

Il gioco delle tracce

primaria-5 · regolativo

Queste istruzioni descrivono un gioco inventato per tre compagni. Servono dodici carte bianche, una matita e due buste. Lo scopo non è indovinare in fretta, ma riconoscere quali indizi consentono davvero di ricostruire una storia. Ogni turno ha un autore, un lettore e un controllore; nel turno successivo i ruoli cambiano.

L'autore scrive su quattro carte quattro avvenimenti di una storia breve. Ogni carta deve nominare chi agisce e usare riferimenti chiari. Una frase come «Poi lei lo porta lì» non va bene se le altre carte non spiegano chi sia lei, che cosa porti e dove. L'autore mette queste carte nella prima busta, in ordine mescolato. Nella seconda inserisce una quinta carta con l'ordine previsto e il motivo di almeno un legame tra due avvenimenti.

Il lettore apre solo la prima busta e dispone le carte. Il controllore osserva senza suggerire. Prima di aprire la seconda busta, il lettore spiega un legame: per esempio, perché una richiesta precede una risposta. Se mancano informazioni o sono possibili due ordini, può segnalarlo invece di scegliere a caso.

Il controllore confronta la proposta con la carta dell'autore. Se trova un ordine diverso ma ugualmente sostenuto dalle frasi, non lo considera un errore: chiede all'autore di chiarire la storia prima del turno seguente. Un punto si assegna quando il gruppo sa indicare un legame certo o spiegare perché non può ancora deciderlo. Le sette carte non utilizzate restano disponibili per i turni successivi.

Scegli un'opzione.

1. Una carta dice «Poi lei lo porta lì», ma nessuna carta identifica persone o luoghi. Quale intervento rispetta lo scopo del gioco?

1. Usare l'ultima carta della fila come spiegazione dei pronomi.

2. Aprire la seconda busta per copiare l'ordine dell'autore.

3. Segnalare i riferimenti mancanti prima di fissare l'ordine.

Indica se l'affermazione è vera o falsa.

2. Un ordine diverso da quello dell'autore può ricevere un punto se il gruppo ne spiega un legame certo.

Scegli un'opzione.

3. Quale comportamento impedirebbe di sapere che cosa il lettore ha capito da solo?

1. L'autore prepara una carta separata con il motivo di un legame.

2. Il controllore suggerisce il legame prima della spiegazione del lettore.

3. Il lettore segnala che due ordini sono sostenuti dalle frasi.

Completa lo spazio vuoto.

4. Il lettore spiega un ordine diverso da quello nella seconda busta e ottiene un punto. Che cosa deve fare l'autore prima del turno seguente? Completa: una ____ della storia.

Indica se l'affermazione è vera o falsa.

5. Le istruzioni premiano la velocità di apertura delle buste più della spiegazione dei legami.

Scegli un'opzione.

6. Perché la carta con l'ordine previsto sta in una busta separata?

1. Permette al lettore di consultare l'ordine dell'autore prima di motivare il proprio.

2. Permette di confrontare la proposta dopo che il lettore l'ha motivata.

3. Permette al controllore di assegnare il punto solo quando i due ordini coincidono.
