

# aβer

learning tools for preventing functional  
and secondary illiteracy

**Istruzioni per l'organizzazione dei  
giochi**

**sostenere i rifugiati  
a rischio di analfabetismo  
funzionale utilizzando**

**Akademia WSB**  
**WSB University**



Dal 1951 protagonisti della crescita

Alphabeter - learning tools for preventing  
functional and secondary illiteracy



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Tuttavia, le opinioni e i pareri espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione Europea o dell'Agenzia Nazionale (NA). Né l'Unione Europea né l'Agenzia Nazionale sono responsabili.

//

## **Istruzioni per l'organizzazione di giochi a sostegno dei rifugiati a rischio di analfabetismo funzionale utilizzando le Memory Card**

Le schede Memory Alphabetter sono utilizzate al meglio secondo i principi della metodologia di supporto alle persone a rischio di analfabetismo funzionale, illustrati sul sito web.

### **Scopo del gioco:**

Imparare a leggere e riconoscere le parole in polacco e ucraino giocando con le carte abbinare.

### **Preparazione:**

1. Il set comprende carte con immagini e nomi in due lingue: polacco e ucraino.
2. Dividete le schede in due gruppi: un gruppo con i sottotitoli in polacco e l'altro in ucraino.
3. Mescolate le carte e disponetele a faccia in giù su una superficie piana in file regolari.

### **Regole del gioco nella variante base:**

1. I giocatori giocano a turno. A ogni turno un giocatore scopre due carte.
2. L'obiettivo è trovare una coppia di carte con la stessa immagine ma con scritte in due lingue diverse (ad esempio "mela" e "яблуко").
3. Se un giocatore scopre due carte uguali, le prende e ha diritto a un altro turno.
4. Se le carte non corrispondono, le rigira a faccia in giù e il turno passa al giocatore successivo.
5. Il gioco continua fino a quando non sono state trovate tutte le coppie.

### **Vincere:**

Il giocatore che accumula il maggior numero di coppie alla fine della partita è il vincitore.

## **Varianti di gioco:**

Autoapprendimento: il giocatore gioca da solo, cercando di trovare tutte le coppie nel minor numero di mosse possibile.

Apprendimento del vocabolario: Prima di girare le carte, il giocatore può nominare le immagini ad alta voce in entrambe le lingue per ricordare meglio le parole.

Gioco di squadra: I giocatori possono formare delle squadre e cercare insieme le coppie imparando a cooperare e a comunicare.

## **Consigli:**

- Prima di iniziare il gioco, familiarizzate con tutte le immagini e le parole per facilitare il riconoscimento delle coppie.
- È possibile aumentare gradualmente il numero di carte per aumentare la difficoltà del gioco.

Vi auguriamo un apprendimento divertente e fruttuoso per sviluppare la vostra ortografia!



aßer

learning tools for preventing functional  
and secondary illiteracy