



**SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA**
Azienda Unità Sanitaria Locale di Reggio Emilia
IRCCS Istituto in tecnologie avanzate e modelli assistenziali in oncologia



**Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche
Struttura Operativa Complessa di
NEUROPSICHIATRIA dell'INFANZIA e ADOLESCENZA
Servizio di Reggio Emilia**

LA CARTA BIANCA



Obiettivo dell'attività: concetto di uguaglianza -rispetto del turno – abilità fine motoria e coordinazione occhio mano -incremento delle competenze lessicali-

A chi è rivolto: adatto ai bambini di tutte le età

Materiale:

- cartoncino e forbici
- colori (rosso – blu – giallo – verde – nero – marrone – arancione – viola)
- 1 carta bianca

Scopo del gioco: trovare il maggior numero di coppie

Costruzione del gioco: insieme al vostro bambino ritagliate dei cartoncini e coloratene due per ogni colore, lasciando solo una carta bianca. (oppure scaricate il file allegato)

Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche
Neuropsichiatria dell'Infanzia e Adolescenza
Reggio Emilia Via Amendola, 2 42122
T. +39.0522.335598 – Fax +39.0522.335597
Info: segreteria@ausl.re.it PEC: direzioneNPIA@ausl.re.it
Castelnovo nè Monti Via Roma, 26 42035 (RE)
T. +39.0522.617332 – Fax +39.0522.612311
PEC : distrettocastelnovomonti@pec.ausl.re.it

Azienda Unità Sanitaria Locale di Reggio Emilia
Sede Legale: Via Amendola, 2 - 42122 Reggio Emilia
T. +39.0522.335.111 – Fax +39.0522.335.205
www.ausl.re.it
C.F. e Partita IVA 01598570354

Come si gioca: mostrate le carte ai giocatori e denominate i colori.

Mescolate le carte e distribuitele ai partecipanti (le carte sono dispari e un giocatore avrà una carta in più) .

Chiedete di osservare attentamente le immagini che hanno in mano , di formare le coppie di colore uguale e metterle sul tavolo.

A questo punto i giocatori devono tenere in mano le carte rimanenti in modo tale che gli avversari non riescano a vederle ,a turno in senso orario, ogni bambino dovrà pescare una carta dal mazzo dell'avversario e controllare se può formare una coppia da eliminare.

Il gioco si conclude quando resta un solo giocatore che possiede l'unica carta bianca.

Vince chi ha trovato il maggior numero di coppie

Varianti del gioco: il gioco si può differenziare usando materiale diverso ad esempio si possono proporre coppie di numeri, di animali oppure di alimenti, alle quali andrà sempre aggiunta una carta non abbinata al mazzo.

		
		
		

		
		
		

