

Indizi da mettere alla prova

1. Preparazione - conserva le pagine adulte

Queste schede svolgono esattamente le due prove dell'articolo «Indizi per la caccia al tesoro: come scriverli senza risposte ambigue». Le età e i tempi sono proposte da adattare al gruppo.

Gioco 1: La sedia che non si confonde

Proposta: 6-9 anni, circa 10 minuti. Prepara tre sedie vicine e raggiungibili, nastro rimovibile e le carte di pagina 2. Un adulto ritaglia la stella, ma all'inizio la tiene nascosta. Leggi la carta 1, ascolta tutte le risposte; soltanto dopo fissa la stella sullo schienale di una sola sedia e leggi la carta 2. Non nascondere buste: si confrontano le frasi.

Gioco 2: Il collaudo dell'autore

Proposta: 7-11 anni, circa 12 minuti. Metti sul tavolo un libro chiuso, una scatola e un cucchiaino. Usa pagina 3, matite e fogli aggiuntivi per altri turni. L'autore sceglie un oggetto e descrive due caratteristiche visibili. Prima del collaudo, un adulto ritaglia e custodisce la striscia «Risposta segreta»: il tester non deve vederla. Il tester elenca tutte le alternative compatibili prima di conoscere la scelta.

Varianti: prepara solo ciò che scegli

Per la variante difficile del secondo gioco serve anche un quaderno reale, diverso dal libro per un dettaglio visibile. L'autore dovrà aggiungere quel dettaglio al suo indizio: «ha pagine» da solo non basta. Per la variante facile basta completare «Ho... e...». Non servono materiali aggiuntivi per le varianti del primo gioco.

Regole comuni

L'adulto può leggere, scrivere sotto dettatura e portare le carte. Si può indicare senza spostarsi. Nessuna corsa o eliminazione. Si conclude insieme quando la risposta è sostenuta dai dettagli, non quando qualcuno indovina più in fretta.

Indizi da mettere alla prova

2. Gioco 1 - La sedia che non si confonde

L'adulto ritaglia. Prima leggete la carta 1. Nominate tutte le risposte possibili. Poi l'adulto mette la stella su un solo schienale: leggete la carta 2 e confrontate.

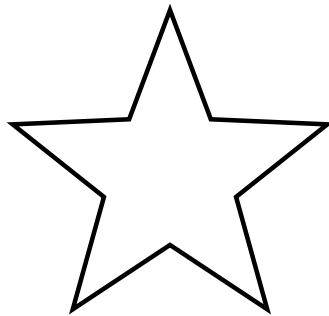
CARTA 1

Cercate dove ci si siede.

CARTA 2

Cercate la sedia con una stella sullo schienale.

STELLA DA RITAGLIARE - si usa soltanto dopo la carta 1.



Con la carta 1 erano possibili queste risposte:

Con la carta 2 quante sedie vanno bene? _____

Il dettaglio che ci ha aiutato è:

Indizi da mettere alla prova

3. Gioco 2 - Il collaudo dell'autore

Sul tavolo: un libro, una scatola e un cucchiaio. L'adulto può scrivere ciò che detti. Il tester legge il tuo indizio senza conoscere la risposta segreta.

ESEMPIO DA COLLAUDARE

«Ho pagine e una copertina; oggi sono chiuso».

AUTORE: scegli un oggetto. Scrivi due caratteristiche che si possono vedere, poi trasformale in un indizio.

Caratteristica 1: _____

Caratteristica 2: _____

Il mio indizio (non scrivere il nome dell'oggetto qui):

TESTER: indica tutte le alternative che rispettano l'indizio, prima di sapere la scelta dell'autore.

Alternative possibili: _____

Quante risposte compatibili? _____

Se non è una sola, aggiungiamo questo dettaglio: _____

RISPOSTA SEGRETA - separare prima del collaudo

Solo per l'autore: ho scelto _____

L'adulto la custodisce; il tester la scopre alla fine.

Indizi da mettere alla prova

4. Soluzioni, aiuti e apprendimento

Gioco 1: che cosa cambia

Soluzione: la prima frase ammette più risposte (le tre sedie e altre sedute presenti). La seconda identifica soltanto la sedia con la stella.

Aiuto 1: «Quante sedie rispettano la frase?». **Aiuto 2:** leggi la seconda frase a pezzi e fai indicare schienale e segno.

Più facile: confronta solo due sedie. **Un passo in più:** scrivi una terza frase precisa senza dire «stella», usando un altro dettaglio reale e unico della sedia scelta.

Riflessione: «Quale informazione ha trasformato una supposizione in una scelta?».

Gioco 2: il criterio di riuscita

Esempio: la risposta è libro. Il cucchiaino e la scatola non hanno pagine e copertina. Per gli indizi nuovi non c'è una risposta prestabilita: il collaudo riesce solo se il tester trova un unico oggetto per ragioni coerenti. Se trova zero o più di una risposta, si riscrive e si prova ancora.

Aiuto 1: «Descrivi forma o parti visibili invece di dire "è lì"». **Aiuto 2:** confronta l'indizio con ciascuno dei tre oggetti e segna sì o no.

Più facile: completa «Ho... e...». **Un passo in più:** aggiungi il quaderno preparato dall'adulto. L'esempio può ora essere ambiguo: cercate un dettaglio visibile che distingua davvero quel libro dal quaderno.

Riflessione: «Che cosa avete cambiato dopo aver ascoltato il tester?».

Controllo finale dell'adulto

Confronta le alternative del tester con la striscia segreta solo alla fine. La scelta dell'autore non rende valido da sola l'indizio: devono funzionare anche le parole. Conservate la versione prima e dopo la correzione per vedere che cosa avete imparato.