



GIANLUCA
DAFFI

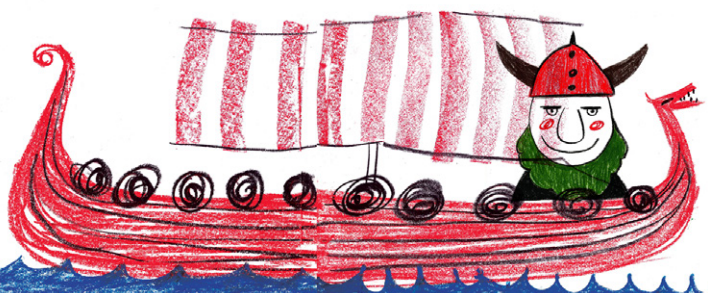
• Giocare per crescere •

OKKIO AI VIKINGHI

Stai attento ai particolari e poi decidi velocemente

ISTRUZIONI

obiettivi:
attenzione, memoria
di lavoro, pianificazione



PRESENTAZIONE DELLE CARTE



I vichinghi gemelli hanno bocca, naso, occhi e forma del viso uguali. Tutti gli altri aspetti possono cambiare, fai attenzione!

Contenuto: 60 carte «Vichinghi», un segnalino in legno (la nave vichinga), 4 plance di gioco, regole del gioco.

SCOPO DEL GIOCO

Osservare con attenzione tutti i dettagli per trovare e arruolare per primi tre triplette di vichinghi gemelli. I vichinghi gemelli si riconoscono perché hanno occhi, naso, bocca e forma del viso uguali; tutte le altre caratteristiche (per es. il colore della barba o il tipo di elmo) possono essere diverse.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Ogni giocatore dispone una plancia davanti a sé, dove dovranno essere inserite le carte dei vichinghi da arruolare.
2. Mescolare e distribuire le carte dei vichinghi tra i giocatori, in mazzi uguali. Ogni giocatore deve avere un mazzo coperto davanti a sé, e non può guardare le carte finché non parte il turno.
3. Il primo conduttore del gioco è il giocatore più giovane, a cui viene consegnato il segnalino di legno (la nave vichinga).

NUMERO DI GIOCATORI	CARTE PER GIOCATORE
2	30
3	20
4	15

COME GIOCARE

1. Il conduttore dà il via al turno, dicendo ad alta voce «VIA!»: a questo punto tutti i giocatori guardano le carte del proprio mazzo, cercando velocemente di formare famiglie di vichinghi gemelli da arruolare.
2. Quando i giocatori trovano una coppia o una tripletta di gemelli la dispongono in una riga libera sulla plancia.
3. I vichinghi possono salire sulla plancia solo insieme a uno o a due gemelli (non è possibile imbarcare vichinghi singoli, ma solo in coppia o in tripletta).
4. Non è permesso costruire più di tre triplette alla volta. Nel caso i giocatori trovino una coppia o una tripletta, ma non abbiano spazio libero per disporla sulla plancia, dovranno lasciarla nel mazzo. Una volta imbarcati, i vichinghi non possono più essere fatti scendere dalla plancia, a meno che le famiglie non siano state composte correttamente.
5. Il turno termina:
 - quando un giocatore ha completato almeno una tripletta di vichinghi gemelli e dice ad alta voce «STOP!»
 - quando il conduttore dice ad alta voce «STOP!».

Solo il conduttore può far terminare il turno quando vuole, anche se non ha completato triplette. I giocatori non sono obbligati a fermare il gioco nel caso in cui trovino una tripletta, ma possono continuare a cercare altre coppie o triplette nel mazzo se lo ritengono opportuno.

6. Quando il turno è terminato, ogni giocatore gira il suo mazzo e lo consegna al giocatore alla sua sinistra. Il conduttore consegna il segnalino al giocatore alla sua sinistra, che diventa il conduttore del nuovo turno e darà il via come nel turno precedente.

Segnalino
nave vichinga



7. Una volta che tutti i giocatori sono stati conduttori (cioè dopo aver completato il giro) si raccolgono le carte rimaste e, dopo averle mescolate, le si ridistribuiscono ai giocatori.

FINE DELLA PARTITA

Il giocatore che per primo riesce a formare tre triplette di vichinghi gemelli dice a voce alta «TUTTI ARRUOLATI!» e il gioco si ferma: se le tre famiglie sono corrette, il giocatore ha vinto il gioco! Se le triplette non sono corrette il giocatore viene eliminato e il turno finisce. Le carte del giocatore eliminato, comprese quelle sulla sua plancia, vengono ritirate, mescolate e distribuite a tutti gli altri partecipanti, e il gioco prosegue fino a trovare un vincitore.

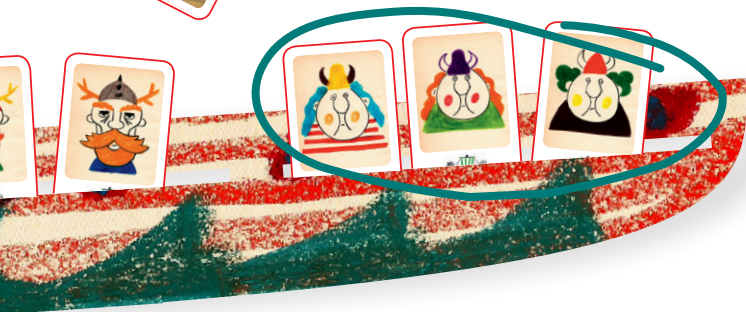
VARIANTI

Nella modalità a 2 giocatori il numero di carte potrebbe risultare troppo alto e rendere il gioco troppo lento e difficile. È possibile ridurre il numero di carte da 60 a 30. Si daranno quindi 15 carte a giocatore. Si dovranno mantenere nel mazzo 10 triplette complete per consentire lo svolgimento del gioco.



Stop!!!

Esempio di una tripletta di gemelli arruolati correttamente



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.

Attenzione focalizzata

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

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.

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 giocare 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.