

NOMEN

Età: 8-99

Giocatori: 2-4

Durata: 40 minuti

Un gioco di:

Frankese

Contenuto:

36 cartine-lettera; 36

cartine attività; 1 spinner;

4 lavagnette; 4 pennarelli

cancellabili; 1 clessidra; 1

scheda segnapunti

Nomen è un gioco utile per allenare le capacità lessicali e grammaticali. Si mescolano separatamente i mazzetti delle cartine-lettera e delle cartine-attività e si pongono al centro del tavolo. Si tengono a portata di mano lo spinner e la scheda segnapunti. Ciascun concorrente prende una lavagnetta e un pennarello.

Svolgimento

Inizia il giocatore più giovane che scopre una cartina-lettera e una cartina-attività. Dopo che i concorrenti hanno letto il contenuto delle cartine, gira lo spinner che indicherà una categoria. A questo punto parte la clessidra e tutti i giocatori devono scrivere sulla propria lavagnetta quante più parole possibili che iniziano con la lettera della cartina pescata e che rispettino le indicazioni specifiche della cartina-attività. Inoltre, le parole scritte devono appartenere alla categoria indicata dallo spinner. Finita la manche, ne parte un'altra e così via fino a che un giocatore non arrivi a 100 punti (o più, o meno, a scelta dei giocatori prima della partita): egli sarà il vincitore della gara.

Punteggio

Ciascun giocatore guadagna 3 punti per ogni parola «originale» (non scritta da nessuno) e 1 punto per le parole «non originali» (scritte da uno o più giocatori). I punti si segnano e si aggiornano sull'apposita scheda con il pennarello cancellabile.

Regole sulle parole

Oltre a rispettare la lettera iniziale e l'esercizio richiesto, le parole devono appartenere o essere riconducibili chiaramente alla categoria estratta. Nel dubbio, vale il giudizio insindacabile della maggioranza. Non valgono le parole che siano una declinazione di genere o numero di una parola già scritta: ad esempio, se si scrive **leone**, non si può più scrivere **leoni** o **leonesse**. Valgono invece parole simili ma che assumono un significato differente, ad esempio: se si scrive **gatto**, si può scrivere anche **gattoni** (modo di camminare) mentre non si può scrivere **gatta**. Ovviamente ci sono parole che possono essere attinenti a più categorie, come la parola **banana** che appartiene sia alla categoria alimentazione (frutta) sia alla categoria flora e fauna (essendo un frutto).

Suggerimento

Il gioco può essere svolto a più livelli. Con i bambini tra gli 8 e i 12 anni, è opportuno evitare le cartine-attività più complesse.

LEGENDA DELLE CATEGORIE



FLORA E FAUNA



CINEMA E SPETTACOLO



SPORT



ARTE E MUSICA



LETTERATURA



STORIA



ABBIGLIAMENTO



GEOGRAFIA



ALIMENTAZIONE



SCIENZE



PROFESSIONI



TECNOLOGIA