



# L'inclusione del fare

*Idee, spunti e suggerimenti operativi per una didattica inclusiva*

di Flavio Fogarolo e Claudia Munaro



## Attività educative e didattiche con le carte da gioco

■ **Flavio Fogarolo**<sup>1</sup>

*Con opportuni accorgimenti, il gioco delle carte diventa possibile anche per i bambini con disabilità, ricordando sempre che anche per loro, come in qualsiasi gioco, il primo obiettivo deve essere quello di divertirsi, poi di imparare.*

*Con questo contributo della nostra rubrica «L'inclusione del fare» non presentiamo strumenti nuovi autocostruiti ma dei suggerimenti per un uso alternativo, o ovviamente inclusivo, di oggetti di uso comune come le carte da gioco.*

Giocare a carte costituisce da generazioni, per tutti i bambini, un'attività utilissima per sostenere apprendimenti matematici, memoria, strategie e regole sociali. Una vera palestra in cui si impara divertendosi. Pensiamo solo a quanti calcoli a mente sono necessari per gestire una semplice partita a scala quaranta, e a come si fanno volentieri.<sup>1</sup>

Giocare e divertirsi in questo modo è certamente possibile anche per i bambini con disabilità o altri disturbi evolutivi, per i quali sono però necessari, molto probabilmente, degli accorgimenti specifici affinché l'attività, che per altri si evolve positivamente in modo spontaneo, abbia veramente successo. Se giocare a carte risulta nel suo insieme troppo complesso, è sempre utile applicare anche in questo caso la tecnica del frazionamento delle azioni interconnesse con il compito (*task analysis*), partendo dalle più elementari: stare seduti, condividere lo spazio con un compagno di gioco, rispettare il turno, prendere, tenere in mano e gettare le carte, riconoscere il valore dei segni, comprendere le regole, tollerare la frustrazione dell'errore, della perdita della partita, ecc. Partendo da queste valutazioni è possibile trovare tante diverse modalità d'uso delle carte, sia propedeutiche al gioco vero e proprio, sia utili a perseguire obiettivi sociali e di apprendimento scolastico personalizzato.

Anche se, come abbiamo visto, il gioco delle carte investe un numero molto elevato di abilità e competenze, anche sociali, particolarmente interessante è il loro uso in funzione degli apprendimenti matematici: riconoscere quantità

<sup>1</sup> Con la collaborazione di Ilaria Cervellin, insegnante di sostegno presso l'Istituto Comprensivo di Camisano Vicentino, e Lorena Finato, insegnante di matematica presso l'Istituto Comprensivo di Longare (Vicenza).

e numeri, ordinarli, manipolarli, memorizzare e automatizzare i procedimenti per il calcolo veloce, ecc.

Soprattutto nelle prime fasi è importante riflettere sui tre processi coinvolti nella conoscenza o nello sviluppo dei concetti matematici: semantici, lessicali e sintattici (si veda la tabella 1).

TABELLA 1

**Processi semantici, lessicali, sintattici e collegamenti con il gioco delle carte**

Processi	Cosa sono	Collegamenti con il gioco delle carte
<i>Semantici</i>	Capacità di comprendere il significato dei numeri attraverso una rappresentazione mentale di tipo quantitativo. Il valore semantico è indipendente dalla lingua, dalla tradizione e dalla cultura.	Nelle carte da gioco il valore quantitativo è spesso rappresentato visivamente, anche se non sempre in modo efficace e immediato. È un aspetto che va considerato attentamente, perché in certi casi può essere un punto di forza, in altri una criticità.
<i>Lessicali</i>	Capacità di individuare ogni numero con un nome e di saperlo riconoscere presentato sia oralmente (codice fonologico) sia graficamente (codice alfabetico o codice arabo). Sia il nome sia la rappresentazione grafica dipendono dal contesto culturale e storico di riferimento.	Quasi tutte le carte sono individuate con un nome (il due, il tre, il quattro, ecc.) che ne indica la quantità e questo favorisce i processi lessicali; fanno eccezione le cosiddette figure (fante, cavallo, re, ecc.) e gli assi. In molti tipi di carte il valore è riportato anche in codice arabo, o piccolo agli angoli o grande al centro.
<i>Sintattici</i>	Capacità di assegnare delle regole agli oggetti matematici, ad esempio per indicare numeri molto grandi o molto piccoli. Anche i processi sintattici derivano da scelte culturali.	Sono processi importanti per definire relazioni (valore uguale, maggiore/minore, somma, ecc.), mentre raro è con le carte l'uso di numeri grandi. L'importanza dei processi sintattici dipende dal tipo di gioco scelto, non dalle carte in sé.

Questi tre processi vanno sviluppati assieme, in sinergia, per portare il soggetto a gestire in modo consapevole e sempre più efficace gli oggetti matematici quotidiani e a risolvere con il tempo problemi sempre più complessi.

Con le carte da gioco si facilita la fusione dei primi due processi, semantici e lessicali, in particolare usando soluzioni miste, come vedremo, con rappresentazione della quantità e immediata individuazione del nome. Più complesse sono le rappresentazioni lessicali specifiche delle carte, in particolare quelle relative alle cosiddette figure: associare il cavallo al numero 9, cioè al valore semantico nove, non è immediato, mentre più facile, ma mai scontato, è abbinare l'asso al numero 1 (perché c'è corrispondenza tra rappresentazione e referente semantico: vedo uno, conto uno).

Nei giochi delle carte i processi sintattici entrano in gioco non tanto nel loro riconoscimento, essendo di solito esclusi sia i numeri molto grandi sia quelli decimali, quanto nelle relazioni previste in molti giochi, dall'individuazione di carte con lo stesso valore quantitativo a semplici regole di confronto (maggiore/minore di, ecc.), a valori equivalenti determinati con una somma (come nel tresette), fino a regole basate su calcoli, anche complessi, dei punteggi (come nella briscola) o di quote necessarie per le aperture (come in scala quaranta). Come si vede, i processi lessicali sono relativi quasi esclusivamente al tipo di gioco proposto, mentre assai modeste sono le implicazioni dirette connesse alla semplice individuazione delle carte da gioco. È pertanto un aspetto che si può efficacemente personalizzare scegliendo delle attività in linea con le competenze dei giocatori.



Come abbiamo visto, molte carte da gioco rappresentano visivamente la quantità associata e questo facilita il processo semantico. In un tre di denari, o di cuori, vediamo e riconosciamo subito i tre oggetti che danno il nome alla carta, senza bisogno di contarli. In un otto di cuori non è più così: o li contiamo o facciamo riferimento al codice arabico e lo traduciamo nel referente semantico, ossia la cifra riportata sugli angoli.

I metodi di riconoscimento fanno riferimento a due diverse capacità legate alla quantificazione, chiamate rispettivamente *subitizing* e *counting*, ma nel gioco con le carte si applica anche il riconoscimento per configurazione, legato all'esperienza (si veda la tabella 2).

TABELLA 2

## Metodi di riconoscimento delle quantità e collegamenti con il gioco delle carte

Processi	Cosa sono	Collegamenti con il gioco delle carte
<i>Subitizing</i>	Capacità di riconoscere immediatamente, al volo, delle piccole quantità, senza bisogno di contare i singoli elementi (è un neologismo, coniato da Kaufman nel 1949, che deriva dal latino <i>subitus</i> ). È un'abilità innata e pertanto non si insegna.	Le carte da gioco devono essere riconosciute velocemente e il subitizing è quindi l'approccio ideale. È utile sostenere strategie idonee per riconoscere in questo modo anche numeri più alti, ad esempio raggruppandoli visivamente in gruppi più piccoli.
<i>Riconoscimento grazie alla disposizione costante</i>	Gli elementi del numero vengono presentati sempre con la stessa organizzazione spaziale e solo all'inizio è necessario contarli, poi si riconoscono visivamente associando la disposizione nello spazio alla cardinalità.	Nei dadi e nelle carte spesso vengono riconosciute in questo modo anche configurazioni maggiori alla numerosità 3-4. Questi numeri non vengono riconosciuti per subitizing, ma attraverso la disposizione dei semi. In questo modo si possono facilmente riconoscere senza contare anche numerosità fino a 10, se non oltre.
<i>Counting</i>	Capacità di conteggio. Si analizzano e si considerano i singoli oggetti: con lo sguardo, con il dito, eliminandoli o spostandoli fisicamente, ecc. A differenza del subitizing, è un processo culturale che va insegnato e appreso. Da sottolineare che per saper contare non basta conoscere la sequenza dei numeri, ma bisogna anche saper applicare correttamente i principi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• di corrispondenza uno a uno</li> <li>• dell'ordine stabile</li> <li>• della cardinalità.</li> </ul>	Nel riconoscimento delle carte risulterebbe troppo lento, e quindi penalizzante, usare il counting che può, però, essere necessario in alcune fasi del gioco, ad esempio per determinare il vincitore. Ma di sicuro la capacità di contare è fondamentale e, se non appare adeguata, si può sostenere con appositi giochi di carte.

Nel riconoscimento delle carte il subitizing rappresenta indubbiamente la strategia migliore.

Quali carte si possono riconoscere in questo modo? Di sicuro quelle con i valori più bassi: di solito fino al 3 non ci sono problemi, ma possiamo facilmente arrivare al 5. Per numeri più grandi il riconoscimento al volo risulta difficile e non è un caso che nelle carte tradizionali i valori dall'8 al 10 siano rappresentati con figure convenzionali (fante, cavallo e re) mentre in quelle francesi, o da poker, in ogni angolo è indicato il valore in cifre arabe.

È importante però osservare che il subitizing si può applicare anche in modo indiretto, ricorrendo a strategie come la divisione in piccoli gruppi omogenei.

Un tre si riconosce a colpo d'occhio mentre con il sei è spesso necessario il conteggio. Ma dividendo il sei in due gruppi di tre possiamo applicare il subitizing e avremo inoltre imparato un'importante regola di composizione (figura 1).

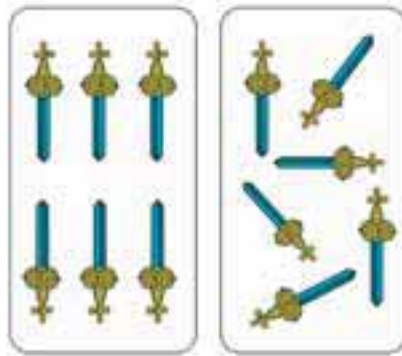


Fig. 1

Con un po' di esercizio il 6 di spade delle carte napoletane si riconosce facilmente al volo, anche senza contare, analizzando separatamente i due gruppi di tre. È però fondamentale la disposizione: se le spade fossero disposte in modo disordinato, come nell'immagine di destra, il riconoscimento al volo sarebbe molto più difficoltoso.

Queste strategie di riconoscimento visivo sono importanti per stimolare la riflessione sulla composizione dei numeri: avere chiaro, ad esempio, che il 6 è composto da 2 gruppi di 3 faciliterà in seguito, in tanti modi, il calcolo mentale. Ma se, come abbiamo visto, il subitizing è innato e non si può insegnare, queste strategie di composizione/scomposizione possono essere sostenute in vario modo, dal suggerimento diretto («Ti insegno come si fa») alla scelta di rappresentazioni visive che favoriscono queste strategie.

L'organizzazione grafica degli elementi è spesso determinante: se le 6 spade della figura 1 fossero disposte casualmente nella carta, come nella ricostruzione a destra, senza nessun raggruppamento o allineamento, per molti soggetti l'unica strategia possibile per riconoscerne il valore rimarrebbe il counting.

Ovviamente non esistono carte da gioco così brutte e disordinate, ma purtroppo non sempre la disposizione dei semi nelle carte, anche se molto ricercata esteticamente, risponde ai criteri che interessano a noi.

Prendiamo ad esempio l'otto di cuori. Per facilitare un riconoscimento veloce delle quantità, la disposizione più efficace sarebbe probabilmente quella su due file da quattro (figura 2), ma le carte da gioco tradizionali preferiscono di solito la disposizione con 2 file da 3 e 2 elementi al centro. In molti casi, anche su prodotti per bambini, si sceglie la terza disposizione (quadrato 3 x 3 con un elemento in meno).

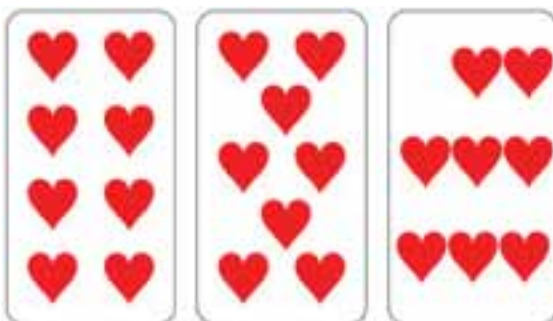


Fig. 2

Alcune disposizioni degli elementi sulla carta favoriscono il riconoscimento immediato attraverso operazioni mentali, e visive, di composizione/scomposizione, ma non sempre sono quelle che effettivamente vengono adottate. Per il numero 8 sarebbe preferibile la disposizione di sinistra, con 2 file da 4, ma nelle carte da gioco prevale quella al centro, più compatta. Viene usata spesso anche quella di destra.



Nelle carte da gioco francesi il problema si risolve, com'è noto, riportando su due angoli anche la cifra araba (figura 3), che diventa spesso il canale privilegiato di riconoscimento per gli utenti quando le carte hanno valore elevato, ma per un uso didattico sarebbe utile insistere su entrambi i canali (semantico e lessicale), nonché valorizzare le strategie di riconoscimento visive.



Fig. 3

Le carte da gioco francesi non favoriscono il subitizing e nel riconoscimento ha un ruolo fondamentale la cifra araba posta sugli angoli.

Analizziamo ora, anche in base a queste considerazioni, alcuni tipi di carte da gioco esistenti in commercio, sia di uso generale sia progettate espressamente per bambini, e quindi in vario modo facilitate.

In seguito proporremo alcune attività inclusive da svolgere con le carte, ossia dei giochi.

### ■ Carte da gioco per bambini

Il mercato dei giochi è ricchissimo di offerte di ogni tipo e qualità, facilmente rintracciabili nei vari negozi specializzati o, meglio ancora, in uno dei numerosi siti di vendita on line.

In questa rassegna ci limitiamo a formulare alcune proposte direttamente riconducibili alle carte da gioco.

In genere queste carte vengono abbinare dal produttore a un gioco specifico, del quale si forniscono le istruzioni. In realtà quasi sempre, con un po' di fantasia, si possono facilmente adattare e usare in altri modi. Delle carte qui descritte, in pratica solo *Serpentina* va utilizzata necessariamente secondo le regole originali, o con modesti adattamenti, ma può essere che questo dipenda dalla nostra scarsa fantasia e che con un po' di impegno, o di ingegno, si possano trovare usi alternativi anche per questo gioco.

### ■ Serpentina

*Serpentina* è un gioco di carte della Dal Negro molto semplice e adatto anche a bambini piccoli, perché non prevede alcun concetto numerico o quantitativo. Le carte rappresentano dei segmenti multicolori del corpo di un serpente che ciascun giocatore cercherà di collegare tra di loro, facendo coincidere i colori. Alcune carte rappresentano la testa, altre la coda. Chi riesce a completare un serpente, aggiungendo la testa o la coda (ma ovviamente dall'altra parte deve esserci già coda o testa), cattura tutte le carte che lo compongono (figura 4).

Vince chi alla fine del gioco ha raccolto il numero maggiore di carte.

Ci sono anche delle carte jolly che rappresentano una testa o una coda arcobaleno e si possono collegare a tutte le carte, qualunque sia il loro colore. Da introdurre solo quando i bambini hanno ben compreso il funzionamento base del gioco.

*Serpentina* va benissimo per imparare a giocare a carte perché lo schema di funzionamento è analogo a quello di tanti altri giochi: ogni giocatore tiene in mano le sue carte e le posa a turno sul tavolo per cercare di catturare quelle già presenti. Solo che non c'è nulla da contare, neppure alla fine: per sapere chi ha vinto, alla fine del gioco basta accostare i mazzetti e vedere chi ce l'ha più alto.

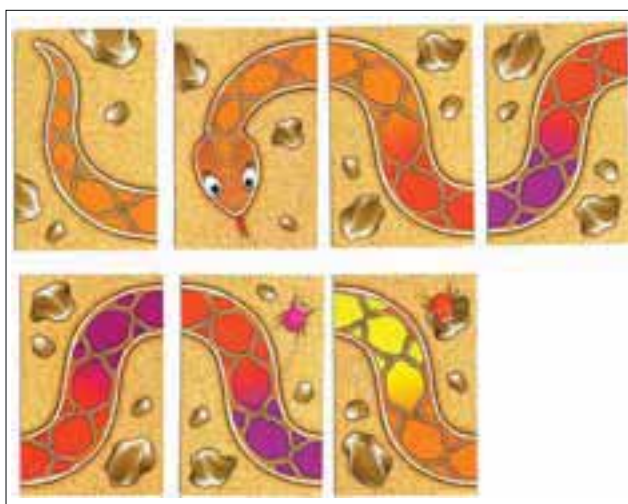


Fig. 4  
Le carte del gioco *Serpentina*, della Dal Negro, non richiedono alcuna competenza matematica: si collegano solo in base al colore.

#### ■ Bata-Waf

Prodotto dalla casa francese Djeco, *Bata-Waf* è un gioco di carte per bambini piccoli (da 3 a 6 anni secondo gli autori).

Le carte sono solo di 6 tipi e rappresentano i numeri da 1 a 6, ben evidenziati graficamente, e dei cani di grandezza crescente inseriti in un regolo graduato che ne facilita non solo il riconoscimento ma anche il confronto: in caso di dubbio basta accostare tra di loro due carte per vedere subito quale rappresenta il valore più grande.

La quantità non è basata quindi sulla numerazione bensì sulla misura e anche questo rappresenta un'interessante estensione del concetto di numero (figura 5).

Le istruzioni riportate nella confezione propongono un gioco molto semplice in cui tutti i giocatori, contemporaneamente, ribaltano e posano sul tavolo una carta presa a caso dal proprio mazzo. Chi ha quella più alta prende tutto; se due o più giocatori sono in parità si affrontano tra loro estraendo una nuova carta.

Queste carte possono facilmente essere usate anche con parecchi dei giochi descritti più avanti, ad esempio il memory, la sequenza, le 4 carte, ecc.



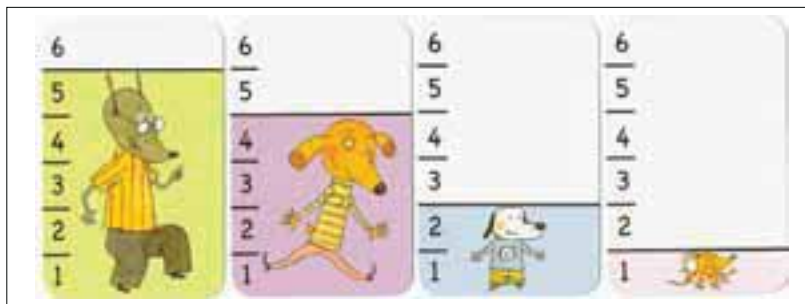


Fig. 5

Nelle carte *Bata-Waf* della Djeco il valore quantitativo non è presentato come numerazione ma come dimensione, e questo favorisce il confronto tra gli elementi più grandi e più piccoli.

### ■ Blink

*Blink* è un gioco di carte prodotto da Cactus Game e commercializzato da Mattel.

Il mazzo è composto da 60 carte differenziate per valore (da 1 a 5), colore e oggetto rappresentato. Il gioco originale prevede che i giocatori possano posare su uno dei due mazzi che si formano sul tavolo una o più carte con almeno una caratteristica in comune: stesso colore, stessa forma, stessa quantità. Vince chi esaurisce per primo il proprio mazzetto iniziale.

Anche in questo caso possiamo prevedere delle varianti, sfruttando la grafica molto lineare delle carte e, soprattutto, l'immediatezza della quantità rappresentata, entro il 5, sempre rilevabile a colpo d'occhio con il subitizing (figura 6).



Fig. 6 Le carte *Blink* (Cactus Game-Mattel) si differenziano per disegno, colore e quantità (da 1 a 5). La discriminazione per riconoscimento diretto (subitizing) non presenta problemi. La versione riprodotta è la variante Bible, che rappresenta temi biblici.

### ■ Carte per adulti

Le normali carte da gioco si possono di sicuro usare anche con i bambini, magari con qualche accorgimento: il più comune è ovviamente la riduzione del mazzo con l'eliminazione delle figure, oltre ai jolly, ed eventualmente anche di qualche carta con i valori più alti.

Ci sono, com'è noto, tantissimi tipi di carte: da quelli internazionali del poker-ramino alle tante varianti regionali italiane: napoletane, siciliane, piacentine, romagnole, trevigiane, ecc.

Quali usare? In generale vanno bene tutte, ed è sempre meglio utilizzare quelle già note, se esistono, perché usate in casa dai familiari o dagli amici. Alcune carte hanno però delle caratteristiche particolari, di cui è bene tenere conto.

Nelle carte tradizionali (ad esempio napoletane o piacentine, si veda la figura 7) è immediato il riconoscimento del valore quantitativo del numero collegato, soprattutto con le carte più basse: anche un bambino piccolo è in grado di associare un due di denari a un due di coppe. Bisogna fare attenzione alle carte i cui valori sono rappresentati con artifici grafici, anche complessi, e soprattutto alle ultime tre della serie, fante, cavallo e re, alle quali non è per nulla immediato associare i valori numerici corrispondenti (otto, nove e dieci).

Per questo motivo in caso di disabilità può essere utile selezionare un mini mazzo, o mazzo ridotto, composto ad esempio solo dalle carte che vanno dall'asso al cinque. Se si gioca in due, com'è sempre consigliato all'inizio (alunno con insegnante o alunno con compagno-tutor), venti carte sono comunque sufficienti. Poi, progressivamente, si possono inserire anche le altre.



*Fig. 7* Le carte da gioco tradizionali possono avere simboli chiari, con evidenti riferimenti alla quantità, ma anche immagini complicate da decorazioni e allegorie araldiche, che possono creare confusione se non vengono bene interpretate. L'asso di denari, nell'esempio, vale 1 o 2? Le carte napoletane in genere funzionano abbastanza bene, soprattutto formando un mazzo ridotto con i soli numeri più bassi, come nell'esempio a destra.

Un secondo gruppo di carte da considerare sono quelle che, oltre alla rappresentazione visiva della quantità, esprimono il valore della carta anche con una cifra araba, ripetuta su due o quattro angoli. Le più comuni carte di questo tipo sono quelle francesi, dette anche da poker o ramino, e le trevigiane tra quelle tradizionali italiane (figura 8).





La cifra è utile perché facilita il riconoscimento delle carte con i valori più alti e, dal punto di vista didattico, sostiene il passaggio alla rappresentazione in codice della quantità.

Anche in questo caso è spesso utile selezionare un mazzo ridotto, ad esempio eliminando le figure J, Q e K o fante, cavallo e re, e lasciando solo i valori numerici. Considerando che con le carte francesi possiamo arrivare fino al 10, abbiamo un mazzo di 40 carte, sufficiente per giocare anche in quattro. Senza contare che quasi sempre le carte di questo tipo sono vendute in mazzi doppi.



Fig. 8 Le carte francesi, da poker o ramino (a sinistra), hanno il vantaggio di indicare anche la cifra araba, da associare quindi all'informazione puramente quantitativa. La disponibilità di numeri fino a 10 ci permette di avere un bel mazzo anche eliminando le figure, il cui valore quantitativo, del tutto convenzionale, non è per nulla evidente. Anche alcune carte italiane, come le trevigiane, a destra, riportano la cifra araba.

Recentemente sono diffuse, soprattutto tra i ragazzi, delle carte con la sola cifra araba, senza alcun riferimento alla quantità. Alcuni nomi commerciali sono *Dernier*, *Uno*, *Solo* (figura 9).

Possiamo usare queste carte, quindi, quando il valore semantico delle cifre è già noto o se vogliamo esercitarci sulla loro semplice discriminazione.



Fig. 9

Nelle carte *Uno* non c'è nessun riferimento diretto alla quantità: solo cifre numeriche e simboli convenzionali.

## ■ *Giochi tradizionali*

Sono numerosissimi i giochi di carte che si possono fare con i bambini, in base all'età e alle competenze acquisite. Tra i più famosi e gettonati occorre menzionare *Straccia camicia*, *Uomo nero* o *Pampalugo* e *Rubamazetto*; se qualche nome non vi dice nulla, probabilmente questo dipende dal fatto che li chiamate in un altro modo.

### ■ *Straccia camicia*

Da bambino io lo chiamavo con il nome veneto *Cavacamisa* e in molte altre regioni ha un nome simile. Molto usato anche il nome *Uno due tre*, nonché *Infinito*, perché a volte il gioco sembra non finire mai.

È efficace con i bambini piccoli, oltre che per la semplicità delle regole, per il fatto che vengono considerate solo le prime tre carte — asso, due e tre — e per giocare occorre quindi conoscere solo questi numeri.

Ricordiamo le regole: si gioca in due, si divide il mazzo in due parti uguali, un mazzetto a testa. Si posa sul tavolo una carta alla volta presa dal proprio mazzo coperto. Solo le carte 1, 2 e 3 vincono, le altre perdono. Quando un giocatore posa una carta vincente, l'avversario scopre un numero di carte corrispondente (1 se esce un asso, 2 se un due, 3 se un tre) e se tutte le carte sono perdenti il primo giocatore conquista il mazzo sul tavolo e lo mette sotto al proprio, in mano. Se esce una carta vincente tocca all'altro rispondere, allo stesso modo.

Un limite di questo gioco può essere la sua durata: il tempo necessario per concludere una partita non si può prevedere e in certi casi può superare i limiti di resistenza dei bambini e creare disagio. Nulla di irrimediabile, ma è comunque un fattore da considerare.

### ■ *Uomo nero*

Noto anche, nelle varie regioni d'Italia, come *Pampalugo*, *Asino*, *Vecia*, *Peppa*.

Il funzionamento del gioco è sempre lo stesso: cambia solo la carta da isolare, che in certi casi è il fante di spade (la «vecia», ossia la vecchia, in Veneto), il jack di picche (l'uomo nero), ecc.

Facile gioco per bambini perché richiede solo la capacità di associare carte con lo stesso valore (sei con sei) o la stessa figura (cavallo con cavallo, re con re).

Il mazzo va predisposto togliendo le carte che possono fare coppia con quella da isolare: se è il fante di spade si tolgono gli altri tre fanti, se è il jack di picche si toglie quello di fiori.

Si mescolano e distribuiscono le carte tra tutti i giocatori, che possono essere anche parecchi.

Ogni giocatore elimina, posandole sul tavolo, tutte le coppie che ha in mano. Poi, a turno, ciascuno pesca una carta dal giocatore che ha alla sua sinistra, ovviamente senza guardare. Se forma una nuova coppia, scarta le due carte e si procede. Chi rimane senza carte ha finito il gioco.

Alla fine necessariamente si compongono tutte le coppie e resta solo l'uomo nero, la vecia o quello che è. Chi ce l'ha in mano ha perso.



### ■ Rubamazetto

Molti giochi per bambini si basano su varianti di regole abbastanza simili, in cui è costante l'obiettivo di prendere con le carte che si hanno in mano quelle che sono sul tavolo.

Se in mano ho un 4 e sul tavolo c'è un altro 4, lo prendo e lo metto nel mio mazzetto.

La variante «rubamazetto» prevede che il proprio mazzetto debba mostrare, in alto, l'ultima carta usata per la presa (il 4 nell'esempio precedente): se un avversario ha, a sua volta, un 4 cattura l'intero mazzo.

Altra famosa variante è *Assopigliatutto*: in questo caso chi ha un asso prende tutte le carte che ci sono sul tavolo.

Se le competenze dei giocatori lo consentono, le prese possono essere anche calcolate con delle semplici somme per cui, se ho un 6 e in tavola ci sono un 4 e un 2, li catturo entrambi.

Le regole di questi giochi, come si capisce, sono flessibili e vanno adattate alla reale situazione e ai bisogni, soprattutto in presenza di bambini con difficoltà di vario tipo.

### ■ Giochi specificamente orientati alla didattica

Proponiamo di seguito alcuni giochi con le carte, in parte nuovi ma soprattutto adattati, pensati espressamente per un uso didattico.

#### ■ Memory

Variante del classico *Memory*, utile per rinforzare la discriminazione delle carte.

Si dispongono sul tavolo, a caso, le carte coperte. Ciascun giocatore ne scopre due: se hanno lo stesso valore le cattura e le sposta nel suo mazzo, altrimenti le rimette a posto, coperte, nell'identica posizione.

#### ■ Quattro file

Gioco molto semplice, destinato a bambini piccoli o che non hanno ancora acquisito con sicurezza la numerazione entro il 10. Possiamo avere da 2 a 4 giocatori, ma funziona anche come solitario.

Meglio usare carte francesi, da poker, tenendo solo valori da 2 a 10. I quattro assi si dispongono in colonna, sul lato sinistro del tavolo. Se si gioca in due, un giocatore tiene i semi rossi (cuori e quadri), l'altro i neri (picche e fori); in quattro si tiene un seme a testa; in tre un seme a testa e uno viene assegnato a un giocatore immaginario (la nonna che non c'è, il fratellino piccolo, il cane, ecc.).

Si scoprono 4 carte del mazzo: ciascun giocatore cercherà quella utile per allungare la sua fila e, se la trova, la posiziona al posto giusto. Le carte dell'eventuale giocatore immaginario saranno controllate da tutti, assieme. Le carte non utilizzate tornano nel mazzo, in coda, e si scoprono altre 4 carte. Vince ovviamente chi completa per primo la propria fila.

### ■ Quattro file con Memory

Una variante di *Quattro file*, un po' più complessa.

Dopo aver estratto e disposto in fila i 4 assi, si posizionano tutte le altre carte sul tavolo capovolte.

A turno ciascun giocatore ne scopre una e, se possibile, la attacca a una delle sue file e gioca ancora, altrimenti la rimette al suo posto, capovolta, e passa il turno al giocatore successivo.

Come si vede, è importante ricordare la posizione delle carte che vengono scoperte e che possono essere utili in seguito. Uno dei problemi pratici, ma non banale, che presenta questo gioco è la necessità di usare un tavolo molto grande per contenere sia la tabella in costruzione che tutte le carte capovolte. Una soluzione può essere quella di costruire, anziché le file, dei mucchietti di carte ordinati che occupano evidentemente meno spazio, ma in questo caso la numerazione cardinale sarà meno evidente. Con i piccoli si può ridurre il numero di carte usate, limitandosi ad esempio dall'asso al sei. Oppure il numero di semi, se i giocatori sono meno di 4. Ma se il tavolo grande non c'è, possiamo anche metterci per terra, su un tappeto.

### ■ Amici del 10

Più che un nuovo gioco è un insieme di varianti a giochi noti, prevedendo un modo diverso per accoppiare i numeri tra loro.

Com'è noto, gli amici del 10 sono le coppie di numeri la cui somma forma appunto il 10, come 1 e 9, 2 e 8, ecc. La loro veloce identificazione è utile per sostenere diversi calcoli a mente.

Il gioco dell'*Uomo nero*, visto sopra, si può adattare facilmente agli amici del 10: prepariamo un mazzo di carte francesi togliendo tutte le figure e lasciando solo una delle carte con il valore 10: sarà la carta isolata del gioco (il 10 non ha amici!). Giocando, si scartano le coppie unendo a due a due le carte la cui somma dà appunto 10. Come variante potremmo introdurre una carta con valore convenzionale uguale a zero (potrebbe essere una delle tre figure, il jack ad esempio) e usare un jolly come carta isolata. In questo caso ovviamente si lasciano nel mazzo tutti e quattro i dieci.

Le regole degli *Amici del 10* possono essere applicate anche ai giochi di presa, tipo *Rubamazzetto*: anziché prendere due carte uguali si prendono coppie di carte la cui somma dà 10. Se sul tavolo c'è un 3 e io ho in mano un 7, lo posso prendere. Anche in questo caso possiamo gestire i 10 in due modi: all'inizio è meglio eliminarli tutti dal mazzo, poi possiamo aggiungere una carta con valore convenzionale zero. Giocando a *Rubamazzetto* in questo modo non sarà possibile sommare più carte nella presa.

Anche il *Memory* si può adattare agli *Amici del 10*: funziona come spiegato sopra ma l'obiettivo sarà quello di individuare non le coppie uguali ma quelle la cui somma dà 10.

### ■ Caccia alla somma

Semplice gioco per stimolare la composizione di numeri in addizione; da due a più giocatori. Si gioca con qualsiasi mazzo numerico. Se i giocatori sono



numerosi meglio usare un mazzo doppio, o lavorare per coppie: sono infatti richieste ben tre carte per ogni giocata e c'è il rischio che un mazzo si consumi subito e la partita risulti troppo breve.

Si posizionano sul tavolo 4 carte scoperte: a turno i giocatori devono individuare un terzetto in cui una carta rappresenta la somma delle altre due. Se, ad esempio, sul tavolo ci sono queste carte:

1    3    4    7

il giocatore di turno vince se sa estrarre il terzetto 3, 4 e 7 dicendo « $3 + 4 = 7$ ».

Le carte così conquistate vanno nel bottino del giocatore e vengono sostituite nel tavolo da altre 3 prese da mazzo. Il turno passa al giocatore successivo.

Se un giocatore non è in grado di costruire nessuna somma con le carte a disposizione, si aggiunge una nuova carta dal mazzo e il turno passa sempre al successivo.

Vince ovviamente chi alla fine ha raccolto più carte.

Una variante prevede la possibilità di comporre operazioni anche più complesse, con 3 o più addendi. Si inizia con 6 carte sul tavolo, non con 4. Con questa variante l'uso di due mazzi è praticamente indispensabile; in alternativa si può scegliere di catturare, a ogni mano, solo una carta, scelta dal giocatore, non tutte quelle che sono state usate per comporre l'operazione.

### ■ Indovina la coppia

Con questo gioco i piccoli possono esercitarsi in semplici addizioni entro il 10, i grandi anche sulle tabelline.

Possono giocare da 2 a 4 bambini; potrebbero essere anche di più in realtà, ma c'è il rischio che il gioco rallenti troppo e perda di interesse.

Ogni giocatore riceve 4 carte; le altre restano nel mazzo e saranno distribuite nei turni successivi.

Nella versione «addizioni», il giocatore di turno posa sul tavolo due carte nascoste e dice ad alta voce qual è la loro somma. Se, ad esempio, ha messo un 7 e un 5, dirà «dodici». Gli altri giocatori cercheranno di dire quali sono le due carte nascoste e chi indovina mette le due carte nel suo mazzo; se nessuno indovina, il turno è vinto dal primo giocatore che cattura le due carte.

Il gioco si può estendere ad altre operazioni, ad esempio alle tabelline (si comunica il prodotto delle due carte) o in generale a qualsiasi operazione, comunicando sia l'operazione sia il risultato. Ad esempio, posando un 8 e un 4, «la somma è 12», oppure «la differenza è 4», oppure «il prodotto è 32», ecc.

Servono alcune regole, meglio se flessibili, per gestire alcune inevitabili eccezioni.

Cosa succede se sono più di uno i giocatori che indovinano? Con le addizioni possiamo decidere che le coppie di numeri con cui si cerca di indovinare devono essere tutte diverse (vale il primo che le comunica), ma con le tabelline non ha senso: se un giocatore posa sul tavolo due carte e dice 35, esse sono obbligatoriamente un 5 e un 7. Possiamo risolvere in questo modo: se i giocatori che indovinano sono due si tengono una carta a testa; se sono

più di due le carte rimangono sul tavolo e vanno al vincitore della tornata di gioco successiva.

Cosa succede se il primo giocatore sbaglia a comunicare il numero associato (addizione, prodotto, ecc.)? Un po' di buon senso pedagogico è quel che ci vuole: l'errore va corretto, ma senza penalizzare troppo chi l'ha fatto.

### ■ *Se è difficile tenere in mano le carte*

I bambini con disabilità, ma non solo, vanno spesso in crisi anche su operazioni molto banali, come tenere in mano le carte, soprattutto se sono in numero elevato.

È un problema di facile soluzione: abbiamo descritto alcuni semplici supporti fai da te nell'articolo pubblicato sul mese di ottobre di questa rivista, stessa rubrica, ma volendo si trovano in commercio anche prodotti industriali, realizzati espressamente a questo scopo. Cercate con un motore di ricerca, modalità immagini, le parole chiave «Supporto per carte da gioco» e vedrete cosa arriva...