

FONE MIX!

Istruzioni

Erickson



INTRODUZIONE

FoneMIX è uno strumento didattico e riabilitativo, sviluppato sulla base dei più recenti studi in ambito linguistico e neuropsicologico, per allenare le **competenze fono-articolatorie** e le funzioni esecutive promuovendo **l'automatizzazione e la generalizzazione** nel linguaggio spontaneo.

È uno strumento didattico ottimo per **l'inclusione**, strutturato secondo diversi livelli di competenza: scegliendo opportunamente i mazzi di carte con cui giocare, tutto il gruppo può divertirsi e imparare.



FoneMIX è uno strumento riabilitativo per il trattamento dei **disturbi primari del linguaggio o delle disprassie verbali** che permette alle bambine e ai bambini di allenarsi in modo piacevole e divertente nella corretta pronuncia delle parole.

FoneMIX allena le **funzioni esecutive fondamentali**, tra cui la memoria di lavoro, l'attenzione focalizzata, la pianificazione, l'inibizione della risposta, la velocità di reazione, la flessibilità e l'autoregolazione emotiva.



FoneMIX contiene quattro mazzi con cui si possono svolgere 8 giochi articolati in 3 livelli di difficoltà:

- **LIVELLO BASE (4 anni+)**
 - memory
 - tombola
 - gioco dell'oca
- **LIVELLO INTERMEDIO (5 anni+)**
 - foneMIX
 - rubamazzetto
- **LIVELLO AVANZATO (6 anni+)**
 - bugiardo
 - una carta!
 - zitto batti



FoneMIX può essere usato in Logopedia per il trattamento dei disturbi primari del linguaggio o delle disprassie verbali, ma anche a casa dai genitori o alla scuola dell'infanzia e primaria.

Obiettivi

- allenare la corretta pronuncia di fonemi target: /ʃ/, /tʃ/, /dʒ/, /r/, /ts/, /dz/
- automatizzare più velocemente e generalizzare le competenze anche a parole non trattate
- sollecitare simultaneamente le funzioni esecutive e le competenze fono-articolatorie e fonologiche.

I MAZZI DI CARTE

La scatola contiene **4 mazzi da 46 carte** ciascuno strutturati in base ai seguenti fonemi target:

MAZZO GIALLO:

fonema /r/

MAZZO BLU:

fonema /ʃ/

MAZZO VERDE:

fonemi /tʃ/ e /dj/

MAZZO ROSA:

fonemi /ts/ e /dz/



Le carte sono costituite da immagini che rappresentano il fonema in posizione iniziale e mediana (es. nel mazzo giallo si trovano le immagini relative al fonema /r/: RANA ha il suono in posizione iniziale, mentre CAROTA ha il suono in posizione mediana), circondate da una cornice colorata che sarà elemento utile allo svolgimento di alcuni giochi proposti.

Per iniziare

Non c'è un ordine di partenza, l'adulto può scegliere il mazzo in base ai propri obiettivi di intervento.

La scelta dei giochi invece può dipendere dall'età o dal livello di abilità dei bambini e delle bambine. Di seguito vengono presentate alcune proposte, ma il materiale è strutturato in modo da permettere un'ampia personalizzazione a seconda del training che si vuole realizzare.

Prima di giocare è importante analizzare con le bambine e i bambini tutte le carte del mazzo scelto, pronunciando bene i suoni target in posizione iniziale o mediana facendo particolare attenzione ai movimenti di mandibola, labbra e lingua.

Alcuni suggerimenti di personalizzazione:

- non è necessario usare tutto un mazzo di carte, si può lavorare prima con il fonema in posizione iniziale, poi in posizione mediana e successivamente utilizzare tutto il mazzo,
- si possono usare parole appartenenti a mazzi diversi,
- si possono modificare le regole, ad esempio semplificandole oppure aggiungendo qualche variabile in più nel meccanismo di gioco.

MAZZO GIALLO



Contiene le parole con fonema /r/

- 11 carte (doppie) con fonema in posizione iniziale: ride, rotto, rotola, raccoglie, ruota, rana, rosso, rinoceronte, regala, re, riso
- 11 carte (doppie) con fonema in posizione mediana: gira, corre, pomodoro, marrone, nero, colori, carota, torre, pera, fiore, dottore.
- 2 carte MIX con il jolly.

MAZZO BLU



Contiene le parole con fonema /ʃ/

- 11 carte (doppie) con fonema in posizione iniziale: scende, scivola, sci, scimmia, sciarpa, scioglie, sciroppo, sciatore, scintilla, sceriffo, sciabola
- 11 carte (doppie) con fonema in posizione mediana: piscina, rovescia, coscia, moscerini, asciuga, pesce, ascensore, cresce, cuscino, esce, brioche
- 2 carte MIX con il jolly.

MAZZO VERDE



Contiene parole con fonemi /tʃ/, /dʒ/

- 11 carte (doppie) con fonemi in posizione iniziale: giallo, gioca, giraffa, giacca, gelato, ciao, cinque, cipolla, cioccolato, ciuccio, cerotto
- 11 carte (doppie) con fonema in posizione mediana: mangia, orologio, aggiusta, piange, legge, arancione, dieci, bici, calcio, uccello, accende
- 2 carte MIX con il jolly.

MAZZO ROSA



Contiene parole con fonemi /ts/ e /dz/

- 11 carte (doppie) con fonemi in posizione iniziale: zucchero, zaino, zebra, zanzara, zucca, zoo, zucchini, zampe, zero, zeta, zorro
- 11 carte (doppie) con fonemi in posizione mediana: spruzza, grazie, azzurro, calze, tazza, colazione, pizza, benzinaio, ragazzo, mozzarella, melanzane
- 2 carte MIX con il jolly.

CARTA SPECIALE

Le **carte Jolly MIX** si trovano in tutti i mazzi di carte e, a seconda della modalità di gioco, hanno funzioni diverse.



MEMORY

Numero di giocatori: da 2 a 6.

Età: 4 anni +

Obiettivo del gioco: trovare più coppie di parole uguali.

Svolgimento

Preparare il gioco selezionando dal mazzo un certo numero di coppie di carte uguali: più coppie si usano, più il gioco sarà lungo e complesso.

A questo punto disporre tutte le carte coperte sul tavolo. Inizia a giocare il giocatore più giovane e si procede in senso orario.

A ogni turno ciascun giocatore gira due carte facendole vedere anche ai compagni e pronuncia ad alta voce la parola riportata sulla carta. Lo scopo è quello di abbinare due carte con disegni uguali, quindi se le

due carte girate costituiscono una coppia, il giocatore le prende e tocca ancora a lui finché non sbaglia. Se le due carte non formano una coppia, dopo averle denominate le rigira e passa il turno al giocatore successivo.

Il gioco termina quando non ci sono più carte sul tavolo: vince chi ha formato più coppie di parole.



TOMBOLA

Numero di giocatori: da 2 a 6.

Età: 4 anni +

Obiettivo del gioco: essere il primo a completare il proprio set di carte.

Svolgimento

Preparare il gioco creando due mazzi di carte identici (stesso numero di carte e stesse figure).

A questo punto disporre le carte di un mazzo scoperte sul tavolo di fronte ad ogni giocatore, in numero uguale: queste carte costituiscono il suo set di carte. Il secondo mazzo può essere messo dentro un sacchetto oppure coperto, al centro del tavolo. Una volta stabilito l'ordine di partenza, il primo giocatore pesca una carta, la denomina e la consegna a chi la possiede.



Si procede in senso orario fino a quando un giocatore ha completato tutto il proprio set di carte facendo Tombola!



GIOCO DELL'OCA

Numero di giocatori: da 2 a 6.

Età: 4 anni +

Obiettivo del gioco: essere il primo ad arrivare al traguardo.

Svolgimento

Preparare il gioco selezionando un numero di carte a scelta e creare con esse un percorso sul tavolo o sul tappeto, con una partenza e un traguardo.

Dopo aver consegnato una pedina a ciascun giocatore e un dado, si può stabilire l'ordine di partenza. Si lancia il dado e poi si sposta la propria pedina di un numero di caselle pari a quanto indicato dal dado.

Ogni volta che si capita su una carta occorre pronunciare correttamente la parola rappresentata.





Vince chi arriva prima al traguardo.

Varianti

- nel percorso possono essere inserite le carte MIX (carta con il jolly): chi capita sopra può ritirare il dado!
- su dei foglietti si possono disegnare delle scalette che collegano diverse parti di percorso e permettono ai giocatori di arrivare più velocemente oppure di retrocedere.
- all'inizio del gioco si può stabilire che chi capita sulle carte di un determinato colore deve pronunciare una frase con la parola presente sulla carta.

FONEMIX

Numero di giocatori: da 2 a 5.

Età: 5 anni +

Obiettivo del gioco: accumulare più carte possibile, facendo in modo che gli avversari restino senza.

Svolgimento

Si mescola il mazzo e si distribuiscono tutte le carte in parti uguali fra i diversi giocatori.

Ciascun giocatore tiene, davanti a sé, il proprio mazzetto di carte, coperto.

Inizia il giocatore più giovane, che gira una carta del proprio mazzo e, ponendola al centro del tavolo, la denomina.

In senso orario, tutti gli altri giocatori fanno la stessa cosa, e si prosegue in modo rapido e dinamico fino a quando non si sovrappongono due carte con immagini uguali, oppure una carta MIX.

A questo punto, i giocatori devono cercare di mettere una mano sul mazzo centrale esclamando «MIX!».

Il primo giocatore che riesce a farlo prende tutte le carte del mazzo centrale e le ripone, coperte, sotto al proprio.

Il gioco prosegue fino a quando un giocatore finisce le carte del suo mazzo: a quel punto si contano le carte rimaste nei mazzi degli altri giocatori e vince chi ne ha di più.



Esempio di round

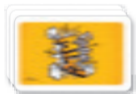
Essendo le ultime due carte uguali, il primo che grida «MIX!» e copre con la mano il mazzetto centrale vince tutte le carte.



Giocatore 1

MIX!

Giocatore 4



Giocatore 2

Se si vuole rendere il gioco più avvincente, chi gira la carta **non può usare** la stessa mano per fare MIX!



Giocatore 3

RUBAMAZZETTO

Numero di giocatori: da 2 a 6.

Età: 5 anni +

Obiettivo del gioco: ottenere più carte possibili.

Svolgimento

Prima di giocare si stabilisce chi tra i giocatori farà anche il mazziere e dovrà distribuire 4 carte a tutti i compagni e disporre altre 4 al centro del tavolo, scoperte. Le carte avanzate saranno ridistribuite dal giocatore che fa il mazziere in ciascun turno di gioco (dovrà distribuirne sempre 4).

Il giocatore che si trova alla destra del mazziere inizia a giocare. Se possiede una carta identica ad una di quelle centrali, la può prendere denominandola e ripone la coppia di carte in un proprio mazzetto, altrimenti aggiunge una delle sue a quelle scoperte sul

tavolo e passa il turno. Il gioco prosegue con questa modalità fino a quando non ci sono più carte a disposizione.

Chi possiede una carta MIX può usarla per rubare il mazzetto ad un giocatore a sua scelta.

Vince chi è riuscito a prendere il maggior numero di carte.

Carte
al centro
del tavolo



Giocatore



BUGIARDO

Numero di giocatori: da 2 a 6.

Età: 6 anni +

Obiettivo del gioco: disfarsi di tutte le carte in possesso pronunciando correttamente tutte le parole.

Svolgimento

Distribuire tutte le carte del mazzo ai giocatori i quali dovranno far attenzione a non mostrare le proprie carte ai compagni di gioco.

Il giocatore più giovane inizia il gioco scartando una carta dal proprio mazzo, pronunciandone il nome della figura e il colore della carta, appoggiandola al centro del tavolo coperta, in modo che gli altri giocatori non la vedano. Il giocatore successivo dovrà scartare una delle sue carte continuando però a mantenere il colore precedente.

Ad esempio il primo giocatore dice: «giraffa rossa» senza farla vedere a nessuno, il secondo giocatore, fidandosi di quello che ha detto il suo compagno di gioco, decide di proseguire scartando una carta, sempre coperta, dicendo «gioco rossa». Chi ha una carta MIX può cambiare colore dicendo «MIX cambio colore e dico giallo» quindi in questo caso dal rosso si passa al giallo.

Il gioco prosegue fino a quando un giocatore non crede a quello che ha detto il giocatore precedente e gli dice: «Bugiardo», costringendolo a rivelare la carta appena buttata nel mazzo centrale. A questo punto se si trattava di un bluff, deve prendersi tutte le carte scartate fino a quel momento, se invece diceva la verità se le prende chi ha dubitato.

Vince chi riesce a disfarsi di tutte le carte.



BUGIARDO!

UNA CARTA!

Numero di giocatori: da 2 a 5.

Età: 6 anni +

Obiettivo del gioco: disfarsi di tutte le carte in possesso pronunciando correttamente tutte le parole.

Svolgimento

Distribuire 7 carte a ciascun giocatore. Le carte avanzate si mettono in un mazzo che prende il nome di «mazzo di pesca». A questo punto l'ultima carta del «mazzo di pesca» viene girata e inaugura il «mazzo degli scarti». Qui inizia la sfida vera e propria. Comincia il giocatore più giovane e si procede in senso orario. Tutti i giocatori possono liberarsi di una carta, denominando l'immagine presente sulla carta e mettendola nel «mazzo degli scarti». Per farlo, la carta deve avere lo stesso colore o la stessa imma-

gine dell'ultima lasciata nel «mazzo degli scarti». Chi non può liberarsi di nessuna carta, è costretto a prenderne una dal «mazzo di pesca». Se la carta pescata rispetta i criteri per essere giocata, è possibile scarlarla subito, denominandola, altrimenti bisogna dire «passo» e cedere il turno al giocatore successivo. Si può giocare una sola carta alla volta. Quando un giocatore resta con una carta in mano, deve esclamare «UNA CARTA!», per avvertire i giocatori che è a un passo dalla vittoria. Chi si dimentica di lanciare questo grido prima di appoggiare la penultima carta sulla pila degli scarti, oppure chi ha sbagliato a denominare una carta, è costretto a prendere 2 carte dal «mazzo di pesca». Se nessuno si accorge di queste infrazioni e il turno prosegue, non scatta alcuna sanzione. Vince chi finisce per primo le proprie carte.



Esempio di round

Quando un giocatore resta con una carta in mano, deve esclamare «UNA CARTA!», per avvertire gli altri giocatori che è a un passo dalla vittoria.



Giocatore 1



Giocatore 4



Mazzo di pesca



Scarti



Giocatore 2



Giocatore 3

ZITTO BATTI

Numero di giocatori: da 2 a 6.

Età: 6 anni +

Obiettivo del gioco: riuscire a disfarsi di tutte le carte.

Svolgimento

Prima di iniziare a giocare stabilire insieme ai giocatori un determinato gesto da associare alla carta MIX (es. battere le mani, battere i piedi, schiarirsi la voce...) e un altro gesto invece associato ad uno o più colori della cornice delle carte (es. stare in silenzio con le carte azzurre).

Si mescola il mazzo e si distribuiscono tutte le carte in parti uguali fra i diversi giocatori. Ciascun giocatore tiene, davanti a sé, il proprio mazzetto di carte, coperto.

Inizia il giocatore più giovane, che gira una carta e, ponendola al centro del tavolo, la denomina. In senso orario, tutti gli altri giocatori fanno la stessa cosa, e si prosegue in modo rapido e dinamico stando attenti ad eseguire i movimenti corretti in presenza delle carte MIX o del colore definito in partenza.

Se un giocatore si sbaglia, dovrà prendere tutte le carte scartate fino a quel momento.

Vince il giocatore che riesce a disfarsi di tutte le carte in suo possesso, commettendo il minor numero di errori.





Un gioco di: Valentina Dutto

Progettazione e editing: Sara Lisa Di Mario

Illustrazioni: Enrico Pierpaoli

Grafica e impaginazione: Eleonora Bernardi

Supervisione: Samuele Prosser

ISBN: 978-88-590-3282-3

© 2023 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.



Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698

N. verde 800 844052

www.erickson.it - info@erickson.it

