

LUJOCO
GIOCHI EDUCATIVI

Classi..co
Natale

GIOCO DI CARTE



REGOLAMENTO

PREFAZIONE

Le edizioni **LuDico** nascono con l'obiettivo di offrire ai bambini, attraverso un gioco, la possibilità di diventare più competenti nell'uso del linguaggio.

CLASSI...CO NATALE "gioca" sugli aspetti lessicali del linguaggio. Possiamo definire il lessico come l'insieme dei vocaboli che costituiscono una lingua.

Ma essere competenti dal punto di vista lessicale non significa soltanto avere un linguaggio "ricco", ma essere anche dei buoni lettori: numerosi studi infatti confermano la relazione tra un'adeguata competenza lessicale in età prescolare e la successiva abilità di lettura, in particolare per quanto riguarda i parametri di correttezza e comprensione del testo.

Cosa possiamo fare per accrescere le competenze lessicali? Uno dei modi più diretti è quello di stimolare la capacità di categorizzare la realtà, giocare alla CLASSIFICAZIONE. Classificare significa saper distinguere e poi raggruppare rilevando i tratti comuni tra gli oggetti.

Il gioco CLASSI...CO NATALE arricchisce il vocabolario del bambino stimolando la capacità di classificare, da quella più semplice (per categorie, per attributi) a quella più evoluta (per azioni, per funzioni).

Aumenta le competenze lessicali e conseguentemente facilita l'apprendimento della lettura.

CLASSI...CO NATALE può essere utilizzato in ambito abilitativo, sia dagli specialisti che intraprendono un percorso di stimolazione delle competenze lessicali, ma anche dagli insegnanti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria che intendono potenziare tutti quei requisiti linguistici utili per un più agevole apprendimento della lettura e della scrittura, ma anche dai genitori che giocano con i loro bambini divertendosi e allo stesso tempo promuovendo la loro evoluzione.

SCOPO DEL GIOCO

Natale è alle porte e al Polo Nord tutti lavorano per preparare i pacchi con i regali: Babbo Natale, la Befana, la Renna e il Folletto. **Lo scopo del gioco è vincere 16 pacchi regalo (le carte classe) prima dell'avversario.**

CONTENUTO DEL GIOCO

92 carte così divise:

16 carte personaggio

4 Babbo Natale, 4 Befana, 4 Renna, 4 Folletto;

64 carte classe

16 carte categoria (abbigliamento, cibi dolci, cibi salati, negozi, giochi, animali, mezzi di trasporto, parti del corpo, fiori, frutta, verdura, strumenti musicali, mestieri, attrezzi da lavoro, alberi, colori),

16 carte funzione (una cosa che si usa per accendere, per riparare, illuminare, costruire, mangiare, tagliare, lavare, scrivere, dormire, studiare, viaggiare, coltivare, nuotare, disegnare, suonare, curare),

16 carte azione (una cosa che si apre, che si indossa, si lecca, si beve, si rompe, si piega, si lancia, si annusa, si ascolta, si getta, si taglia, si buca, si secca, si scioglie, si accende, si carica),

16 carte attributi (una cosa ruvida, morbida, trasparente, dura, pesante, leggera, tagliente, verde, liscia, fragile, rumorosa, salata, fredda, di legno, piccola, unta);

12 carte classe speciali

4 stella cometa, 4 fiocco di neve, 4 pacco regalo.

REGOLE DEL GIOCO

All'inizio si posizionano al centro del tavolo da gioco i due mazzi di carte: il mazzo con i personaggi e quello con le classi che comprende anche le carte speciali.

Se si gioca in 4 si utilizza il mazzo con **16 carte personaggio** (4 Babbo Natale, 4 Befana...). **Se si gioca in 3** si utilizza il mazzo con **12 carte personaggio**, **se si gioca in 2** si utilizza il mazzo con **8 carte personaggio**.

Per le carte classe, **se si gioca in 4** si utilizza il mazzo con **64 carte classe**. **Se si gioca in 3 o in 2** si possono utilizzare **tutte le carte classe** ma il gioco termina comunque quando ogni personaggio ne **conquista 4** oppure si seleziona il numero di carte sufficiente per giocare (per **2 giocatori** si utilizzano **8 carte** per ogni classe, per **3 giocatori** si utilizzano **12 carte** per ogni classe).

Ogni personaggio è legato ad una classe: Babbo Natale alle carte categoria, la Befana alle carte funzioni, la Renna alle carte azioni e il Folletto alle carte attributi (il personaggio e la sua classe sono contraddistinti dallo sfondo della carta dello stesso colore).

Ogni giocatore pesca la prima carta di ogni mazzo e mette davanti a se', scoperta, la carta personaggio. Nel corso del gioco, se un giocatore pesca una carta personaggio che già possiede, può scambiarla con una carta personaggio "doppione" di un altro giocatore, o comunque tenerla scoperta a tavola aspettando la possibilità di poterla scambiare.

Il giocatore deve poi rispondere alla domanda della carta classe pescata e posizionare la carta vicino al personaggio al quale è legata (ad es. Babbo Natale/carta categorie). Non si può ripetere una risposta già data durante il gioco. Se il giocatore non conosce la risposta alla definizione o la sbaglia, deve rimettere la carta nel mazzo classe.

Se invece la carta classe è legata ad un personaggio che il giocatore ancora non possiede, la tiene in mano senza farla vedere agli avversari. Potrà utilizzarla quando avrà in gioco il personaggio legato a quella classe.

Quando tutti i giocatori possiedono i quattro personaggi, si pesca solo dal mazzo classe; ad ogni turno di gioco si prende prima una carta dal mazzo, poi si possono fare le seguenti mosse (nella stessa mano di gioco): usare la carta classe appena pescata, usare una carta classe tra quelle tenute in mano, usare una carta speciale.

Vince chi per primo riesce a conquistare per ognuno dei quattro personaggi quattro carte classe.

CHE SUCCEDA SE...

- un giocatore pesca una carta classe di cui non ha bisogno perché il personaggio legato a quella classe ha già quattro carte (sufficienti per considerare completato quel personaggio):

deve metterla scoperta a tavola perché può essere "rubata" da un avversario che utilizza la carta speciale "pacco regalo".

- un giocatore trova una carta "**fiocco di neve**":

può metterla in gioco bloccando il personaggio di un avversario, che non potrà più affiancare carte classe a quel personaggio finché non "scioglierà" il fiocco di neve con una carta "stella cometa". Può anche decidere di tenerla in mano senza farla vedere e giocarla successivamente.

- un giocatore trova una carta "**stella cometa**":
può utilizzarla per liberare i suoi personaggi bloccati da una carta "fiocco di neve" o tenerla in mano senza mostrarla agli avversari ed utilizzarla al bisogno.
- un giocatore pesca una carta "**pacco regalo**":
può prendere da un avversario una delle carte classe che l'altro giocatore non ha affiancato ai suoi personaggi perché non ne aveva più bisogno. Nel caso nessun giocatore abbia carte classe in più, il possessore della carta "pacco regalo" può prendere una carta classe di cui ha bisogno scegliendola tra quelle possedute dai personaggi dei suoi avversari, tranne quelle dei personaggi che hanno già completato la serie di quattro carte classe o che sono bloccati a causa di una carta fiocco di neve.

Le carte speciali (fiocco di neve, stella cometa, pacco regalo) **dopo essere state utilizzate, vengono nuovamente mischiate nel mazzo.**



Via Corte Grande, 1
73039 | Tricase (Le) | Italy

www.ludicogiochi.it
info@ludicogiochi.it

[facebook/Ludicogiochi](https://facebook.com/Ludicogiochi)
[youtube/ludicogiochi](https://youtube.com/ludicogiochi)

Classi..co
Natale

