

ISTRUZIONI



GIANLUCA DAFFI
• giocare per crescere •

CREAM PIRATA

Ascolta con attenzione
e poi agisci con velocità e precisione



obiettivi:
memoria di lavoro,
attenzione e ascolto,
pianificazione

Erickson

PRESENTAZIONE DELLE CARTE



Carte «Oggetti» con le immagini per costruire il totem



Carte «Totem» con tre livelli di difficoltà

Contenuto: 76 carte «Oggetti», 60 carte «Totem», 6 tavole «Bandiera», 36 pepite e una botte in legno.



SCOPO DEL GIOCO

Diventare un pirata coraggioso e conquistare più pepite degli avversari. Per riuscirci dovrai ascoltare con attenzione come è composto il totem dei pirati ed essere il più veloce nel ricostruirlo con le carte.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Si distribuiscono in modo sparso sul tavolo da gioco tutte le carte «Oggetti» scoperte.
2. Si collocano al centro del tavolo la botte e 10 carte «Totem» coperte.
3. Si distribuisce ad ogni giocatore una tavola «Bandiera».

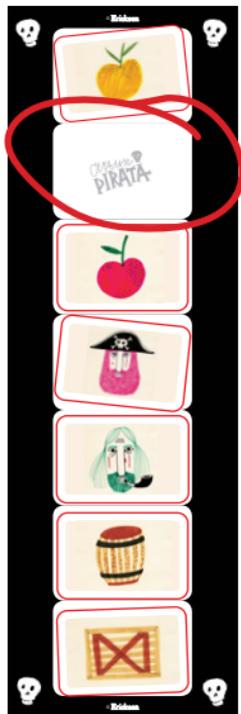
Tavola «Bandiera» per ricostruire il totem

Botte dei pirati per chiudere la manche



COME GIOCARE

1. Si sorteggia il giocatore (conduttore) che darà il via alla partita. Questi pescherà una carta «Totem» senza mostrarla agli avversari e leggerà o descriverà il totem in essa raffigurato.
2. Mentre il conduttore descrive il totem agli altri giocatori non è permesso toccare le carte al centro del tavolo.
3. Terminata la lettura/descrizione il conduttore dà il via alla sfida, mantenendo coperta la carta «Totem». Ogni giocatore dovrà raccogliere le carte necessarie per ricostruire il totem.
4. Ogni giocatore dovrà prendere dal tavolo una carta alla volta e posizionarla sulla tavola «Bandiera» prima di prendere la carta successiva.
5. Se un giocatore non trova la carta necessaria per completare il totem, perché già presa da un altro giocatore, deve lasciare lo spazio vuoto sulla tavola «Bandiera».
6. Durante la manche il conduttore del gioco può rileggere la descrizione del totem per aiutare i giocatori.
7. La descrizione del Totem inizia con il pirata e prosegue elencando nell'ordine gli oggetti sopra la testa (dal basso verso l'alto) e quelli sotto (dall'alto verso il basso).



Il primo che completa il totem dovrà prendere in mano la botte e urlare «All'arrembaggio!». Il conduttore che ha letto/descritto il totem girerà la carta per controllare la composizione. Se risulta corretta il giocatore vincerà una pepita. Se il totem fosse sbagliato il giocatore che ha urlato «All'arrembaggio» dovrà pagare pegno, rimettendo 2 pepite delle sue nel mucchio iniziale. Se il giocatore non possiede pepite accumulerà un debito che salderà non appena le avrà guadagnate giocando. La pepita in premio andrà quindi a chi ha messo il maggior numero di elementi corretti, anche se non ha completato il totem perché interrotto dall'urlo del compagno. In caso di parità tra due o più giocatori ognuno di essi avrà diritto a una pepita. Se nessuno ha completato il totem si procede con una nuova manche.



FINE DELLA PARTITA

Vince chi, terminate le carte «Totem», avrà raccolto il maggior numero di pepite.

VARIANTI

A seconda dell'età dei giocatori e della loro abilità è possibile scegliere con quale livello giocare. I livelli si differenziano per numero di elementi che compongono il totem e per la presenza di suggerimenti per descriverlo, con difficoltà crescente dal livello 1 al livello 3.



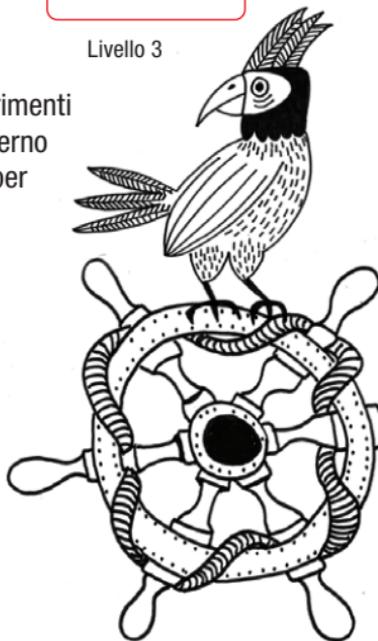
Livello 1



Livello 2



In caso di difficoltà un adulto potrà fornire suggerimenti per aiutare chi è impegnato nella descrizione. All'interno dello stesso livello è possibile organizzare le carte per difficoltà crescente.



Edizioni
Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24 - 38121 Trento
Tel. 0461 951500 - N. verde 800 844052
info@erickson.it

www.erickson.it

LA SERIE «GIOCARRE PER CRESCERE»

Nessuna attività è in grado di motivare i bambini all'azione in maniera così forte come il gioco. Giocare non è solo divertente, «...l'uomo è pienamente tale solo quando gioca», scriveva Schiller, giocare è il modo migliore per conoscersi, confrontarsi, crescere insieme agli altri. Giocando noi possiamo addirittura modificare il funzionamento del nostro cervello. In che modo?

Scegliendo giochi intelligenti in grado di stimolare le nostre funzioni esecutive.

Ogni gioco della linea «Giocare per crescere» è pensato per sollecitare una o più specifiche funzioni, troverete sulla scatola l'indicazione delle principali funzioni esecutive coinvolte e qui una loro descrizione. Vi verranno forniti anche utili suggerimenti per divertirvi.

CHE COSA SONO LE FUNZIONI ESECUTIVE

Le funzioni esecutive sono quell'insieme di processi mentali che supervisionano i nostri pensieri e comportamenti. Incorporano diverse operazioni a base neurologica che servono per dirigere e coordinare le nostre azioni.

In parole più semplici sono come tanti gnometti che, all'interno del nostro cervello, lavorano tutti insieme per aiutarci nel portare a termine qualsiasi compito con il quale dobbiamo quotidianamente confrontarci.



*I giochi della serie
«Giocare per crescere»
sono stati ideati e testati
da Gianluca Daffi, docente
universitario, esperto
in psicologia dell'età
evolutiva, processi cognitivi
e funzioni esecutive*

Autoregolazione emotiva

Cioè la capacità di gestire le proprie emozioni e tenere sotto controllo i propri sentimenti per evitare che ostacolino il raggiungimento dei nostri obiettivi.

Flessibilità

Cioè la capacità di adattarsi a nuove situazioni gestendo adeguatamente gli imprevisti del caso.

Pianificazione

Cioè la capacità di immaginarsi come raggiungere uno scopo e, nel dettaglio, quali passi compiere per farlo.



• FUNZIONI ESECUTIVE •

Inibizione della risposta

Cioè la capacità di non mettere in atto la prima risposta che, impulsivamente, tenderemmo a produrre indipendentemente dall'opportunità della stessa.

Memoria di lavoro

Cioè la capacità di tenere a mente le informazioni legate all'esecuzione di un'attività il tempo necessario per portare a termine l'attività stessa.

Attenzione focalizzata

Cioè la capacità di concentrarsi su alcuni elementi, selezionando ciò che risulta utile «filtrandolo» tra tutte le informazioni presenti.

Funzioni esecutive in gioco: suggerimenti per gli adulti

- 1 Giocate insieme.** È un'occasione unica sia per scoprire le fragilità dei bambini che per stupirsi delle loro competenze.
- 2 Complimentatevi.** Che si tratti di un compagno o di un avversario, quando qualcuno vince merita di essere gratificato.
- 3 Ricordatevi di divertirvi.** Non dobbiamo diventare i campioni del mondo, giochiamo per star bene insieme e godere della nostra abilità di «stare nel gioco».
- 4 Ricordatevi che voi siete l'adulto.** Fate in modo che qualsiasi parola, gesto o reazione siano per i bambini un esempio positivo di comportamento.
- 5 Trasmettete strategie.** Se qualcuno fatica nel mantenere l'attenzione, accettare la sconfitta o ricordare le regole del gioco, cercate di suggerire delle strategie per superare queste difficoltà.
- 6 Sappiate fermarvi al momento giusto.** Non tirate il gioco per le lunghe, dovete fare in modo che il gioco termini lasciando la voglia di giocareci nuovamente.
- 7 Ragionate ad alta voce.** Ascoltare come voi adulti gestite il gioco potrebbe fornire utili suggerimenti anche al bambino.
- 8 Spiegate ai bambini che abilità serviranno per giocare.** Spiegate al bambino quali competenze dovrà mettere in gioco.
- 9 Aiutate chi è in difficoltà.** Tutti devono essere in grado di partecipare.
- 10 Esaltatevi ed esultate.** Se un gioco non vi emoziona non serve a nulla.