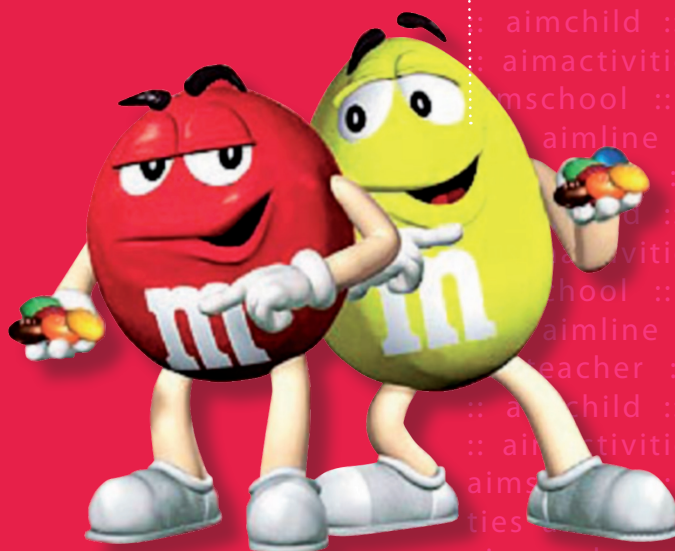


IDEE AIMLINE

GIOCO DEGLI M&M'S



Un dolce gioco per ripassare i colori!

DESTINATARI

L'idea si rivolge a genitori e insegnanti di sostegno che desiderano un gioco divertente con il quale ripassare i colori e i numeri fino a 6.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Il «gioco degli M&M's» è utile per ripassare i colori e i numeri fino a 6 e per imparare a smistare degli oggetti a seconda del loro colore. Esistono diverse varianti di questo gioco, da scegliere in base all'età e all'interesse dei partecipanti.

Le carte vengono disposte sul tavolo in un mazzo girato verso il basso e gli M&M's sopra ad un fazzoletto accanto al mazzo delle carte. Il giocatore attiva l'*All-Turn-It* per sapere il numero degli M&M's che deve prendere. Subito dopo, prende una carta dal mazzo, che indicherà invece il colore degli M&M's. A questo punto egli potrà prendere i suoi M&M's nel numero e nel colore definito e metterli in un piccolo contenitore. Nel mazzo si trovano anche delle carte «d'azione», che definiscono altre azioni appunto (ad esempio che il giocatore di turno deve regalare, scegliere liberamente o mangiare i suoi M&M's). Nel caso in cui gli M&M's di quello specifico colore siano finiti, il giocatore passa il turno.

Quando gli M&M's sono finiti, i partecipanti iniziano a smistarli con l'aiuto delle griglie dei colori. In questo modo è possibile stabilire chi sia il vincitore per ogni singolo colore, che sarà naturalmente colui che possiede il maggior numero M&M's di quel colore.

Con il foglio per la comunicazione presente in appendice è inoltre possibile al termine del gioco discutere del gioco stesso e far raccontare ai bambini ciò che è accaduto.

Buon divertimento!

MATERIALE NECESSARIO

- :: M&M's
- :: Piccoli contenitori in cui raccogliere gli M&M's (uno per ogni partecipante)
- :: Fazzoletto

AUSILI NECESSARI

- :: *All-Turn-It*
- :: Se necessario un sensore (*Jelly Bean* o *Jelly Beamer*)
- :: Se necessario un comunicatore vocale (*GoTalk 9+* e/o *SuperTalker*)



PREPARAZIONE DEL GIOCO

- :: Stampate o fotocopiate 5 volte le griglie dei colori, plastificatele e ritagliatele.
N.B.: stampate le griglie su carta bianca piuttosto spessa in modo che da dietro non sia possibile capire di che colore si tratti (cosa che normalmente accade con la normale carta bianca).
 - :: Stampate, plastificate e ritagliate le griglie con le carte d'azione 1, 2, 3.
 - :: Ritagliate le griglie numeriche per l'*All-Turn-It*. Sistemate le carte nell'*All-Turn-It*.
 - :: Nel caso in cui un partecipante abbia bisogno di un *GoTalk* o di un *SuperTalker* per comunicare, sarà necessario stampare, plastificare e ritagliare anche le griglie per la comunicazione, oltre che registrare sul *GoTalk* o sul *SuperTalker* le descrizioni delle carte.
 - :: Stampate le carte «seleziona» e «conta». Se è necessario potete ingrandire queste carte o stamparle in formato A3.
 - :: Fotocopiate le griglie «parla del gioco» in modo che vi sia una copia per ogni partecipante, così che al termine del gioco tutti possano raccontare ciò che è avvenuto.
 - :: Stampate le carte d'azione per il *GoTalk9* o per il *SuperTalker* e registrate le istruzioni relative ad ognuna di esse (vedi sotto).
 - :: Sistemate gli M&M's su un fazzoletto e appoggiateli sul tavolo (o per terra, a seconda di dove si svolge il gioco).
 - :: Raccogliete tutte le carte in un mazzo.
 - :: Prendete l'*All-Turn-It*.
- N.B.: in base alle capacità motorie dei partecipanti, potete far funzionare l'*All-Turn-It* con un sensore, ad esempio *Jelly Bean* o *Jelly Beamer* (la variante senza filo).
- :: Distribuite i contenitori in cui ogni partecipante conserverà i suoi M&M's.
 - :: Sistemate le carte «seleziona» e «conta».
 - :: Sistemate infine le griglie «parla del gioco».

Ora potete cominciare a giocare!

SVOLGIMENTO

1. Il primo bambino attiva l'All-Turn-It, che gli indicherà quanti M&M's prendere.
Poi prende una carta (colore o azione) che gli indicherà di che colore prendere gli M&M's.
2. Il bambino successivo fa lo stesso – e così via ...
Il gioco finisce quando terminano gli M&M's.
3. Quando gli M&M's sono terminati, è il momento di comunicare il vincitore di ogni colore:
Ogni partecipante divide e conta i suoi M&M's utilizzando una delle griglie dei colori.
4. Se ad esempio il maggior numero degli M&M's di un partecipante è rosso, egli potrà mangiare i suoi M&M's rossi.
Gli altri potrà conservarli.

Significati delle carte d'azione:



- :: passa: in questo giro non puoi prendere nessun M&M's.
- :: scegli il colore: scegli il colore degli M&M's.
- :: regala: regala ad un altro giocatore un numero di M&M's pari a quello che ti è appena uscito.
- :: mangia: puoi mangiare un numero di M&M's pari al numero che ti è appena uscito (il colore è indifferente)
- :: due colori: prendi tanti M&M's quanti indicati dal numero che hai estratto nei due colori indicati nella figura
- :: restituisci: restituisci tanti M&M's quanti indicati dal numero che hai estratto e rimettili sul fazzoletto (il colore è indifferente).

CONSIGLI E IDEE PER ULTERIORI APPLICAZIONI

CONSIGLIO 1: Dopo aver valutato le conoscenze matematiche dei partecipanti e il numero degli M&M's, potete decidere di giocare solo con i numeri dall'1 al 3 e con le carte d'azione. Lo stesso vale nel caso in cui gli M&M's di una confezione debbano essere sufficienti per un numero di partecipanti alto.

CONSIGLIO 2: La griglia dei numeri in appendice va solo fino al 9, e serve solo per i bambini che hanno difficoltà a contare. Gli altri useranno la griglia con solo i colori e conteranno da soli.

IDEA 1: Le carte d'azione possono essere trasportate su una griglia per il *SuperTalker* o per il *GoTalk9+* (in questo caso lasciate libere 3 celle).

In questo modo i partecipanti possono ascoltare il messaggio vocale e comprendere il significato delle carte. Questo li renderà inoltre indipendenti e consentirà loro di giocare anche senza l'aiuto di un adulto.

IDEA 2: Prima di iniziare il gioco fate esercitare i partecipanti a smistare gli M&M's per colore e a contarli. Così queste operazioni risulteranno più facili durante il gioco.

IDEA 3: I partecipanti che necessitano di un comunicatore vocale e ne possiedono uno personale possono portare a casa con sé la carta «parla del gioco», così potranno raccontare anche alle loro famiglie che cosa è successo durante il gioco. Lo stesso vale nel caso in cui essi siano seguiti da un terapeuta.

Lo scopo di questa griglia è quello di stimolare il partecipante a parlare di qualcosa che egli ha vissuto in un momento diverso dal qui e ora. Grazie alla chiarezza della griglia, anche una persona che non ha partecipato al gioco e non era presente potrà inoltre fare domande sullo svolgimento del gioco. Ad esempio: «di quale colore hai raccolto il numero maggiore di M&M's?», ecc.



aimchild :: aimline :: aimteacher ::
aimactivities :: aimline :: aimchild ::
imschool :: aimteacher :: aimactivi-
ties aimline :: aimchild :: aimschool ::
imteacher :: aimactivities :: aimline
aimchild :: aimschool :: aimteacher
aimactivities :: aimline :: aimchild ::
imschool :: aimteacher :: aimactivi-
ties aimline :: aimchild :: aimschool ::
imteacher :: aimactivities :: aimline
aimchild :: aimschool :: aimteacher
aimactivities :: aimline :: aimchild ::
imschool :: aimteacher :: aimactivi-
ties aimline :: aimchild :: aimschool ::
imteacher :: aimactivities :: aimline
aimchild :: aimschool :: aimteacher
aimactivities :: aimline :: aimchild ::
imschool :: aimteacher :: aimactivi-
ties aimline :: aimchild :: aimschool ::
imteacher :: aimactivities :: aimline
aimchild :: aimschool :: aimteacher
aimactivities :: aimline :: aimchild ::
imschool :: aimteacher :: aimactivi-

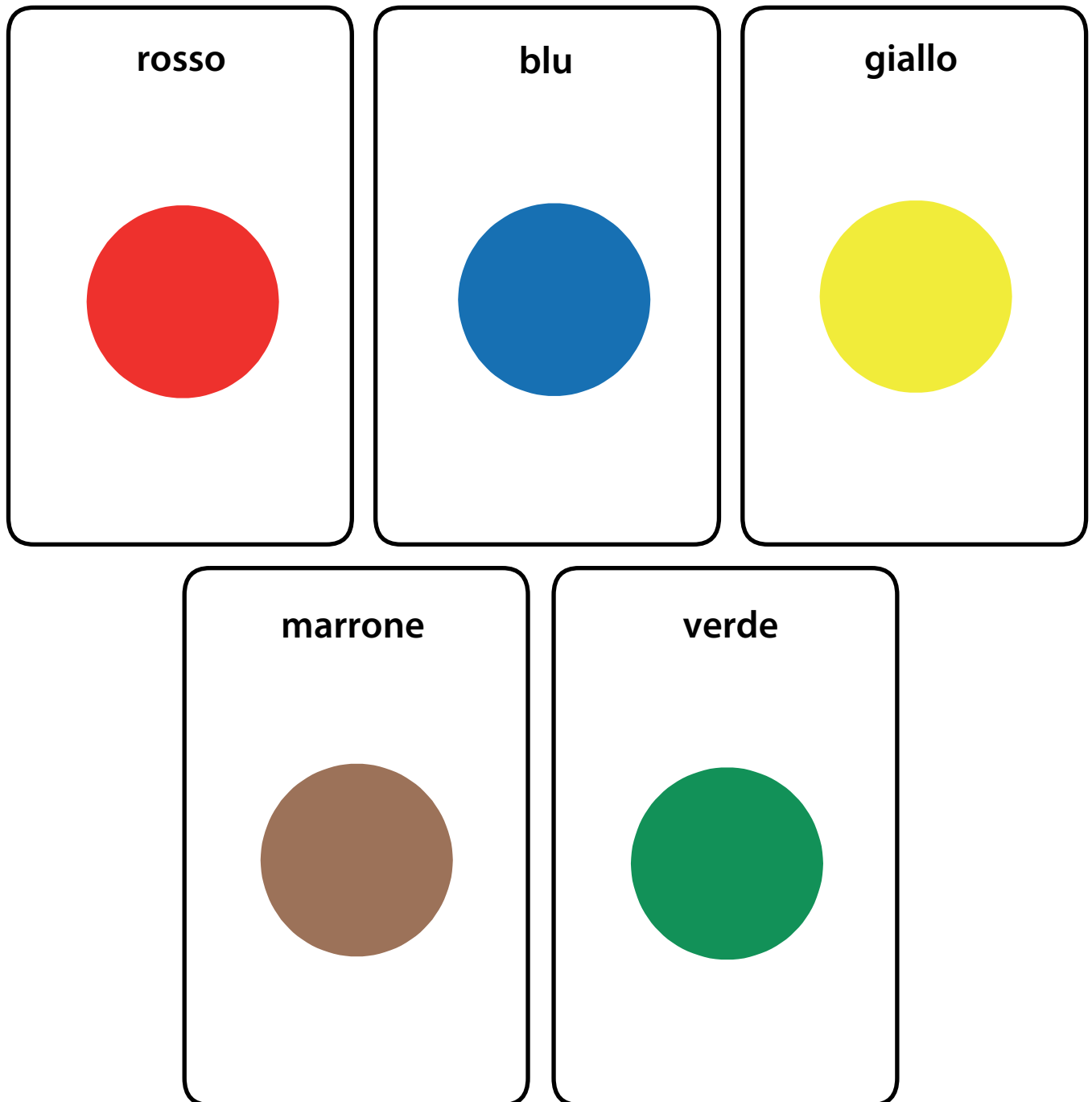
AIMLINE sono proprietà di ACTIVE COMMUNICATION

LA VERSIONE ITALIANA È A CURA DI



40017 S.Giovanni in Persiceto (BO) - Via Galvani 5/A - Tel. 051 6810450
Fax 051 6811287 - info@helpicare.com - www.helpicare.com

APPENDICE - Carte dei colori

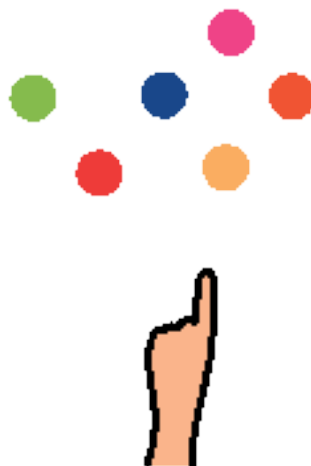


APPENDICE - Carte d'azione 1

passa



scegli il colore



regala



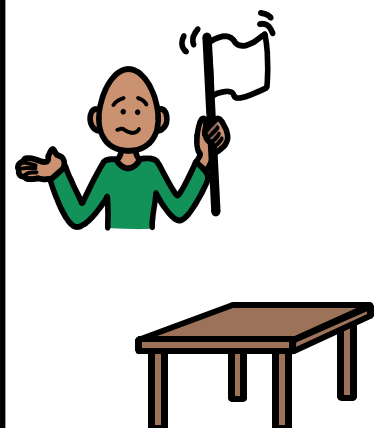
mangia



due colori



restituisce

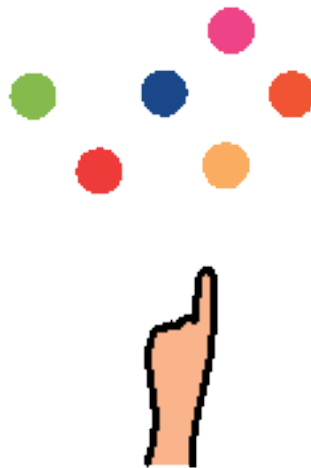


APPENDICE - Carte d'azione 2

passa



scegli il colore



regala



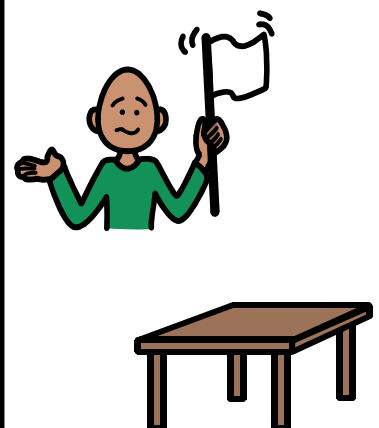
mangia



due colori



restituisce

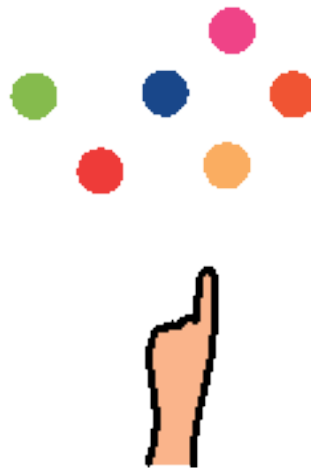


APPENDICE - Carte d'azione 3

passa



scegli il colore



regala



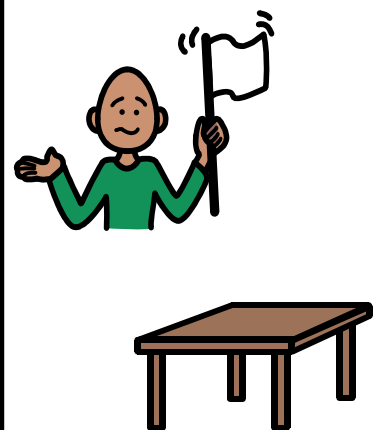
mangia



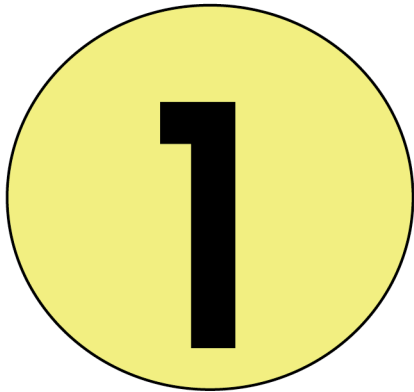
due colori



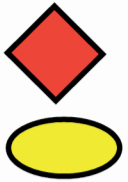
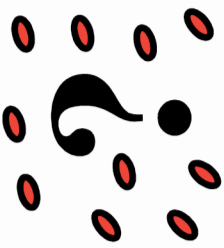
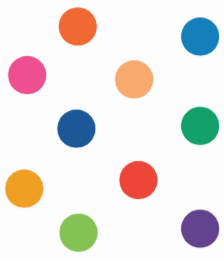
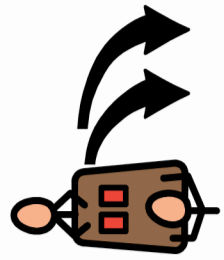
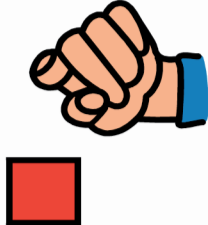
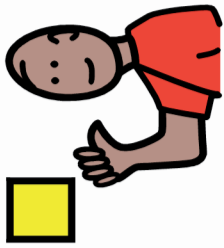
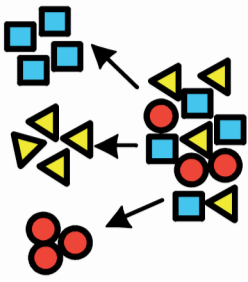
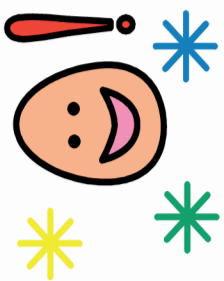
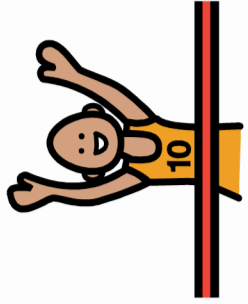
restituisce



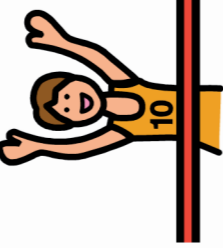
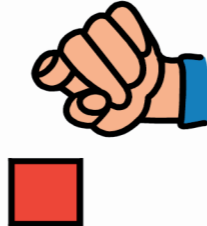
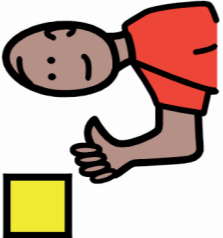
APPENDICE - Numeri per l'All-Turn-It



APPENDICE - Griglia per il GoTalk 9+

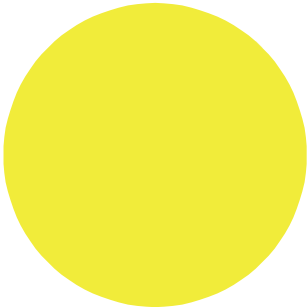
ho bisogno di aiuto 	nuovo gioco 	ho giocato abbastanza 
quanti? 	quale colore? 	ancora 
tocca a te 	tocca a me 	smista 
wow, è bellissimo! 	no, questo non mi piace! 	ho vinto! 

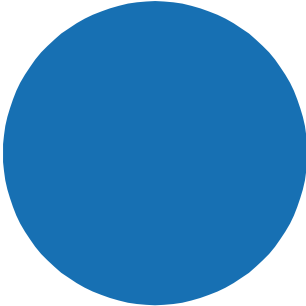
APPENDICE - Griglie per il SuperTalker

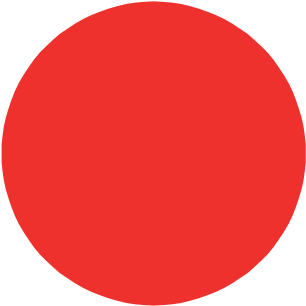
quanti? 	quale colore? 	ho bisogno di aiuto 	ho vinto! 	GRID 8
tocca a te 	tocca a me 	wow, è bellissimo! 	no, questo non mi piace 	
LEVEL				

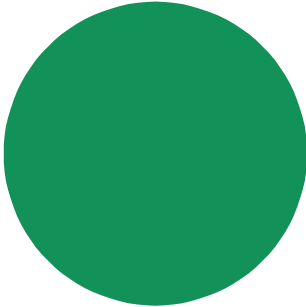
APPENDICE - Griglia dei colori (per smistare gli M&M's)

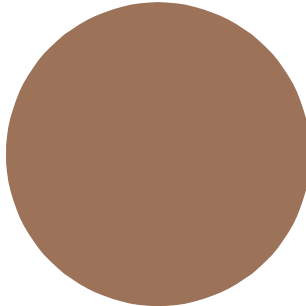
Smistare gli M&M's

giallo


blu


rosso


verde


marrone


Gioco degli M&M's

9	○	○	○	○	○	9
8	○	○	○	○	○	8
7	○	○	○	○	○	7
6	○	○	○	○	○	6
5	○	○	○	○	○	5
4	○	○	○	○	○	4
3	○	○	○	○	○	3
2	○	○	○	○	○	2
1	○	○	○	○	○	1
	marrone 	verde 	rosso 	giallo 	blu 	

APPENDICE - Griglia «parla del gioco»

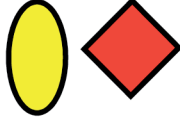
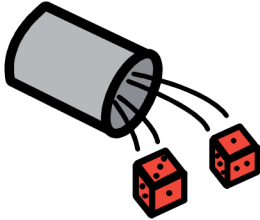
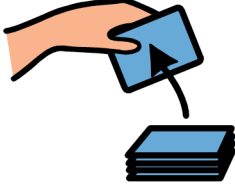
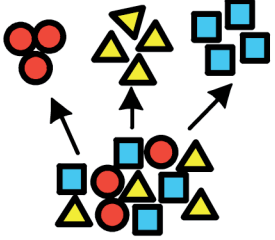
Gioco degli M&M's

Nome: _____

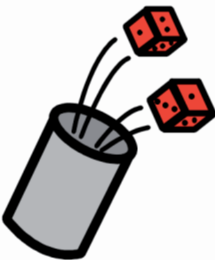
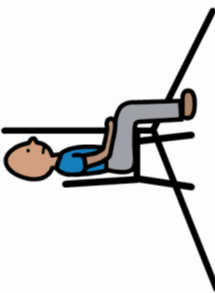


Questo 	gioco 	è 	con 	patata 	M&M's 	latte 		
io 	ho 	il 	maggior numero 	marrone 	verde 	rosso 	blu 	giallo 
io 	ho 	il 	minor numero 	marrone 	verde 	rosso 	blu 	giallo 
io 	non ho 	nessuno 		marrone 	verde 	rosso 	blu 	giallo 
il mio 	più bello 	colore 	degli M&M's 	è 	verde 	rosso 	blu 	giallo 

APPENDICE - Griglia «carte d'azione» per il GoTalk 9+

ho bisogno di aiuto 	nuovo gioco 	ho giocato abbastanza 
estrai un numero 	prendi una carta 	passa 
scegli un colore 	mangia 	due colori 
restituisce 	regala 	smista 

APPENDICE - Griglia «carte d'azione» per il SuperTalker

estrai un numero 	prendi una carta 	passa 	scegli un colore 	GRID 8
regala 	mangia 	due colori 	restituisce 	