

RAYMAN JUNIOR Un gioco davvero...!

a cura di [Mirvana Contini](#)

Un gioco davvero... è importante quando si sceglie di utilizzare a scopo didattico un gioco su calcolatore assicurarsi che venga mantenuta la promessa! Una buona parte dei sedicenti giochi didattici in commercio, si concentrano più sull'elemento "didattico" scordando totalmente il versante ludico: manca la sfida, manca il ritmo, manca il divertimento.

Rayman Junior *Matematica e italiano I e II elementare* della Ubisoft è ambiente esercitativo pensato per bambini di prima e seconda elementare.

Malgrado questo è a tutti gli effetti un videogame, del tipo comunemente denominato level. L'accuratezza grafica di **Rayman** è ineccepibile, la navigazione è da videogioco (le mosse avvengono attraverso un coordinamento sapiente di comandi da tastiera o meglio da joypad), i suoni di feedback sono efficaci, le istruzioni sono vocali e corredate da sequenze dimostrative, i livelli di "prova" per impraticarsi nel gioco sono molteplici, il coinvolgimento ludico totale; gli esercizi matematici, fonetici e linguistici risultano parte integrante del contesto, un tipo di ostacolo da superare per poter avanzare all'interno del gioco.

Mister Dark ha sottratto il libro della saggezza e della conoscenza. Rayman, il protagonista, deve superare tutti gli ostacoli e recuperare la conoscenza perduta, compiendo un viaggio lungo e pericoloso.

Le prove da superare contengono numerosi esercizi didattici e, insieme, dimostrazioni di abilità tipiche da level (salti al momento opportuno, scontri con mostri e oggetti micidiali). Con il procedere del gioco Rayman acquista o perde "punti vita" e "punti costituzione", la perdita di tutti i punti vita comporta la necessità di dover ricominciare dall'ultimo livello salvato, l'esaurimento dei punti costituzione implica il ritorno a un punto intermedio precedentemente conquistato.

Gli esercizi dapprima semplicissimi, si complicano con l'avanzamento dei livelli: si inizia con la lettura dei numeri e basilari quesiti di fonetica per arrivare a semplici equazioni e a prove di riconoscimento ortografico e conoscenze sintattiche.