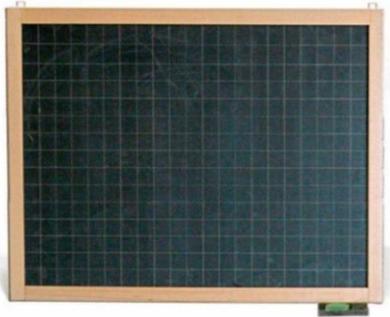
I BOTTONI



L'AGO



IL LIBRO



LA LAVAGNA



IL GESSO



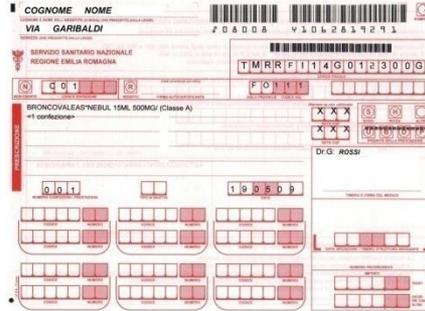
I MATTONI



LA CAZZUOLA



IL CEMENTO



LA RICETTA



LE MEDICINE



IL BISTURI



L'AUTOBUS



LA STRADA



I SEGNALI
STRADALI



IL FORNO



LA PADELLA



IL MIXER



IL TRATTORE



IL RASTRELLO



I SEMI



IL COMPUTER



L'AGENDA



LA SCRIVANIA



LA SIRINGA



LA BENDA



IL DISINFETTANTE