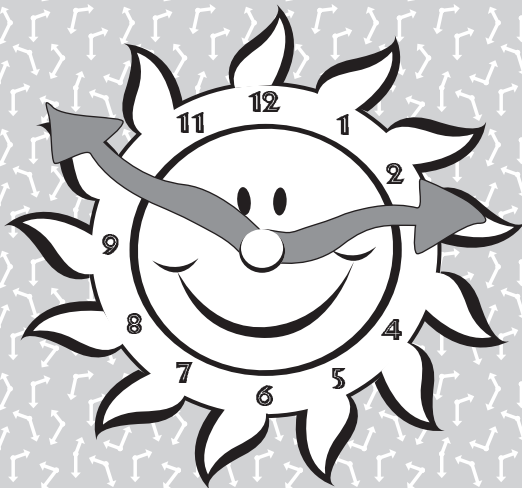


ITALIANO

# Il domino delle ore





# Il domino delle ore

Imparare a leggere il quadrante di un orologio è un passo importante per lo studente. Egli, infatti, oltre a familiarizzare con il concetto di tempo e a capire che può essere diviso in ore e minuti, comincia a padroneggiarlo e ad orientarsi in un mondo scandito da orari.

Tuttavia spesso, specialmente all'inizio, leggere l'ora guardando le lancette dell'orologio e comunicarla risulta difficile e faticoso.

Per affrontare questo argomento la ELI ha riscoperto, e scelto, un gioco antichissimo: il domino.

Il **domino delle ore** consiste in una variazione del domino tradizionale studiata per far superare allo studente le difficoltà che incontra cercando di leggere il quadrante dell'orologio.

Infatti l'abbinamento dell'ora segnata dalle lancette dell'orologio all'espressione linguistica corretta stimola la concentrazione e rende il passaggio dall'approccio visivo a quello verbale molto più semplice e naturale.

Giocando con il **domino delle ore** gli studenti imparano a leggere rapidamente l'orologio e ad usare le strutture linguistiche necessarie per chiedere e comunicare l'ora, in modo semplice e divertente.

## Che cos'è

È un domino di 48 tessere. Ogni tessera presenta, sulla parte sinistra, il quadrante di un orologio che segna una determinata ora, sulla parte destra un'ora scritta.

A differenza del domino tradizionale, che prevede anche gli abbinamenti 1-1, 2-2, 3-3 ecc., le due ore sulla stessa tessera non corrispondono mai. Per questo gli accostamenti sono obbligati ma, grazie a due tessere in cui, al posto del quadrante con l'ora, compare un orologio da tasca chiuso e quindi si possono accostare (una sorta di

abbinamento 0-0), la sequenza delle ore non si interrompe mai ed è possibile anche chiudere il tracciato.

La tessera di inizio, la numero **1**, presenta due quadranti che segnano mezzogiorno e mezzanotte.

Inizialmente, per facilitare i principianti, sarà possibile giocare utilizzando solo le tessere numerate dall'**1** al **27**. Queste tessere, infatti, presentano solo le ore precise, i quarti, le mezz'ore e i tre quarti. Successivamente, per approfondire l'argomento ed utilizzare tutte le tessere sarà sufficiente sostituire alla tessera numero **14** la numero **28** e alla tessera numero **15** la numero **47**.

### Come utilizzare il domino delle ore

Per chi conosce già i numeri e le strutture legate al chiedere e comunicare l'ora, il **domino delle ore** può essere un passatempo piacevole ed educativo, con cui divertirsi in casa con gli amici.

Tra le numerose attività e i giochi suggeriti, che possono essere quasi tutti svolti indifferentemente a scuola e in casa, il **domino**, il **gioco dell'oca** e la **battaglia navale** risultano particolarmente coinvolgenti e adatti a trascorrere delle ore divertenti in compagnia.

Utilizzati a scuola con l'aiuto e la guida dell'insegnante costituiscono, inoltre, un validissimo strumento per l'apprendimento.

L'insegnante può mostrare o distribuire agli studenti le tessere del gioco e servirsene per spiegare loro la lettura del quadrante di un orologio e le strutture linguistiche: *Che ora è? È... (l'una, mezzogiorno, mezzanotte) / Che ore sono? Sono... (le sette e mezzo, le nove e un quarto)*.

Quando gli studenti avranno dimostrato di aver compreso il meccanismo e saranno in grado di usare queste strutture, l'insegnante potrà proporre loro alcuni semplici giochi suggeriti dalla guida.

La gradualità che caratterizza i giochi permette di passare con naturalezza da un'attività all'altra.

L'insegnante, grazie alla sua esperienza, potrà proporre giochi alternativi che aiutino gli studenti ad acquisire la capacità di organizzare e gestire al meglio il tempo.

## GIOCHI E ATTIVITÀ DIDATTICHE

Ecco alcuni suggerimenti per verificare l'apprendimento degli studenti, trasmettere loro alcune semplici strutture linguistiche e coinvolgerli in giochi divertenti.

### DOMINO

Mescolate le tessere e distribuitele tutte ai partecipanti.

Dà inizio al gioco lo studente che ha in mano la tessera in cui gli orologi segnano “mezzogiorno” e “mezzanotte”, deponendola sul tavolo.

È il turno del giocatore alla sua destra che, se non ha la tessera con la scritta “mezzogiorno” o “mezzanotte” dice: “*Passo*”. Il giocatore alla sua destra farà la stessa cosa, fino ad arrivare a chi possiede una di queste due tessere.

Ogni volta che una tessera viene deposta sul tavolo i giocatori devono identificare l'ora sul quadrante e cercare tra le proprie tessere l'espressione linguistica equivalente.

In alternativa, ogni volta che un giocatore depone una tessera gli altri possono chiedere insieme: “*Che ore sono?*”. Egli dovrà leggere l'ora sul quadrante e rispondere.

Quando le tessere con scritto “mezzogiorno” e “mezzanotte” saranno state deposte sul tavolo ogni giocatore potrà scegliere a quale estremità accostare la sua tessera. Le tessere con gli orologi da tasca chiusi si abbinano tra loro.

Vince chi termina per primo tutte le tessere. Concludono il tracciato le due tessere con gli orologi da tasca chiusi.

## I PAPPAGALLI

In questo gioco gli studenti ripetono quello che viene detto dall'insegnante come fanno i pappagalli, ma solo se le sue affermazioni sono vere.

Dopo aver disegnato il quadrante di un orologio alla lavagna, l'insegnante tratterà le lancette e leggerà l'ora es.: *Sono le otto e venti.*

Se l'orologio segna veramente quell'ora gli studenti ripeteranno la frase, in caso contrario resteranno in silenzio. L'insegnante potrà cancellare le lancette e disegnarle di nuovo, segnando orari sempre diversi: gli studenti ripeteranno solo le affermazioni vere. In questo modo potrà verificare l'apprendimento di ciò che ha spiegato nella fase precedente. In una seconda fase gli studenti, a turno, potranno sostituire l'insegnante alla lavagna.

## SONO PUNTUALE?

Questo gioco permette di introdurre i concetti di anticipo e ritardo.

Disegnando sempre un'ora di riferimento alla lavagna (Es.: le quattro) l'insegnante dirà: *“Sono le quattro e dieci. Sono in ritardo?”*

Gli studenti risponderanno: *“Sì, sei in ritardo”.*

Oppure: *“Sono le quattro. Sono in anticipo?”*

Gli studenti risponderanno: *“No, sei puntuale”.*

Se invece dirà *“Sono le tre e cinquanta. Sono in ritardo?”*, gli studenti risponderanno: *“No, sei in anticipo”.*

## CHE ORE SONO?

Per questo gioco è possibile usare tessere coperte per metà o, più semplicemente, decidere di ignorare una parte della tessera e prendere in considerazione l'altra. In alternativa si ritagliano da un cartoncino colorato dei quadratini, avendo cura che abbiano dimensioni pari a

quelle di metà tessera. Applicateli con il nastro adesivo alle tessere, lasciando scoperta la parte del quadrante. Le tessere poi vengono poste in un mazzo al centro del tavolo, coperte. Ogni studente prende una tessera e, guardando il quadrante, dice l'ora ad alta voce. Se ha identificato l'ora correttamente prende la tessera, in caso contrario la mette in fondo al mazzo. Vince chi conquista il maggior numero di tessere.

Un gioco del tutto analogo può essere svolto lasciando scoperta l'altra parte delle tessere.

In questo caso lo studente deve identificare l'ora scritta per esteso disegnando su un foglio un orologio che segni quell'ora. Per ogni identificazione corretta lo studente conquista la tessera. Vince chi conquista il maggior numero di tessere.

## NON TI CREDO!

Per questo gioco, come per il precedente, è possibile usare tessere coperte per metà, o decidere quale parte della tessera ignorare e quale prendere in considerazione per giocare.

Formate due squadre che abbiano lo stesso numero di giocatori e distribuite tre o quattro tessere ad ogni studente. Le due squadre devono fronteggiarsi in modo che ogni giocatore abbia un diretto avversario con cui giocare. I componenti di ogni squadra, prima di cominciare a giocare, si mostrano velocemente a vicenda le proprie carte.

Lo studente che comincia il gioco (A) chiede al suo avversario (B): *“Che ore sono?”*. L'avversario (B), scegliendo una delle sue tessere, risponde per esempio: *“Il mio orologio segna le nove e un quarto”* o, più semplicemente: *“Sono le nove e un quarto”*.

Se il suo compagno (A) decide di accettare l'informazione ringrazia, ma se non crede che la risposta corrisponda all'ora presente nella tessera dice: *“Non ti credo”*. In questo caso la tessera viene scoperta: se (B) ha detto la verità conserva la sua tessera e ne conquista una dell'avversario, se invece ha mentito la tessera viene conquistata da (A).

Tocca poi a (B) porre la stessa domanda ad (A). In seguito il gioco passa alla successiva coppia di giocatori. Vince la squadra che riesce a conquistare il maggior numero possibile di tessere della squadra avversaria.

## LA BATTAGLIA NAVALE

I giocatori, divisi in due squadre, scrivono su una tradizionale griglia da battaglia navale una frase relativa agli orari e agli impegni della giornata, es.: *Paolo pranza all'una e quaranta.*

Le parole devono essere scritte solo orizzontalmente.

A turno le due squadre scelgono una casella da colpire e ne dicono ad alta voce le coordinate. Quando una delle due squadre "colpisce" una casella con una lettera, l'altra deve dichiarare: "*Colpita. La lettera è...* (es.: E). *La parola è di ..* (es.: 5) *lettere*". Vince la squadra che indovina per prima la frase scelta dall'altra.

## IL GIOCO DELL'OCA

È possibile giocare al gioco dell'oca dopo aver completato il gioco del domino. Si può scegliere di chiudere il tracciato o di lasciarlo aperto, terminandolo poi con le tessere che raffigurano gli orologi da tasca chiusi. I giocatori dovranno preparare un segnalino che li rappresenti (può essere un piccolo oggetto o un pezzo di carta con le iniziali o il nome del giocatore).

Procuratevi un dado e seguite queste regole. Il giocatore:

- **perde un giro** se il segnalino si ferma sulle caselle in cui l'orologio segna le *tre e un quarto, l'una e un quarto, le due e un quarto, mezzanotte e un quarto.*
- **tira di nuovo** se si ferma nelle caselle in cui l'orologio segna le *otto e tre quarti, le nove e tre quarti, le dieci e tre quarti, le undici e tre quarti.*
- **avanza di un numero di caselle pari a quello dell'ora indicata** arrivando sulle caselle in cui sono scritte le ore precise dispari (*l'una, le tre, le cinque, le sette, le nove, le undici*).

- **arretra di un numero di caselle pari a quello dell'ora indicata** arrivando sulle caselle in cui sono scritte le ore precise pari (*le due, le quattro, le sei, le otto, le dieci*).

I giocatori partono tutti dalle caselle con l'orologio da tasca chiuso, ma possono scegliere da quale delle due caselle partire per raggiungere la tessera numero **1** "mezzogiorno"- "mezzanotte".

Si formano così due gruppi di giocatori contrapposti che, seguendo due percorsi diversi, si muovono tutti verso la stessa tessera. Chi supera questa tessera per cercare di arrivare al traguardo deve retrocedere di tante caselle quanti sono i punti eccedenti ottenuti con il dado, continuando ad avanzare e retrocedere fino a cadere su una delle immagini della tessera numero **1**.

I giocatori si muovono gettando il dado a turno, procedono di tante caselle pari al numero ottenuto (ogni tessera corrisponde a due caselle) e si attengono alle istruzioni sopraindicate.

Vince chi arriva per primo alla tessera numero **1** in cui gli orologi segnano "mezzogiorno" e "mezzanotte".

*Naturalmente, questi sono solo alcuni suggerimenti di attività da svolgere con il **domino delle ore**.*

*Gli insegnanti sapranno utilizzarlo al meglio, a seconda del livello linguistico della classe e degli obiettivi che intendono raggiungere. Con la loro esperienza potranno arricchirlo e completarlo con attività diverse che aiutino il ragazzo ad apprendere e stimolino la sua voglia di imparare.*

© 1996 **ELI** s.r.l.

Casella Postale 6 - Recanati - Italia - Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851

A cura di Joy Olivier - Illustrazioni: G. Signora - Versione italiana: Tiziana Tonni

Stampato in Italia dalla Tecnostampa s.r.l.

È assolutamente vietata la riproduzione totale o parziale di questa pubblicazione, così come la sua trasmissione sotto qualsiasi forma e con qualunque mezzo, anche attraverso fotocopie, senza l'autorizzazione della casa editrice ELI.