



UISP
sportpertutti

Area Giochi e Sport Tradizionali

AREA GIOCHI E SPORT TRADIZIONALI UISP

Sede Nazionale decentrata
Via Riva Reno, 75/3 - 40121 Bologna tel. 051 225881
Fax 051 225203

Presidente: Sig. Erasmo Lesignoli

Sito internet: <http://www.uisp.it/giochitradizionali2> - E-Mail: giochitradizionali@uisp.it



Progetto Didattico

BURRACO
P A R O L E

Al D.S. dell' _____
_____ Prov. (___)

Obiettivi Didattici

- 1) Rafforzare e potenziare le capacità sensoriali e linguistiche;
- 2) Sviluppare la creatività, la fantasia e lo spirito d'iniziativa;
- 3) Migliorare le capacità di riflessione;
- 4) Stimolare lo sviluppo dell'attenzione, della memoria, dell'analisi e della sintesi;
- 5) Stimolare e migliorare l'autovalutazione, la sana competitività, il rispetto delle regole e degli altri.

Per le classi:

1° livello

Terza, Quarta e Quinta Elementare;
Prima, Seconda e Terza Media;
Prima e Seconda Superiore.

2° livello

Terza, Quarta e Quinta Superiore.

Referente del Progetto: _____

Questo progetto nasce dalla consapevolezza che il gioco è un valido strumento per l'apprendimento didattico, favorisce il benessere dell'individuo, la sua maturazione globale e la costruzione di un'identità solida.

Possiamo affermare senza ombra di dubbio che il gioco è sinonimo di apprendimento e rappresenta una tappa fondamentale nella vita di ogni persona, qualunque sia la sua età.

Il gioco «Burraco PAROLE» consiste nel formare parole di senso compiuto con le carte che si hanno in mano. I giocatori, sia grazie all'ampiezza del proprio bagaglio linguistico e culturale che alla loro destrezza e abilità logica, dovranno cercare di trovare le soluzioni migliori tra una scelta multipla di combinazioni mentali possibili.



Coordinatore Nazionale del Progetto: Mauro Parrino Autore e Coordinatore del gioco
Contatti: e-mail mauro.parrino@gmail.com - cell. 340 6621935

Metodologie di attuazione

Questo progetto è rivolto agli alunni delle scuole Elementari, Medie e Superiori. Il gioco è suddiviso in livelli di difficoltà per garantire un facile approccio a tutti i giocatori.

Livelli

Il gioco presenta ben tre livelli di difficoltà (vedi regolamento*) suddivisi in:

1° livello «Burraco PAROLE Junior» (bambini e principianti) in cui si prevede l'utilizzo di semplici regole;

2° livello «Burraco PAROLE» (giocatori esperti) costituisce il vero e proprio gioco dove destrezza e abilità sono ingredienti fondamentali (età consigliata a partire dai 16 anni).

3° livello «Burraco PAROLE next level» (livello successivo) riservato ai tornei e campionati di categoria.

*Regolamento completo sul sito della UISP www.uisp.it/giochitradizionali2

Tempi e Personale impiegato

Il progetto si svolgerà dal _____ al _____.

Nelle ore curricolari; extra/curricolari; curricolari ed extra/curricolari.

Per un totale di n° ore _____.

Personale impegnate:

_____	_____	n° ore _____
<i>(nome e cognome)</i>	<i>(qualifica)</i>	
_____	_____	n° ore _____
<i>(nome e cognome)</i>	<i>(qualifica)</i>	
_____	_____	n° ore _____
<i>(nome e cognome)</i>	<i>(qualifica)</i>	
_____	_____	n° ore _____
<i>(nome e cognome)</i>	<i>(qualifica)</i>	
_____	_____	n° ore _____
<i>(nome e cognome)</i>	<i>(qualifica)</i>	

Annotazioni:

Burraco *Junior* PAROLE

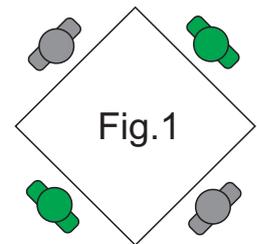
REGOLAMENTO

Il gioco del Burraco PAROLE Junior può essere giocato da 2 a 5 giocatori (ognuno giocherà individualmente).

Gioco a coppie

Prevede l'impiego di 4 giocatori 2 contro 2 (gioco di squadra).

In questo caso i giocatori compagni di squadra siederanno l'uno di fronte all'altro (fig. 1).



Preparazione

Le Carte

Le carte del "Burraco PAROLE" sono costituite da due mazzi, ciascuno dei quali costituito da 58 carte formate da 26 lettere nere, 26 lettere rosse, 2 jolly e 4 pinelle. Le 26 carte "lettere" per ogni colore sono composte da 16 consonanti (B,C,D,F,G,H,L,M,N,P,Q,R,S,T,V,Z,) e 10 vocali (2 A, 2 E, 2 I, 2 O, 2 U).

Per giocare a Burraco PAROLE Junior bisogna utilizzare un solo colore di carte ne consegue che il numero di carte sarà di 58 di cui 32 consonanti, 20 vocali, 4 pinelle (vocali), 2 jolly.

Distribuire ad ogni giocatore 7 carte coperte, disporre le rimanenti carte sul tavolo e scoprire la prima carta.

Svolgimento del gioco

A turno ogni giocatore ha la facoltà di **Pescare** dal mazzo di carte coperte posto sul tavolo, o in alternativa **Raccogliere** tutte le carte scoperte presenti sul tavolo costituite dagli scarti degli altri giocatori (all'inizio del gioco vi sarà soltanto una carta scoperta sul tavolo).

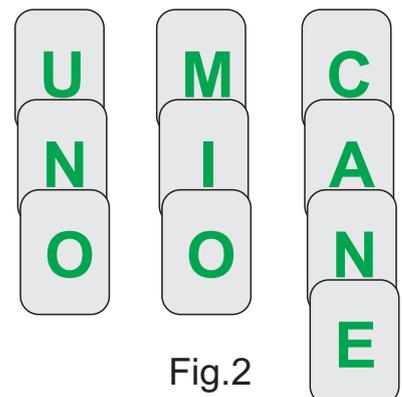
Dopo aver Pescato o Raccolto il giocatore può se ne ha la possibilità formare delle parole con le carte che ha in mano, tenendo presente che le parole devono essere formate con almeno tre carte (Fig. 2). Infine dovrà scartare una carta. Ponendo fine al proprio turno. Il gioco proseguirà in senso «orario».

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di terminare tutte le carte che si possiedono formando parole di senso compiuto.

Si possono aggiungere carte anche alle parole formate in precedenza in modo da ottenere parole più lunghe (fig. 3).

Chi riuscirà a formare una parola composta da almeno 5 lettere avrà realizzato un **Burraco** (Fig. 3).



Allegato A Pag. 2

Nella formazione di parole è consentito utilizzare anche **Jolly** e **Pinelle**. Il **Jolly** può essere utilizzato al posto di una qualsiasi lettera; mentre la **Pinella** soltanto al posto di una vocale.

Nota Bene: Ogni parola formata non può contenere al suo interno più di un jolly o di una pinella. I **Jolly** e le **Pinella** possono essere rimpiazzate da una lettera (o vocale) a patto che vengano rimpiazzate nella stessa combinazione (fig. 4).

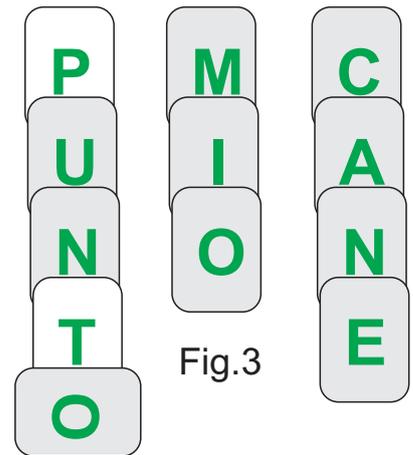


Fig.3

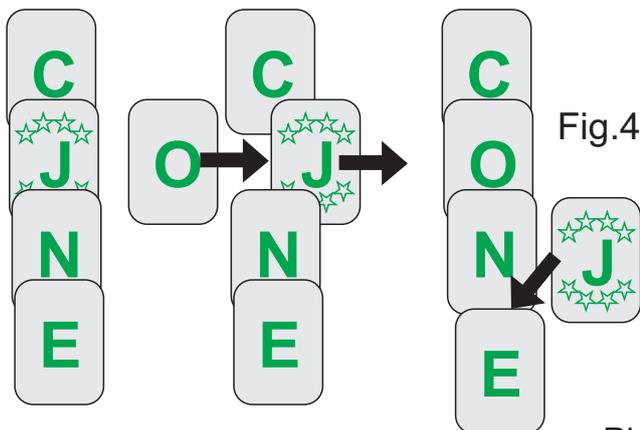


Fig.4

CANE → CONTE

Nell'esempio riportato in figura 4, la parola CANE è stata scritta utilizzando un Jolly al posto della lettera «A». Tale carta è stata sostituita dalla lettera «O» e spostando il Jolly all'interno della stessa combinazione abbiamo potuto formare la parola CONTE.

Ricorda che il Jolly può sostituire qualsiasi lettera; mentre la Pinella può sostituire soltanto le Vocali.

PAROLE CONSENTITE:

- **Aggettivi;**
- **Sostantivi;**
- **Verbi (tutti i modi e tempi);**
- **Avverbi;**
- **Pronomi;**
- **Preposizioni;**
- **Articoli;**
- **Congiunzioni;**
- **Interiezioni.**

PAROLE NON CONSENTITE:

- **Nomi propri;**
- **Nomi alterati (diminutivi, vezzeggiativi, accrescitivi, peggiorativi);**
- **Parole tronche;**
- **Sigle.**

Chiusura

Una volta utilizzate tutte le lettere che si hanno in mano è possibile effettuare la «chiusura finale» a condizione che:

- 1) Il giocatore o la coppia di giocatori abbia effettuato almeno un Burraco (Parola formata con almeno 5 lettere);
- 2) La «chiusura finale» si effettua scartando l'ultima carta che si possiede in mano (non è possibile effettuare la «chiusura» senza effettuare lo scarto finale);
- 3) Non è possibile effettuare la «chiusura finale» durante il primo giro di gioco (tutti i giocatori dovranno aver giocato almeno una volta)
- 4) Non è possibile effettuare la «chiusura finale» scartando un Jolly o una Pinella.

Punteggi

Dopo la chiusura tutte le combinazioni di carte calate a terra costituiscono dei punti (fig. 5):

Tutte le singole carte valgono **1 Punto**;

le Pinelle valgono **2 Punti**;

i Jolly valgono **3 Punti**;

un eventuale **Burraco** vale **10 Punti** (se puro) cioè se è stato formato senza utilizzare un Jolly o una Pinella;

mentre un **Burraco** formato con l'ausilio di un Jolly o di una Pinella vale **5 Punti**;

(tenere presente che oltre il punteggio del burraco vanno contati i punti delle singole carte che lo compongono);

la **Chiusura Finale** vale **5 Punti**;

le carte rimaste in mano hanno lo stesso valore di quelle a terra ma saranno conteggiate negativamente.

Carta/combinazione	Punti
Chiusura	+ 5
Burraco pulito	+ 10
Burraco sporco	+ 5
Jolly	+/- 3
Pinella	+/- 2
Lettere	+/- 1

Fig.5

Partite su 4 mani di gioco			
Differenza MP		Victor points	
Da 0	A 20	5	5
Da 21	A 40	6	4
Da 41	A 60	7	3
Da 61	A 80	8	2
Da 81	A 100	9	1
Oltre 100		10	0

Fig.6

Vince chi per primo totalizza **100 Punti** o chi dopo aver effettuato 4 mani di gioco registra il punteggio più alto.

Nei Tornei vengono utilizzati i **Victory Points** (fig.6).

Victory Points

Dopo aver terminato le 4 mani di gioco ed aver effettuato il calcolo dei Punti totali ottenuti, effettuare la differenza tra i due risultati delle due squadre opposte. Il punteggio sarà determinato dalla tabella riportata in figura 6. (se la differenza sarà inferiore ai 20 Punti si può affermare che la partita è finita in parità 5 a 5. Se la differenza dei punti sarà superiore ai 100 Punti la coppia vincente avrà totalizzato il massimo dei punti consentiti cioè 10).

Torneo Scolastico

Burraco **PAROLE** *Junior*

REGOLAMENTO

Alla fine dello svolgimento del **Progetto Didattico Burraco PAROLE**, ogni scuola potrà verificare i risultati ottenuti organizzando al proprio interno un Torneo per gli alunni che hanno partecipato al Progetto.

Modalità

Art. 1. Il torneo è riservato a tutti gli alunni regolarmente iscritti che hanno frequentato il **Progetto Didattico Burraco PAROLE**;

Art. 2 . Possono partecipare al torneo anche alunni di altre scuole nell'ambito della Provincia, rispettando le categorie di gioco;

Art. 3. **Categorie**. Tre le categorie di gioco: 1) **Elementare**, bambini che frequentano la classe terza, quarta e quinta elementare; 2) **Media**, ragazzini che frequentano la classe prima, seconda e terza media; 3) **Superiore**, ragazzi che frequentano la classe prima e seconda superiore che non abbiano superato il sedicesimo anno di età.

Struttura

Il torneo va strutturato su 4 turni di gioco.

Per ogni turno i giocatori si affronteranno in coppia (2 contro 2) giocando 4 mani di gioco. Alla fine di ogni turno verranno assegnati i **Victory Points** come da regolamento. Se le coppie formate non sono pari di numero, ne consegue che una coppia si ritrova senza avversari. In questo caso dopo aver effettuato gli abbinamenti la coppia che rimane senza avversari vince a «Tavolino» e gli verrà riconosciuto un punteggio pari a **6 Punti**.

Dopo aver effettuato il sorteggio per stabilire gli abbinamenti iniziali, nei turni successivi si affronteranno le coppie con i punteggi più alti e via di seguito evitando di fare incontrare due volte la stessa coppia. I punti acquisiti per ogni turno di gioco sommati fra di loro daranno origine alla classifica. dopo i 4 turni di gioco la coppia che avrà totalizzato il punteggio più alto sarà la vincitrice. Se risultano due o più coppie con lo stesso punteggio sommare fra di loro le differenze di punteggio che hanno riportato per ogni turno di gioco, la coppia con il risultato maggiore precede quella con il risultato inferiore (v. es.).

Coppia A Punti totalizzati al termine dei 4 turni di gioco **27**

Coppia B Punti totalizzati al termine dei 4 turni di gioco **27**

Primo turno

Secondo turno

Terzo turno

Quarto turno

Coppia A + 29 = VP 6; Coppia A + 43 = VP 7; Coppia A + 45 = VP 7; Coppia A + 54 = VP 7;

Coppia B + 24 = VP 6; **Coppia B** + 37 = VP 6; **Coppia B** + 42 = VP 7; **Coppia B** + 63 = VP 8;

Coppia A Punti in classifica: 6 + 7 + 7 +7 = **27**; Differenza dei punti 29+43+45+54= **171**

Coppia B Punti in classifica: 6 + 6 + 7 +8 = **27**; Differenza dei punti 24+37+42+63= **166**



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per l'istruzione

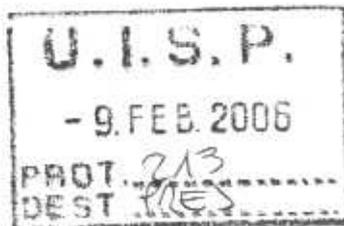
Direzione Generale per il personale della scuola

Ufficio VI

Prot. n. 183

Roma,

31 GEN. 2006



Al Legale Rappresentante
UISP
Unione Italiana Sport per tutti
Largo N. Franchellucci, 73
00155 ROMA

e, p.c.

Al Direttore dell'Ufficio Scolastico
Regionale Lazio
Via Ostiense 131/L
00154 ROMA

OGGETTO: Accreditamento/qualificazione dei Soggetti che offrono formazione per il personale della scuola.

Si comunica che con decreto del 30 gennaio 2006 questa Direzione Generale ha provveduto, sulla base degli esiti di monitoraggio e valutazione del mantenimento dei requisiti, a confermare l'accreditamento/qualificazione di codesto Ente come Soggetto riconosciuto per la formazione del personale della scuola (art. 66 del vigente C.C.N.L. e artt. 2 e 3 della Direttiva n. 90/2003).

Con l'occasione si fa presente che le iniziative formative promosse dai Soggetti accreditati o qualificati sono riconosciute dall'Amministrazione e danno diritto all'esonero dal servizio del personale della scuola che vi partecipi, nei limiti previsti dalla normativa vigente.

Il Direttore dell'Ufficio Scolastico Regionale, che legge la presente per conoscenza, curerà, anche d'intesa con la Direzione scrivente, le modalità di monitoraggio dell'Ente.

Si ringrazia per la collaborazione.

IL DIRIGENTE
Anna Rosa Cicala