

Due casi da osservare bene

1. Preparazione - conserva le pagine adulte

Schede abbinate alle due prove dell'articolo «Giochi da detective: organizzare una piccola indagine senza una scena del crimine». Si controllano oggetti e frasi, senza accusare gli invitati.

Gioco 1: Il pacco della biblioteca

Proposta: 7-11 anni, circa 12 minuti. Pagina 2 contiene i pacchi A, B e C già disegnati e il verbale con due tracce. Non servono pacchi reali. Prepara una matita; l'adulto può leggere. I bambini escludono soltanto ciò che non rispetta una traccia, spiegando il motivo.

Gioco 2: Il dettaglio e l'ipotesi

Proposta: 6-10 anni, circa 10 minuti. Pagina 3 mostra una busta aperta e, accanto, un nastro: entrambi sono sul piano del tavolo disegnato. Contiene tre frasi da ritagliare e le colonne VEDO e IMMAGINO. L'adulto ritaglia le frasi; i bambini le appoggiano nella colonna scelta e spiegano perché. Si può rispondere anche solo indicando, senza ritagliare.

Variante del pacco: non mostrarla prima

La carta D, in fondo a pagina 4, è il materiale aggiuntivo per la variante difficile. Ritagliala solo se vuoi giocarla dopo il caso base. Tienila nascosta insieme alle soluzioni fino a quel momento. D è quadrato, con stella e nastro: le due tracce iniziali non bastano più a scegliere tra B e D.

Regole comuni

Sono veri soltanto i dati dichiarati e ciò che si vede nel disegno. Non aggiungere storie su chi ha fatto qualcosa o come l'ha fatto. Non c'è gara di velocità. Ognuno può indicare, parlare o chiedere la lettura all'adulto. Per le varianti di pagina 4 bastano carta e matita; nessun altro materiale da procurare.

Due casi da osservare bene

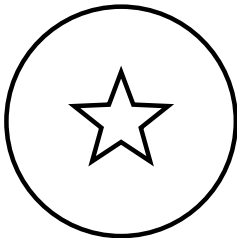
2. Gioco 1 - Il pacco della biblioteca

VERBALE - LE DUE TRACCE

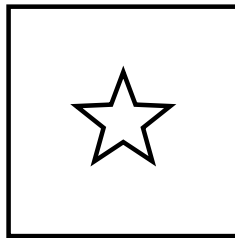
«Il pacco cercato è quadrato.

Sull'etichetta c'è una stella».

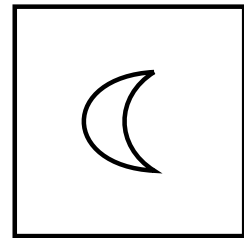
Confronta i tre pacchi. Escludi soltanto quelli che non rispettano una delle due tracce.



A



B



C

Per ogni pacco scrivi o detta: resta oppure escluso, e il dettaglio che lo dimostra.

A _____

B _____

C _____

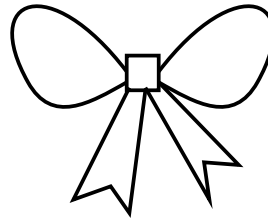
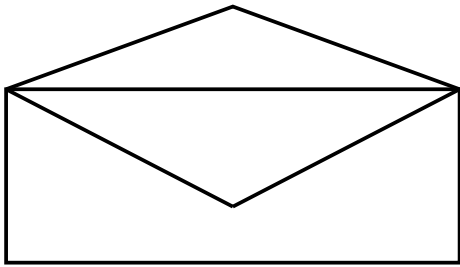
La nostra conclusione:

Scegliamo _____ perché _____

Due casi da osservare bene

3. Gioco 2 - Il dettaglio e l'ipotesi

Guarda il disegno. L'adulto legge e ritaglia le tre frasi. Metti ogni frase in VEDO oppure in IMMAGINO. Spiega la tua scelta.



PIANO DEL TAVOLO - visto dall'alto

La busta è aperta.

Il nastro è sul tavolo.

Qualcuno ha aperto la busta in fretta.

VEDO

IMMAGINO

Posso indicare nel disegno proprio questa informazione?

Due casi da osservare bene

4. Soluzioni e variante - da tenere separata

Gioco 1: soluzione e aiuti

Risposta B. A è rotondo: contraddice «quadrato». C ha la luna: contraddice «stella». B rispetta entrambe.

Aiuto 1: applicate soltanto «quadrato». **Aiuto 2:** fra i quadrati, confrontate i segni.

Più facile: mostra solo A e B. **Un passo in più:** aggiungi D: anche D rispetta le tracce, quindi non c'è più una sola risposta. Per scegliere B occorre un dato nuovo, per esempio «senza nastro», dichiarato nel verbale.

Riflessione: «Come capiamo quando le informazioni non bastano?».

Gioco 2: osservazioni e ipotesi

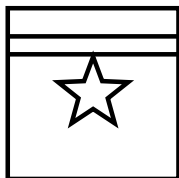
VEDO: «La busta è aperta» e «Il nastro è sul tavolo». Il disegno mostra entrambe le cose. **IMMAGINO:** «Qualcuno ha aperto la busta in fretta». Non si vede né chi né come: «in fretta» aggiunge un'informazione non osservabile.

Aiuto 1: «Puoi indicare questa informazione sul foglio?». **Aiuto 2:** copri la terza frase e confronta le prime due con il disegno, poi rileggi la terza.

Più facile: una frase alla volta. **Un passo in più:** scrivete una domanda per controllare l'ipotesi, senza accusare: «C'è un testimone che ha osservato l'apertura?». Una domanda non è già una prova.

Riflessione: «Quale parola aggiungeva qualcosa che non si vede?».

CARTA D - SOLO PER LA VARIANTE, DOPO IL CASO BASE



D

Quadrato con stella e nastro.

L'adulto ritaglia l'intera carta e la mostra soltanto nella variante. Copri questa pagina con un foglio prima di consegnarla.