



Curriculum *GAMES CLUB*

SPEAKEASY

Development of interactive recreational language learning strategies for migrants in real-life situations

519162-LLP-1-2011-1-AT-KA2-KA2MP



Lifelong
Learning
Programme

This project is supported with a grant from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

SPEAKEASY Project



Lifelong
Learning
Programme



Curriculum for Games Club

COOSS MARCHE

Specific requirements and methods for the Speakeasy Games Club

Games Club will be devoted to men and women with a low educational background and with the language level A2. In this club we will use two different methodologies:

- Image theatre¹ for the first five lessons;
- Cooperative games² for the last five lessons.

Methodology

The methodology of Cooperative Games

Social and pedagogical background of cooperative games

Games are an important dimension in a person's life; humans play during the whole life, games can be a pastime, a hobby and sometimes they simulate aspects of the daily life. Games are often more connected to the ability of reasoning than to the victory itself.

There are games with specific rules, where it is not possible to win by chance: chesses or checkers are among the most famous. There are a lot of other games that use the board as an instrument for playing. The chessboard is a metaphor of the physical space, with its limits and its winding roads.

¹ See www.trcc-eu.net

² See <http://www.attempt-eu.org>

The project of research and development of games as training tools started in 2002 in Brazil. This method was developed by Dr. Fernando Marcelino, educator and trainer together with Dr. Lino de Macedo (Phd), coordinator of the Department of Psychopedagogy of the University USP of São Paulo in Brazil.

The method of using games as training tools was tried both with children and adults and in 2007 it was used also in the training of employees of big companies.

In Italy since 2011 games have been used as training tools with migrants for the integration in the project "Language without words", for the development of soft skills in the project "Youth against invisibility" and in other training activities both in schools for children and for adults.

CLIDA: an example of a cooperative game

History narrates that during the Franco-Prussian war one day there was a huge snowfall so that the armies had to stop fighting for a quite long period. In this situation the French soldiers started a new game as pastime.

The game is played in a board and is played between an officer and three soldiers; soldiers starts the games occupying the bases at one end of the board; the officers starts in the center of the hexagon on the opposite side (see the pictures); the officer always moves first and has a greater freedom of movement, he can moves in all directions. The officer wins if he arrives at the base that was occupied at the beginning by the soldier that was in the middle. Soldiers can move only forward and they will win in they can immobilize the officer; the checkers can't jump over each other. The principle that governs the game had been considered so interesting that it was used as a base for some researches in mathematics and these researches ended with the Nobel Prize for economics to the mathematician John Nash; he showed that the principle of the games rules the word economy because companies achieve their goals when they use right strategy.

In the training the match is between the mediator and all the other participants. At the beginning of the game the players can't communicate and must not look at each other. In a second step they can look at each other and finally they will be allowed to communicate. It is possible for participants to find out a winning strategy only if they will be able to communicate.

Is it not enough to identify the responsibility, for winning we have to help others to do the right thing; the result is possible only if there is an understanding between the players, which will result in the action of one of the players.

Educational implications of training with games

The training with games as training tools helps the participant to develop the skills of planning, of reasoning, of anticipating a situation-problem and of how to address it, choosing actions and strategies in a concrete situation.

The method of using games is able to underline the strengths and weaknesses points of the participants and to promote change and teamwork.

Participants, moreover, while playing share the same goals; this help them to create a constructive communication and to identify mistakes and the way to overcome them.

Methodology for game clubs

The methodology utilized is the following:

- maximum 10 participants, mixed target group;
- frequency of the lessons: once or twice a week;
- 10 lessons, 2 hours per lesson;
- one teacher and two volunteers.

Structure of the lessons

Lessons n. 1 - n. 2 – n. 3 – n. 4 – n. 5

Application of the Image Theatre methodology: games of knowledge, trust games, cooperative games, games designed to create the group.

The aim is to create a good group climate of confidence and fun.

Pictures with the vocabulary with be prepared that deal with the instructions for the games.

At the end of each lesson a glossary will be prepared and games or exercises like crossword will be presented, together with a review of the words learned.

Here follow some examples of exercises:

- “I am”: I match the presentation to a gesture that represents myself
- “Walks”: walk fast, walk slow, shake hands, ...
- “The blind”: in pairs a person guides the other that is blind
- “Walks synchronized”: each pair chooses his walk, then all the group makes a walk, according to the indications of the master
- “Statues of clay”: in pairs, one is the clay and the other is the sculptor
- “The web”: the group creates a web
- “In groups statues”: on a given theme by the coordinator, for example freedom, love, hate.

Pictures with the vocabulary that deal with the instructions for each game will be printed; in particular, each three exercises we will devote 15 minutes to an introduction with pictures and key words, that we will use in the next exercises.

At the end of each lesson we 30 minutes will be devoted for a review of the words learned.

Lessons n. 6 – n. 7 – n. 8 – n. 9 – n. 10

Cooperative games will be conducted by Dr. Fernando Marcelino; the aim of these games is to empower the participants coping strategies, self-esteem, strategies for solving problems.

The methodology of teaching the Italian language will be the same of the other lessons; i.e. at the beginning of each group we will provide the key words useful for each game through pictures and billboards and we will devote the end of the lessons to review the words learned and to enrich the glossary.

“GAMES CLUB” EXERCISES

1. To conjugate the verbs to be and to have

In this exercise, the participants combine the conjugations of the verbs to be/have putting them in the missing parts of a sentence.

| Activity | Methods | Materials | Objectives |
|---|---|---------------------|---|
| Presentation | <p>The trainer makes a presentation of himself</p> <p>(ex: I am.... and I am... years old).</p> <p>Then he writes in the blackboard his presentation.</p> | Blackboard | To learn the verb to be and a simple sentence presentation. |
| To conjugate the verb to be | The trainer writes the conjugation of the verb “to be” on the blackboard | Blackboard | To learn how to conjugate the verb |
| To do the conjugation of the verb to be | The trainer gives to the participants some cards whit several conjugations of the verb “to be”, then he shows them a billboard with incomplete sentences. The | Billboard and cards | To do the conjugation of the verb |

| Activity | Methods | Materials | Objectives |
|--------------------------------------|--|----------------------------|----------------------------------|
| | <p>trainer asks the participants to match the right cards to complete the sentences.</p> | | |
| <p>To conjugate the verb to have</p> | <p>The trainer writes the conjugation of the verb to have on the blackboard</p> | <p>Blackboard</p> | <p>To learn the verb to have</p> |
| <p>To conjugate the verb to have</p> | <p>The trainer gives to the participants some cards with various conjugations of the verb “to have”, then he shows them a billboard with incomplete sentences. The trainer asks the participants to match the right cards to complete the sentences.</p> | <p>Billboard and cards</p> | <p>To conjugate the verb</p> |

2- To learn the body parts.

In this exercise, the participants learn the body parts names.

| Activity | Methods | Materials | Objectives |
|--|---|---------------------------|---|
| To learn some new verbs as (to move, to run, to arrive, to finish) the verbs presented will be useful for the future games | The trainer mimics the verbs and conjugate them writing them in the blackboard | Blackboard | To learn new verbs |
| To conjugate the verbs | The trainer conjugate the new verbs and write them in the blackboard underlining with another color the endings | Blackboard | To learn how to conjugate the new verbs |
| To memorize the name of the body's parts | In a billboard there's a big drawing of a person; the trainer gives to each participant a post-it with the name of a body's part and ask him to match it with the right body part in the billboard. | A big billboard, posts-it | To learn the names of the body's parts |
| To understand | | | |

| Activity | Methods | Materials | Objectives |
|-----------|---|-----------|--|
| sentences | <p>After having split in two groups the participants, the trainer says a sentence that describes the action of the body's part; participants have to guess the right body's part.</p> <p>Wins the group that after 10 sentences has got a higher score.</p> | - | <p>Understanding.</p> <p>Group cohesion.</p> |

3- To match the picture to the corresponding verb

The aim is to learn new verbs.

| Activity | Methods | Materials | Objectives |
|--|--|--|----------------------------------|
| To learn new verbs and to crystallize the learning of other verbs previously learned | The trainer introduces the aim of the exercise asking: "What am I doing?", for example he runs, jumps, walks; the group guess the verb | - | To learn new verbs |
| To match the verbs to the pictures | There's a billboard with some pictures; participants are asked to match the verbs (written in some posts-it) with the pictures | A billboard, posts-it, pictures representing actions | To learn new verbs |
| To conjugate verbs in the present tense | The trainer conjugates the new verbs and write them in the blackboard | A blackboard | To learn how to conjugate verbss |

4) To turn a name from singular to plural, the list will be helpful for the game of the day

The aim of the exercise is to turn a list of names from singular to plural

| Activity | Methods | Materials | Objectives |
|---|--|---------------------------|--|
| To read the names from a list | The trainer gives to participants a word's list combined with pictures (if it's possible) | Billboard, pictures | To learn new words |
| To discern male and female | For each word the trainer asks the group: "Male or female?", m or f is written next to the name | Blackboard | To discern male e female |
| To read in the blackboard the plural of nouns | The trainer adds next to each picture the same picture with the aim to show the plural. The trainer slowly writes the plural of the word in the blackboard, underlining the ending. | Billboards, pictures, pen | To learn how to turn the words in the plural |
| To match a noun to its right plural | In a billboard participants in group are | Billboard, teaching | To learn how to turn the words in the |

| Activity | Methods | Materials | Objectives |
|-----------------|--|------------------|-------------------|
| form | asked to match each noun with its right form of plural (3 choices for each name) | material | plural |

5) To choose the right word for the sentence from a list

The aim of the game is to learn new words

| Activity | Methods | Materials | Objectives |
|---------------------------------|---|---------------------------|--|
| To read some new words | The trainer gives to participants a list of words, next to each word there is a short and simple explanation | Sheets, training material | To learn new words that will be useful for the game of the day |
| To write the right word missing | In a billboard, there are two columns, one with ten sentences in which words are missing, in the other column there are ten words; in group participants choose the right word missing. | Teaching material | To crystallize previous learning |

6) From a given answer which is the right question?

To learn how to use How much? How many? Where? What? Who?

| Activity | Methods | Materials | Objectives |
|--|--|-------------------------|--|
| <p>Presentation in the blackboard of</p> <p><i>How much?</i> <i>How many?</i> <i>Where?</i> <i>What?</i> <i>Who?</i></p> | <p>The trainer and a voluntary act four short scenes in which are used:</p> <p><i>How much?</i> <i>How many?</i> <i>Where?</i> <i>What?</i> <i>Who?</i></p> <p>For example: where are the keys of the car? Scenes will be act with true objects.</p> <p>With the help of the group the trainer writes the scenes in the blackboard</p> | <p>A blackboard</p> | <p>To learn:</p> <p><i>How much?</i> <i>How many?</i> <i>Where?</i> <i>What?</i> <i>Who?</i></p> |
| <p>From a given answer which is the right question?</p> | <p>The participants are divided in three groups, the trainer gives to each group a billboard, in a column there are some</p> | <p>Three billboards</p> | <p>To learn how to formulate questions</p> |

| Activity | Methods | Materials | Objectives |
|-----------------|---|------------------|-------------------|
| | <p>answers and in another column there are some questions. Participants are asked to join the answer with the right question. Before starting the exercise the trainer slowly read the billboard.</p> | | |

7) Simple written explanation of the game, articles are missing

To learn how to use articles in Italian language

| Activity | Methods | Materials | Objectives |
|--|--|---------------------|--|
| Presentation of the articles | The trainer projects slides with a picture of an object + the article | Projector, computer | To learn articles |
| Simple written explanation of the game, articles are missing | Simple written explanation of the game, articles are missing; participants are asked to write the missing article (in group) | Billboard, pictures | To learn new articles |
| Correction | Group discussion | Billboard, pictures | To speak Italian. Group cohesion. |

8) To complete sentences writing the correct verbal form

To learn how to conjugate verbs

| Activity | Methods | Materials | Objectives |
|---|---|-----------------------|--|
| Review of previously learned verbs | The trainer presents a billboard (pictures and corresponding verbs) | A billboard, pictures | To crystallize previous learning |
| To complete sentences writing the correct verbal form | In a billboard there are ten sentences, in brackets the verb in the infinitive form, participants are asked to write the right form in simple present | A billboard | To learn how to conjugate verbs |
| Correction | Correction and group discussion on the exercise | Billboard | To speak Italian. Group cohesion. |

9) To match the nouns with the right form of the adjective

To learn new adjectives

| Activity | Methods | Materials | Objectives |
|----------------------------------|--|-------------------------|--|
| Presentation of some adjectives | The trainer presents some pictures; pictures are presented in pairs representing contraries (for example short-long, fast-slow, happy-unhappy) | Billboard, pictures | To learn new adjectives |
| To match the adjectives to names | In a billboard there's a list of names; the trainer gives a post-it with an adjective to each participant; participants are asked to put the post-it next to the right name. | Billboard, pen, post-it | To learn new adjectives |
| Correction | Correction and group discussion on the exercise | Billboard | To speak Italian. Group cohesion. |

10) Sentence building

To learn the construction of the sentences in Italian language

| Activity | Methods | Materials | Objectives |
|--|--|--------------------|--|
| Explanation of the sentence construction in Italian language | The trainer writes in the blackboard an example of the order used for formulating a sentence + example | Blackboard | To learn how to build a sentence in Italian language |
| Exercise for the building of the sentence | The group is asked to put the sentence in the right order | Billboard, post-it | To learn how to built a sentence in Italian language |
| Correction | Correction and group discussion on the exercise | Billboard | To speak Italian. Group cohesion. |



Progetto SPEAKEASY

Cod. 519162-LLP-1-2011-1-AT-KA2-KA2MP

Percorsi formativi innovativi per migranti
per sviluppare strategie interattive di apprendimento linguistico

LIBRETTO DEL CLUB DEI GIOCHI



Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

INTRODUZIONE

Il progetto europeo SPEAKEASY utilizza strumenti innovativi e creativi di apprendimento della lingua italiana da parte di migranti adulti, in un'atmosfera dinamica e interattiva.

La metodologia del progetto si basa sulla formazione di Club linguistici della durata di 20 ore, con gruppi di una decina di persone, a cui si affiancano formatori, insegnanti, mediatori linguistici e interculturali, esperti nei settori dell'immigrazione e dell'integrazione, che conducono gli incontri proponendo alcuni argomenti e favorendo lo scambio di esperienze tra i partecipanti.

Il Club dei Giochi è consistito nello svolgimento di giochi cooperativi, giochi basati sulla fiducia e adatti a creare un clima di gruppo divertendosi.

In questo libretto vengono presentati alcuni esempi di tali giochi e un glossario dei principali termini utilizzati nella loro descrizione.

TITOLO: TRAPPOLA (CILADA IN PORTOGHESE)

Descrizione

La storia racconta che durante la guerra franco-prussiana ci fu una nevicata gigantesca e così i soldati francesi diedero vita a questo passatempo per distrarsi durante la lunga pausa dal combattimento.

I giocatori rappresentano un ufficiale e tre soldati; l'ufficiale è da solo contro i tre soldati, quindi in svantaggio numerico, ma ha a suo favore una maggiore libertà di movimento, che gli permette una vasta gamma di tattiche di fuga. Il principio che sta alla base della dinamica del gioco si rivelò talmente profondo che fu utilizzato come base di un filone di ricerche in ambito matematico, con il risultato del premio Nobel dell'economia a John Nash, il quale dimostrò che le regole e le strategie dei giochi governano anche l'economia.

Il gioco è costituito da una base a forma di esagono, ai cui angoli, che costituiscono le case, si posizionano due soldati e l'ufficiale; nella casa al centro dell'esagono si sistema il terzo soldato, perciò restano libere tre case dell'esagono.

Le regole sono le seguenti: l'ufficiale inizia sempre per primo, si muove raggiungendo una casa alla volta, può spostarsi avanti e indietro e vince la partita se riesce ad arrivare alla casa occupata dal soldato che era al centro all'inizio del gioco. Gli altri due soldati stanno ai bordi dell'esagono, possono muoversi solamente in avanti e vincono la partita se riescono ad immobilizzare l'ufficiale, senza saltargli addosso.

In alternativa, si possono usare pedine colorate: 3 di un colore, che rappresentano i soldati e una pedina di un altro colore, che rappresenta l'ufficiale. Le pedine non possono mai saltare una sopra l'altra.

Numero minimo di partecipanti: 2

Oggetti e/o attrezzature: pedine colorate, nastro adesivo (per tracciare l'esagono)

TITOLO: QUADRATO MAGICO

Descrizione

Il quadrato magico ha origini cinesi molto antiche, infatti una delle leggende narra che fu scoperto quasi cinquemila anni fa da un imperatore il quale, navigando sul fiume "Lo", vide una tartaruga che emergeva dall'acqua. Il suo guscio era suddiviso in 9 parti e in ciascuna c'era un numero di puntini tutti diversi tra loro, che sommati orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente davano sempre lo stesso numero. Perciò tale somma è detta magica.

Quello descritto sopra è il quadrato più famoso, che si chiama "Lo Shu", di dimensioni 3 x 3, in cui vengono utilizzati i numeri da 1 a 9.

Esistono schemi molto complessi di numeri e metodi matematici per costruirli.

Si può giocare individualmente, a coppie o a squadre; si decide prima dell'inizio del gioco quale dimensione dovrà avere il quadrato e vincerà chi per primo riuscirà a completarlo in modo esatto.

Numero minimo di partecipanti: 1

Oggetti e/o attrezzature: carta e penna

TITOLO: QUORIDOR

Descrizione

Questo gioco di strategia ha regole molto semplici; ogni partita dura circa 10 minuti e consiste in una serie di movimenti da fare per raggiungere la parte opposta dalla quale si comincia a giocare.

Possono giocare da 2 a 4 persone. Ogni giocatore ha a disposizione una pedina e alcuni oggetti, dello stesso numero per ciascun giocatore, che rappresentano gli ostacoli.

La base è composta da una tavola che riproduce una scacchiera; i giocatori dispongono le pedine lungo uno dei lati della tavola.

Le pedine utilizzate possono essere spostate di una casa alla volta, ma non in diagonale; quando è il proprio turno, si può scegliere di far avanzare la propria pedina o mettere un ostacolo lungo il percorso della pedina dell'avversario, in modo da rendere più difficile e ritardare l'avanzamento della sua pedina e da fargli cambiare strategia.

Quando si sistemano gli ostacoli, non si può arrivare a bloccare completamente il passaggio all'avversario (ad esempio non si può formare una "t") e una volta che sono stati posizionati non possono più essere spostati.

L'obiettivo è quello di arrivare per primi al lato opposto, compiendo quindi il tragitto più breve possibile rispetto agli altri giocatori.

Numero minimo di partecipanti: 2

Oggetti e/o attrezzature: pedine, piccoli oggetti a piacere (per gli ostacoli), base a scacchiera

TITOLO: TANGRAM

Descrizione

Questo gioco è nato in Cina intorno al VII sec. a.C. e significa “le sette pietre della saggezza” o “le sette tavole d’astuzia”.

Seconda una leggenda, il monaco Tai Jin incaricò il suo discepolo Lao-Tan di andare in giro per il mondo e dipingere tutto ciò che avrebbe visto di bello su una tavola di porcellana.

Lao-Tan era così emozionato per tale missione che, mentre se ne andava, la tavola gli cadde e si ruppe in 7 pezzi.

Subito li raccolse e cercò di metterli insieme per ricostruire la tavola, ma nel sistemarli venne fuori una figura geometrica nuova; provò di nuovo, cambiando la posizione dei pezzi e ne uscì un’altra figura. Così aveva capito che in questo modo poteva ottenere cose belle da vedere.

Finora sono state trovate 1700 figure diverse cambiando la disposizione dei 7 pezzi.

I 7 pezzi da utilizzare si ricavano da un quadrato e sono: 2 triangoli piccoli, 2 triangoli grandi, un triangolo medio, un quadrato e un parallelogramma.

Il Tangram stimola la creatività ed esercita la pazienza.

Le regole del gioco sono due: tutti i 7 pezzi devono essere utilizzati; i pezzi non possono essere posti uno sopra l’altro.

Numero minimo di partecipanti: 1

Oggetti e/o attrezzature: carta e forbici (per tagliare il quadrato nei 7 pezzi del gioco)

TITOLO: SHISIMA

Descrizione

È un gioco molto diffuso tra i bambini in Kenya e significa “sorgente d’acqua” nella lingua originale. Le sfide consistono nel mettere in fila prima dell’altro giocatore altre 3 palline dello stesso colore. Le palline vengono chiamate “imbalavali”, cioè “pulci d’acqua”, perché sembrano insetti che vanno verso la sorgente, con movimenti molto veloci.

È con questa stessa agilità che i bravi giocatori muovono le proprie palline.

La base è costituita da un ottagono, ai cui angoli, che sono le case, ogni giocatore sistema le proprie palline, 3 da un lato e 3 dalla parte opposta. (quindi restano vuote 2 case agli angoli e quella al centro dell’ottagono).

La partita inizia con i giocatori che, a turno, muovono le loro palline una alla volta, sempre in direzione di una casa vuota.

I giocatori possono occupare la casa centrale, detta shisima, in qualsiasi momento. Non è permesso saltare sopra le palline e vince chi per primo allinea le sue tre palline (in orizzontale, verticale o diagonale), in modo che una pallina si trovi nella casa centrale.

Numero di partecipanti: 2

Oggetti e/o attrezzature: palline, base su cui disegnare l’ottagono.

TITOLO: CODICE 4 COLORI

Descrizione

Il gioco dei 4 colori è stato inventato da Francis Guthrie nel 1852; egli aveva osservato che quasi tutte le mappe geografiche avevano soltanto 4 colori e non venivano mai usati colori uguali per Paesi confinanti.

Il gioco è composto da un tavolo da gioco quadrato, da 18 pezzi di carta con 4 colori diversi e dimensioni a piacere. I pezzi vanno sistemati sul tavolo senza mai metterne 2 dello stesso colore a contatto uno con l'altro.

Questo gioco può essere fatto individualmente o tra 2 o più persone, che a turno pongono un pezzo sul tavolo da gioco; perde chi per primo mette uno accanto all'altro due pezzi dello stesso colore.

Quando si gioca in più persone, oltre che essere attenti a disporre i propri pezzi, l'obiettivo è anche quello di far sbagliare gli avversari.

Numero minimo di partecipanti: 1

Oggetti e/o attrezzature: pezzi di carta di 4 colori diversi

GLOSSARIO DEI TERMINI PRINCIPALI

ALCUNE PAROLE SUL GIOCO IN GENERALE

CAMPO: terreno o area dove si gioca.

DIVERTIMENTO: uno degli scopi del gioco, provare piacere nel giocare e svagarsi.

OBIETTIVO: ciò che si deve raggiungere con il gioco per poter vincere.

PALLA: oggetto utilizzato in molti sport, generalmente a forma di sfera, come nel calcio, nella pallavolo e nella pallacanestro, ma anche ovale, come nel rugby.

PRIMO: chi vince il gioco, perché ha il punteggio più alto o arriva davanti a tutti; il contrario di ultimo.

REGOLE: indicazioni da seguire per poter fare correttamente il gioco.

SQUADRA: gruppo di persone che si unisce per giocare e cercare di vincere contro un altro gruppo, che è l'avversario.

STRATEGIA: insieme di azioni e idee per svolgere il gioco e cercare di vincere.

TATTICA: procedimento specifico da seguire per ottenere la vittoria.

TURNO: il momento in cui a un giocatore tocca giocare.

VINCERE: arrivare primi nel gioco; il contrario di perdere.

LE PAROLE DEL GIOCO “TRAPPOLA”

AVANTI (ANDARE AVANTI): procedere nella direzione di fronte a sé.

CASA: ogni punto dell’area di gioco in cui si sistemano i giocatori o che questi devono raggiungere durante la partita.

CENTRO: punto che sta in mezzo all’esagono, alla stessa distanza da ogni lato.

ESAGONO: figura geometrica con sei lati e sei angoli.

INDIETRO (ANDARE INDIETRO): procedere nella direzione opposta a quella verso cui si guarda.

PEDINA: piccolo oggetto, di solito a forma di cerchio, da spostare da una casa all’altra secondo le regole del gioco.

SALTARE: azione dello staccarsi da terra con uno slancio per catturare l’avversario o del far staccare da terra le pedine.

SOLDATI: i giocatori che devono bloccare l’ufficiale per non farlo vincere.

TRAPPOLA: gioco in cui l’ufficiale deve superare i soldati che cercano di catturarlo.

UFFICIALE: il giocatore che deve riuscire a superare i soldati per vincere.

LE PAROLE DEL GIOCO “QUADRATO MAGICO”

DIAGONALE: posizione dei numeri dall’alto verso il basso in senso obliquo.

DIMENSIONE: grandezza del lato del quadrato magico che si vuole costruire, ad esempio di un numero di 3 caselle come nella descrizione del gioco o di un altro numero di caselle a scelta.

FILA: ogni tipo di disposizione dei numeri nel quadrato magico, cioè orizzontale, verticale e diagonale.

ORIZZONTALE: posizione dei numeri uno a fianco dell’altro.

QUADRATO: figura geometrica con quattro lati uguali.

SOMMA: operazione di addizione di due o più numeri.

VERTICALE: posizione dei numeri uno sotto l’altro.

LE PAROLE DEL GIOCO “QUORIDOR”

AVANZARE: l’azione dell’andare avanti (vedi la spiegazione della parola “avanti” nel gioco “Trappola”).

MOVIMENTO: spostamento delle pedine nella scacchiera secondo le regole fissate dal gioco.

OSTACOLO: un oggetto che blocca le pedine e impedisce al giocatore avversario di spostarle nella direzione da lui voluta.

PEDINA: vedi la spiegazione nel gioco “Trappola”.

SCACCHIERA: tavolo quadrato suddiviso al suo interno in tanti piccoli quadrati uguali, dove muovere le pedine.

LE PAROLE DEL GIOCO “TANGRAM”

FIGURA: immagine geometrica che viene formata, costruita mettendo in una certa posizione i pezzi del gioco e che rappresenta qualcosa che ha un significato, ad esempio un animale o un oggetto.

PARALLELOGRAMMA: figura geometrica con quattro lati, di cui quelli opposti sono paralleli tra loro.

PEZZO: ogni singola parte in cui viene tagliato il quadrato per formare le diverse figure.

QUADRATO: vedi la spiegazione nel gioco “Quadrato magico”.

TRIANGOLO: figura geometrica composta da tre lati e tre angoli.

LE PAROLE DEL GIOCO “SHISIMA”

ALLINEARE: mettere in fila una accanto all'altra o una dietro l'altra le palline del gioco.

CASA: vedi la spiegazione nel gioco “Trappola”.

OPPOSTO: di fronte, dall'altra parte rispetto a quella dove si trovano le pedine dell'altro giocatore.

OTTAGONO: figura geometrica con otto lati e otto angoli.

PALLINA: palla o sfera molto piccola, da spostare da una casa all'altra.

SALTARE: azione dello staccare da terra una pallina per scavalcare le altre (come nel gioco “Trappola”, dove a saltare sono le persone o le pedine).

LE PAROLE DEL GIOCO “CODICE QUATTRO COLORI”

COLORE: una delle diverse tinte in cui sono dipinti i vari pezzi da sistemare nel gioco.

CONTATTO: posizione in cui vengono messi due pezzi del gioco, che sono vicini e si toccano, ma senza farli andare uno sopra l'altro.

PEZZO: ogni parte colorata da sistemare una vicina all'altra in modo che non ci siano colori uguali vicini (è una parola generica, come quella usata nel gioco “Tangram”).

TAVOLO: base del gioco, sopra la quale collocare i pezzi colorati.