

Istituto Comprensivo "G. Gabrieli"
Mirano (VE)

Le nostre carte di Sakapuss

Sette Lara





Presentazione dell'attività

L'attività ludica proposta si basa sull'uso di carte da gioco che rappresentano cinque tipi di gatti, ciascuno caratterizzato da forma e colore proprio. Ogni giocatore ha a disposizione quattro carte e deve creare la quartina di gatti uguali; nel momento in cui la crea deve battere la mano sul tavolo dicendo "Sakapuss" e tutti gli altri giocatori devono a loro volta battere la mano su quella del primo giocatore.. L'ultimo che arriva è costretto a prendere una carta "parassita": i parassiti sono di tre tipi (zecche, pulci, zanzare) e possono essere eliminati se si pesca la carta "spray" specifica per quel parassita.

Vince chi, dopo un numero di mani decise ad inizio gioco, ha meno parassiti.



Fasi di realizzazione dell'attività

Dopo aver giocato diverse volte con le carte sakapuss originali abbiamo deciso di crearne una nostra versione.

Le carte sono state osservate e tutti insieme ci si è confrontati su come le avremmo volute.

La maestra ha riprodotto le carte in bianco e nero, cambiando un po' la forma dei parassiti su consiglio dei bambini, che poi hanno colorato le carte. Non appena pronte le carte sono state incollate da un papà su fogli di legno sottile e verniciate, quindi inseriti in una scatola di legno antica.



Giochiamo a Sakapuss

Traguardo di competenza di riferimento

Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità, operare con i numeri e contare al bisogno. [**Competenze chiave europee: COMPETENZE DI BASE MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA; IMPARARE AD IMPARARE; COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**]

OBIETTIVI:

Sviluppo e potenziamento capacità attentive;
Potenziamento capacità discriminative;
Sviluppo e potenziamento capacità mnemoniche e logico matematiche;



Metodologia

Metodologia

Il gioco viene usato nelle ore pomeridiane, quando le attività sono prettamente ludiche ma sempre guidate da obiettivi formativi.

I bambini a rotazione formano gruppi di cinque giocatori e giocano per la durata di una partita (circa 10 minuti). La voglia di creare un “nostro” Sakapuss di sezione ha favorito anche il potenziamento delle capacità creative, la condivisione sull’uso del materiale e l’attribuzione dei diversi compiti.

Il coinvolgimento dei genitori (creazione del supporto di base e incollaggio) ha permesso una condivisione proficua con le docenti e arricchito nei bambini l’idea che il loro lavoro sia importante e apprezzato anche a casa

Tempi e Strumenti utilizzati

Materiale ideato a partire dalla presentazione ai bambini delle carte di Sakapuss che rientrano nei giochi da tavolo ad alta valenza educativa; il gioco si è svolto a partire dal mese di gennaio, la realizzazione ci ha impegnati per circa quindici giorni nel mese di maggio

Materiale usato:

- carta
- pennarelli
- forbici
- legno
- vernice protettiva

Come abbiamo realizzato il nostro sakapuss...

prima ci abbiamo giocato...



... per imparare le regole...





Poi ci siamo messi al lavoro...



E con l'aiuto del papà e del nonno di Federico...



..Meravigliose!!



Osservazioni e procedure

I bambini hanno seguito tutte le fasi di realizzazione del lavoro e hanno capito che con loro creatività avrebbero potuto creare il loro gioco di sezione, rispettando una specifica sequenza di azioni: prima abbiamo dovuto realizzare la base delle carte, poi colorarle rispettando le consegne concordate, quindi ritagliarle e attendere che il papà e il nonno le incollassero sul legno.

Osservazioni e gradimento degli alunni

L'osservazione diretta della risposta dei bambini e loro richiesta giornaliera di poter giocare sono la dimostrazione che il gioco è molto gradito.

Le conversazioni in circle time ci hanno permesso il confronto sulle potenzialità del gioco, sulle sue difficoltà e sulle diverse reazioni personali.



Conclusioni

L'idea di usare in sezione un gioco di carte educativo si è rivelata vincente perchè permette di connotare i momenti ludici come momenti educativi e di sfruttare al meglio la forte motivazione fornita dal divertimento e dalla possibilità di ridere insieme. Creare poi la nostra versione personale ha reso il gioco ancora più familiare.

Il gioco sakapuss, come tutti gli altri della linea Djeco, favorisce il raggiungimento di diversi obiettivi didattici in maniera implicita e divertente, perciò l'idea è quella di poterne ricreare altri in sezione, così da dare a tutti la possibilità di partecipare alla creazione.

I punti di criticità dell'esperienza, infatti, sono legati alla impossibilità di far partecipare tutti i bambini all'attività di rifacimento delle carte sakapuss e al rischio che, durante l'uso, il ridere insieme diventi "ridere di", sottolineando le difficoltà di taluni. In questo senso la figura presente dell'insegnante che monitora il gioco e supporta i giocatori è fondamentale.

**Grazie per
l'attenzione.**

