

Il gioco degli elementi chimici – Regole

Scopo del gioco

I bambini scoprono in modo ludico nel mondo degli elementi chimici. Ogni carta rappresentante un animale nasconde un elemento chimico. Il giocatore deve trovare le coppie di carte, che sono formate da una carta "animale" ed una carta "elemento chimico". Un insegnante o un adulto dovrebbe essere presente per guidare la discussione e fornire le risposte corrette e le spiegazioni.

Numero e età dei giocatori

Una parte o tutta la classe, 8-12 anni.

Materiale

- 18 carte con gli elementi chimici
- 18 carte con gli animali
- 36 carte con le domande

Preparazione del gioco

- Stampare le carte degli animali e degli elementi chimici ed incollarle su dei cartoncini.
- Suggerimento: per rendere le carte più resistenti è utile plastificarle.
- Stampare le carte con le domande e piegarle (i bambini non devono vedere le risposte sul retro).
- Stampare le regole del gioco, le risposte e i suggerimenti per la discussione (i bambini non devono vederli).

Trovare gli abbinamenti

- I bambini possono giocare individualmente o a gruppi, a seconda del numero di partecipanti. Per decidere chi comincia si tira a sorte.
- Tutte le carte degli animali e degli elementi chimici sono disposte a faccia in su sul tavolo.
- A turno, ogni bambino/gruppo sceglie una coppia animale-elemento e la prende.

Discussione degli abbinamenti

- Quando tutte le coppie di carte sono state prese comincia la discussione.
- A turno ogni bambino/gruppo spiega perché ha scelto questa coppia di carte, e in particolare cosa lega l'immagine dell'animale all'elemento. Ad esempio, il topo e il calcio formano una coppia perché il topo mangia il formaggio che, come il latte, contiene calcio.
- Tutti i bambini votano se sono d'accordo o meno con la scelta presentata. Chi non è d'accordo deve spiegare perché e dare la sua soluzione.

- L'insegnante/adulto fornisce la risposta corretta. Se questa corrisponde alla risposta data dal bambino/gruppo che ha scelto la coppia, questo può tenere le carte. In caso contrario, le carte vanno al bambino/gruppo che ha dato la risposta giusta. Se nessuno ha dato la risposta corretta, le carte vengono rimesse sul tavolo.
- Si continua così fino a quando tutti gli abbinamenti sono stati discussi.

Discussione delle carte con le domande

- Per ogni elemento chimico ci sono due carte con le domande.
- Le carte vengono mischiate e impilate con la faccia con la risposta rivolta verso il basso.
- Il gruppo che ha più coppie comincia. Prende una domanda dalla pila e la rivolge al bambino/gruppo alla sua destra.
- Se il gruppo/bambino interrogato risponde correttamente, può tenere la carta con la domanda.
- Se la risposta è sbagliata, un altro gruppo può rispondere. Per farlo, deve annunciare velocemente l'animale che corrisponde all'elemento chimico in questione. Ad esempio, se la domanda riguarda l'alluminio bisogna dire velocemente "scoiattolo". Il primo che dice "scoiattolo" può rispondere alla domanda. Se la risposta è giusta, prende la carta con la domanda.
- In seguito è il bambino/gruppo alla destra del primo che ha risposto (giusto o sbagliato) a porre la domanda successiva, indipendentemente da quale bambino/gruppo ha risposto correttamente.
- La partita termina quando tutte le carte con le domande sono state girate e discusse.

Le carte con le domande possono essere usate anche quando si discutono gli abbinamenti. In questo caso, il gruppo che ha preso una coppia deve rispondere ad entrambe le domande sull'elemento chimico in questione.

Fine del gioco

Alla fine del gioco ogni bambino/gruppo conta le carte (animali, elementi chimici, domande) che ha guadagnato. Chi ha guadagnato più carte è il vincitore.

Variante memory

Se i bambini hanno già giocato al gioco degli abbinamenti e sono a loro agio con le carte, possono usare le coppie di carte per giocare a memory. In questo caso, le carte delle domande possono ancora essere utilizzate per consolidare le conoscenze acquisite. Se è troppo difficile, è possibile annotare il nome dell'elemento sulla carta dell'animale corrispondente o giocare con meno carte.