

# DOMINO

Chiara Leoni  
Loretta Pavan

Potenziamento cognitivo  
con le **forme** e i **colori**

Giochi  
PAPS

## Istruzioni



5-99  
anni



2+  
giocatori



10-15  
minuti

Erickson

# Contenuto della scatola

- 36 tessere Memory (2x18)(utilizzabili per 5 giochi diversi)



- 36 tessere Domino (utilizzabili per 4 giochi diversi)



- 51 Carte-domanda (utilizzabili per i giochi Caccia alla Carta e Uno, Due e Tre)



- 6 Carte-regola (utilizzabili per il gioco Occhio di Lince)



- 6 Carte-regola (utilizzabili per il gioco Bastian Contrario)



# Premessa

*Memory e Domino per il potenziamento cognitivo con le forme e i colori* sono giochi pensati per stimolare la capacità di gestire simultaneamente due o più fonti di informazione.

Le carte sono infatti costruite utilizzando tre diversi parametri:

1. Il COLORE DELLO SFONDO (Giallo, Rosso o Blu)
2. Il COLORE DELLE FIGURE (Giallo, Rosso o Blu)
3. La FORMA DELLE FIGURE (Cerchio, Quadrato e Triangolo).

Si tratta di parametri familiari, fin dalla scuola dell'Infanzia, e che quindi possono essere utilizzati per proporre attività gradualmente più complesse ed astratte.

I giochi proposti utilizzano tali parametri per stimolare diverse funzioni cognitive.

Tra queste, hanno grande importanza le funzioni percettive, ma anche competenze quali la capacità di selezionare le informazioni rilevanti e di inibire quelle irrilevanti, la capacità di gestire e mantenere nella memoria di lavoro un crescente numero di informazioni ed il pensiero inferenziale.

Il pensiero inferenziale è una funzione esecutiva che comprende le attività di ragionamento che vengono messe in atto per generare (inferire) nuove conoscenze a partire da informazioni date. Tali informazioni costituiscono le premesse sulla base delle quali pervenire a delle nuove conoscenze, non direttamente disponibili in partenza né accessibili all'osservazione diretta.

Il ragionamento inferenziale è essenziale per processi quali la comprensione di un testo o di un discorso, la risoluzione di un problema e, più in generale, per tutti i processi che richiedono di determinare le conseguenze di assunzioni e ipotesi di partenza<sup>1</sup>.

I giochi proposti possono inoltre essere utilizzati per il consolidamento dei processi di inibizione.

L'inibizione è una componente delle funzioni esecutive che consiste nella capacità di focalizzare l'attenzione sui dati rilevanti, ignorando gli stimoli distraenti ed inibendo le risposte motorie ed esecutive impulsive o inadeguate.

Essa permette di sospendere azioni e decisioni per un tempo sufficiente ad eseguire le analisi cognitive necessarie per un migliore adattamento al contesto e ai suoi cambiamenti.

Si inserisce nell'ambito dell'attenzione selettiva, i cui processi permettono di sopprimere l'effetto interferente di informazioni conflittuali, e svolge un ruolo cardine in funzioni come la memoria, l'attenzione e il linguaggio<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Seel N.M. (2012). Inferential Learning and Reasoning. In: Seel N.M. (ed.), *Encyclopedia of the Sciences of Learning*. Boston, MA: Springer].

<sup>2</sup> Nigg J.T. (2000). On inhibition/disinhibition in developmental psychopathology: views from cognitive and personality psychology and a working inhibition taxonomy. *Psychol. Bull.* 126 (2), p. 220-46.

# Giochi di gruppo

## GIOCHI CON LE CARTE MEMORY

**Prerequisiti generali:** *Conoscenza dei colori primari (Giallo, Rosso, Blu) e delle forme di base (Cerchio, Quadrato e Triangolo).*

**TITOLO:** **CACCIA ALLA CARTA**

**GIOCATORI:** Da 2 a 4

**OBIETTIVO COGNITIVO:** Selezionare le informazioni rilevanti ed inibire quelle irrilevanti per individuare le tessere che corrispondono alle istruzioni date nelle carte-domanda

**PREPARAZIONE DEL GIOCO:**

1. Distribuire equamente le tessere del Memory tra i giocatori.
2. Collocare sul tavolo il mazzo delle carte-domanda coperte.
3. Ciascun giocatore dispone le proprie tessere, con le immagini rivolte verso l'alto, in fila davanti a sé.

**SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

1. Al proprio turno, ciascun giocatore pesca e legge una carta-domanda.
2. Individua tra le proprie tessere quelle che corrispondono alla domanda e le gira a faccia in giù.
3. La carta-domanda giocata viene riposizionata sotto il mazzo.
4. La mano passa al giocatore successivo.
5. Vince il giocatore che per primo gira a faccia in giù tutte le proprie tessere.

**SUGGERIMENTI:**

Se necessario, le carte-domanda vengono lette dalla persona che guida e facilita il gioco (insegnante, educatore, ecc.). Il facilitatore può selezionare le carte-domanda scegliendo la difficoltà adeguata alle competenze di ciascun giocatore. Le carte-domanda presentano complessità crescente, segnalata dal numero di pallini colorati nell'angolo in basso a destra. Il livello di complessità del gioco può anche essere modulato adattando il numero di tessere distribuite a ciascun giocatore.

**TITOLO:** **TROVA LE COPPIE**

**GIOCATORI:** 2

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Stimolare la chiarezza percettiva e accoppiare carte per identità*

**PREPARAZIONE DEL GIOCO:**

1. Predisporre tutte le coppie di tessere.
2. Separare le due tessere di ogni coppia formando due mazzi.

3. Mescolare il primo mazzo e disporlo sul tavolo con le carte a faccia in giù.
4. Mescolare il secondo mazzo e distribuire equamente le tessere tra i due giocatori.
5. Ciascun giocatore dispone le proprie tessere, con le immagini rivolte verso l'alto, in fila davanti a sé.

#### **SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

1. Al proprio turno, ogni giocatore pesca una tessera dal mazzo centrale.
2. Se la tessera corrisponde ad una delle proprie, la accoppia.
3. In caso contrario, la riposiziona sotto al mazzo centrale.
4. Passa la mano all'avversario.
5. Vince il giocatore che riesce per primo ad accoppiare tutte le proprie tessere.

#### **SUGGERIMENTI:**

Se necessario, il livello di complessità del gioco può essere modulato adattando il numero di tessere da accoppiare distribuite a ciascun giocatore.

#### **TITOLO: MEMORY CLASSICO**

**GIOCATORI:** 2 o più

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Stimolare la memoria visuo-spaziale*

#### **PREPARAZIONE DEL GIOCO:**

1. Mescolare tutte le tessere e disporle coperte sul tavolo, in file ordinate.

#### **SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

1. Al proprio turno, ciascun giocatore scopre due tessere, facendole osservare anche agli avversari.
2. Se le due tessere scoperte formano una coppia, il giocatore le preleva e continua a giocare.
3. Se le due tessere scoperte non formano una coppia, le copre nuovamente e il turno passa al giocatore successivo.
4. Vince il giocatore che trova il maggior numero di coppie

#### **TITOLO: LA CARTA MISTERIOSA**

**GIOCATORI:** 2

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Stimolare la capacità di elaborare domande inferenziali per individuare la tessera nascosta dall'avversario*

### **PREPARAZIONE DEL GIOCO:**

1. Assegnare 9 coppie di tessere a ciascun giocatore.
2. Ogni giocatore divide le proprie coppie, formando due mazzi.
3. Ogni giocatore dispone un mazzo di tessere in fila di fronte a sé e consegna il secondo mazzo all'avversario.
4. Ogni giocatore sceglie dal mazzo ricevuto una tessera e la pone davanti a sé, in modo che l'avversario non possa vederla, ed elimina le rimanenti.

### **SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

1. Al proprio turno, ciascun giocatore formula una domanda, a risposta affermativa o negativa, per raccogliere degli indizi utili per indovinare la tessera nascosta dall'avversario. Ad esempio: «Ha lo sfondo Rosso?» oppure «È un Triangolo?» oppure ancora «È una figura Blu?». Non possono invece essere proposte domande aperte, come: «Di che colore è la figura?», ecc.
2. Una volta che l'avversario ha risposto, il giocatore esclude dalla propria fila, capovolgendole, le tessere che non corrispondono alla caratteristica scoperta. Ad esempio, se alla domanda: «Lo sfondo è Blu?» si riceve una risposta affermativa, si escluderanno tutte le tessere che non hanno lo sfondo Blu. Se invece si riceve una risposta negativa, si escluderanno tutte le tessere che hanno lo sfondo Blu.
3. Vince il giocatore che riesce per primo ad indovinare la tessera dell'avversario.

### **TITOLO: UNO, DUE E TRE**

**GIOCATORI:** da 2 a 4

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Stimolare la capacità di mantenere istruzioni a 1, 2 o 3 informazioni per individuare le tessere corrispondenti*

### **PREPARAZIONE DEL GIOCO:**

1. Mescolare le 36 tessere e distribuirle equamente tra i giocatori.
2. Ciascun giocatore prepara un mazzo con le proprie tessere e lo dispone coperto davanti a sé.
3. Collocare sul tavolo il mazzo delle carte-domanda coperte.

### **SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

1. Il primo giocatore scopre una carta-domanda, che stabilisce la regola del primo round di gioco: ad esempio, Colore dello Sfondo (es. «Cerca le tessere con lo Sfondo Giallo») oppure Forma della

figura (es. «Cerca le tessere con il Quadrato») o ancora Colore della figura (es. «Cerca le tessere con una figura di Colore Rosso»).

2. Il giocatore scopre quindi la prima tessera del proprio mazzo, formando un mazzo centrale.
3. Se la tessera scoperta non corrisponde alla regola («tessera nulla»), passa la mano al giocatore successivo, che procede scoprendo la propria tessera e posizionandola sul mazzo centrale.
4. Si continua allo stesso modo finché non viene scoperta una tessera che corrisponde alla regola («tessera bersaglio»).
5. Quando viene scoperta la tessera bersaglio (es. Sfondo Giallo), il giocatore successivo scopre tre tessere del proprio mazzo, una dopo l'altra. Se nessuna delle tre tessere è una tessera bersaglio (es. Sfondo Giallo), prende tutte le tessere del mazzo centrale e le posiziona sotto al proprio mazzo.
6. Se invece una delle tre tessere è una tessera bersaglio, le tessere del mazzo centrale verranno prese e posizionate sotto al proprio mazzo dal giocatore precedente (quello che aveva scoperto la prima tessera bersaglio).
7. Il giocatore che ha prelevato il mazzo centrale scopre una nuova carta-domanda (es. Triangolo) ed il gioco riprende.
8. Quando un giocatore scopre la sua ultima tessera, anche se questa non è una tessera bersaglio il giocatore successivo scoprirà le tre tessere: se nessuna delle tre è una tessera bersaglio, il giocatore che ha scoperto l'ultima tessera rimane senza tessere e vince. Se invece una delle tre tessere è una tessera bersaglio, il giocatore che ha scoperto l'ultima tessera preleva il mazzo centrale ed il gioco continua.

#### **SUGGERIMENTI:**

Se necessario, la persona che guida e facilita il gioco può selezionare le carte-domanda scegliendo la difficoltà adeguata alle competenze di ciascun giocatore.

Le carte-domanda che identificano la tessera bersaglio presentano infatti complessità crescente, segnalata dal numero di pallini colorati.

- Regola ad un parametro: «Cerca il Cerchio», oppure «Cerca una figura di Colore Giallo» o ancora «Cerca uno Sfondo Rosso», ecc.
- Regola a due parametri: «Cerca il Triangolo con lo Sfondo Blu», oppure «Cerca il Cerchio Rosso» o ancora «Cerca una Figura di Colore Giallo con lo Sfondo Blu», ecc.
- Regola a tre parametri: «Cerca il Triangolo Giallo con lo sfondo Blu», oppure «Cerca il Cerchio Rosso con lo sfondo Giallo», ecc.

**TITOLO: STRATEGA****GIOCATORI:** da 2 a 4**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Stimolare il pensiero inferenziale per formulare regole di accoppiamento***PREPARAZIONE DEL GIOCO:**

1. Mescolare le 36 tessere e disporle in un mazzo centrale coperto.

**SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

1. Ogni giocatore pesca una tessera e la dispone scoperta davanti a sé.
2. Il primo giocatore sceglie la prima regola di accoppiamento: ad esempio «Accoppiare le tessere con lo Sfondo uguale» [oppure con la Forma della figura uguale o con il Colore della figura uguale].
3. Il giocatore successivo verifica se la propria tessera rispetta la regola. In caso affermativo, procede all'accoppiamento allineando la propria tessera in fila e stabilisce una nuova regola di accoppiamento.
4. In caso negativo, pesca una nuova tessera dal mazzo, la dispone di fronte a sé e passa il turno al giocatore successivo.
5. Se nel corso del gioco un giocatore è rimasto senza tessere, ne pesca una dal mazzo, la dispone di fronte a sé e passa il turno al giocatore successivo.
6. Il gioco prosegue fino all'esaurimento delle tessere del mazzo.
7. Vince il giocatore che, all'esaurimento del mazzo, ha il minor numero di tessere residue davanti a sé.

**VARIAZIONI:**

Nella versione più impegnativa del gioco, la regola definita dal giocatore di turno deve contenere due parametri, che includano una caratteristica uguale ed una diversa: ad esempio «Accoppiare due tessere con lo Sfondo uguale e il Colore della figura diverso», ecc.

**GIOCHI CON LE TESSERE DEL DOMINO****Prerequisiti generali:** *Conoscenza dei colori primari (Giallo, Rosso, Blu) e delle forme di base (Cerchio, Quadrato e Triangolo).***TITOLO: CACCIA ALLA CARTA****GIOCATORI:** Da 2 a 4**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Selezionare le informazioni rilevanti ed inibire*

*quelle irrilevanti per individuare le tessere che corrispondono alle istruzioni date nelle carte-domanda*

#### **PREPARAZIONE DEL GIOCO:**

1. Predisporre una cinquantina di marcatori (es. fagioli, pasta corta, bottoni) per segnare le tessere individuate.
2. Distribuire 8-10 tessere del Domino a ciascuno dei giocatori.
3. Collocare sul tavolo il mazzo delle carte-domanda coperte.
4. Ciascun giocatore dispone le proprie tessere, con le immagini rivolte verso l'alto, in fila davanti a sé.

#### **SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

1. Al proprio turno, ciascun giocatore pesca e legge una carta-domanda.
2. Individua tra le proprie tessere quelle che contengono una parte corrispondente alla domanda e la segna con un marcatore.
3. La carta-domanda giocata viene riposizionata sotto il mazzo.
4. Passa la mano al giocatore successivo.
5. Vince il giocatore che riesce per primo a coprire tutte le proprie tessere.

#### **SUGGERIMENTI:**

Se necessario, le carte-domanda vengono lette dalla persona che guida e facilita il gioco (insegnante, educatore, ecc.).

Il facilitatore potrà selezionare le carte-domanda scegliendo la difficoltà adeguata alle competenze di ciascun giocatore. Le carte-domanda presentano complessità crescente, segnalata dal numero di pallini colorati.

Il livello di complessità del gioco può anche essere modulato adattando il numero di tessere distribuite a ciascun giocatore.

#### **TITOLO: DOMINO CLASSICO**

**GIOCATORI:** Da 2 a 4

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Stimolare la chiarezza percettiva ed accoppiare tessere per identità*

#### **PREPARAZIONE DEL GIOCO:**

1. Mescolare le tessere e distribuirne 6 a ciascun giocatore.
2. Predisporre un mazzo coperto con le tessere rimanenti.
3. Ciascun giocatore dispone le proprie tessere scoperte in fila di fronte a sé.

4. La prima tessera del mazzo viene scoperta e posta al centro del tavolo.

#### **SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

1. Il primo giocatore verifica se una delle proprie tessere corrisponde ad una delle parti presenti nella tessera di partenza. In caso affermativo, procede ad accoppiarla e passa la mano al giocatore successivo.
2. In caso contrario, pesca una tessera dal mazzo e passa la mano al giocatore successivo.
3. Vince il giocatore che rimane per primo senza tessere.

#### **SUGGERIMENTI:**

Se necessario, è possibile ridurre la complessità percettiva utilizzando una sola estremità della tessera di partenza per l'accoppiamento, anziché entrambe.

È importante non sottovalutare la quantità di informazioni percettive da processare, che necessitano di un approccio molto sistematico al confronto e di una significativa capacità di gestione e mantenimento delle informazioni.

#### **TITOLO: OCCHIO DI LINCE**

**GIOCATORI:** Da 2 a 4

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Selezionare le informazioni rilevanti ed inibire quelle irrilevanti per individuare le carte che corrispondono alle istruzioni date nelle carte-regola*

#### **PREPARAZIONE DEL GIOCO:**

1. Collocare sul tavolo il mazzo delle carte-regola coperte.
2. Mescolare tutte le tessere e distribuirne 6 a ciascun giocatore.
3. Predisporre un mazzo coperto con le tessere rimanenti.
4. Ciascun giocatore dispone le proprie tessere scoperte in fila di fronte a sé.
5. La prima tessera del mazzo viene scoperta e posta al centro del tavolo.

#### **SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

1. Al proprio turno, ciascun giocatore pesca e legge una carta-regola, che stabilisce la regola di accoppiamento: ad esempio «Accoppia le tessere con il Colore dello Sfondo uguale» oppure «Accoppia le tessere con la Forma e il Colore della figura uguali», ecc.
2. Verifica se una delle proprie tessere consente l'accoppiamento secondo la regola. In caso affermativo, procede ad accoppiarla e passa la mano al giocatore successivo.

3. In caso contrario, pesca una tessera dal mazzo e passa la mano al giocatore successivo.
4. La carta-regola giocata viene riposizionata sotto il mazzo.
5. Vince il giocatore che per primo rimane senza tessere.

**SUGGERIMENTI:**

Se necessario, la persona che guida e facilita il gioco potrà selezionare le carte-domanda scegliendo la difficoltà adeguata alle competenze di ciascun giocatore.

Il livello di complessità del gioco può anche essere modulato riducendo il numero di carte distribuite a ciascun giocatore.

**TITOLO: BASTIAN CONTRARIO**

**GIOCATORI:** Da 2 a 4

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Stimolare il pensiero inferenziale per individuare le carte che corrispondono alle istruzioni date nelle carte-regola*

**PREPARAZIONE DEL GIOCO:**

1. Collocare sul tavolo il mazzo delle carte-regola coperte.
2. Mescolare tutte le tessere e distribuirne 6 a ciascun giocatore.
3. Predisporre un mazzo coperto con le tessere rimanenti.
4. Ciascun giocatore dispone le proprie tessere scoperte in fila di fronte a sé.
5. La prima tessera del mazzo viene scoperta e posta al centro del tavolo.

**SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

1. Al proprio turno, ciascun giocatore pesca e legge una carta-regola, che stabilisce la regola di accoppiamento. In questo caso la regola include una caratteristica uguale e una diversa: ad esempio, «Accoppia le tessere con il Colore dello Sfondo uguale e con la Forma della figura diversa» oppure «Accoppia con Forma della figura uguale e con il Colore della figura diverso», ecc.
2. Verifica se una delle proprie tessere consente l'accoppiamento secondo la regola. In caso affermativo, procede ad accoppiarla e passa la mano al giocatore successivo.
3. In caso contrario, pesca una tessera dal mazzo e passa la mano al giocatore successivo.
4. La carta-regola giocata viene riposizionata sotto il mazzo.
5. Vince il giocatore che per primo rimane senza tessere.

# Giochi Individuali

*I giochi che seguono sono specificamente concepiti per essere proposti in ambito educativo e abilitativo a persone di ogni età con disabilità intellettiva o disturbi dell'apprendimento. Possono essere proposti da educatori e terapisti in un setting individuale o di coppia.*

## GIOCHI CON LE CARTE MEMORY

**Prerequisiti generali:** *Conoscenza dei colori primari (Giallo, Rosso, Blu) e delle forme di base (Cerchio, Quadrato e Triangolo).*

### TITOLO: **CERCA LA CARTA UGUALE**

#### **GIOCO INDIVIDUALE**

##### **PREPARAZIONE (L'EDUCATORE):**

1. Seleziona un numero di coppie di tessere adeguato alle competenze del giocatore relativamente all'esplorazione sistematica.
2. Separa le coppie di tessere in due mazzi.
3. Mescola il primo mazzo e lo fornisce al giocatore, invitandolo a disporre le tessere in fila scoperte davanti a sé.
4. Mescola le tessere del secondo mazzo e lo dispone coperto vicino al giocatore.

##### **SVOLGIMENTO (IL GIOCATORE):**

1. Pesca la prima tessera e la osserva.
2. Se le competenze verbali lo consentono, nomina le tre caratteristiche (Colore dello Sfondo, Forma e Colore della figura).
3. Ricerca la tessera corrispondente all'interno della propria fila, in ordine e dall'inizio, aiutandosi con il dito.
4. Una volta individuata la tessera uguale, procede all'accoppiamento.
5. Il gioco termina quando tutte le tessere in fila sono state accoppiate.

#### **GIOCO DI COPPIA**

##### **PREPARAZIONE (L'EDUCATORE):**

1. Seleziona un numero di coppie di tessere adeguato alle competenze dei giocatori.
2. Separa le coppie di tessere in due mazzi.
3. Mescola il primo mazzo e fornisce a ciascun giocatore metà delle tessere, invitandoli a disporre le tessere in fila scoperte davanti a sé.

- Mescola le tessere del secondo mazzo e lo dispone coperto in centro al tavolo.

#### SVOLGIMENTO (IL GIOCATTORE):

- Il primo giocatore pesca una tessera e la osserva.
- Se le competenze verbali lo consentono, nomina le tre caratteristiche.
- Ricerca la tessera corrispondente all'interno della propria fila, in ordine e dall'inizio.
- Se trova la tessera uguale, procede all'accoppiamento.
- Se non trova la tessera uguale, la passa al secondo giocatore, che procede in modo analogo.
- Vince il giocatore che accoppia per primo tutte le tessere della propria fila.
- Il gioco procede comunque fino all'esaurimento del mazzo, assegnando al vincitore il ruolo di consegnare le tessere residue all'avversario.

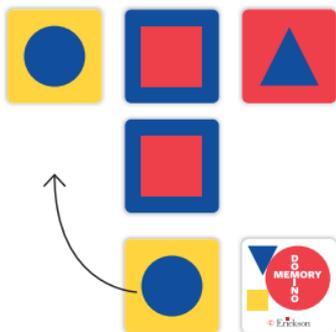
#### SUGGERIMENTI:

Per favorire la definizione del compito e la strutturazione dell'esplorazione sistematica (cioè l'osservazione ordinata delle tessere da sinistra a destra), il gioco può essere proposto a partire da file di tre tessere ben distanziate tra loro.

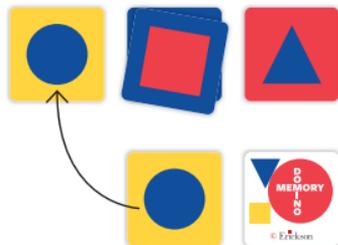
In seguito, con il consolidamento delle competenze esplorative, sarà possibile aumentare il numero di tessere in fila, avvicinandole gradualmente.

Procedere inizialmente all'accoppiamento accostando la seconda tessera sotto la fila-modello (1). Successivamente sarà possibile operare per sovrapposizione (2), rendendo in tal modo più impegnativa l'esplorazione sistematica.

1)



2)



## TITOLO: **ACCOPIAMENTO SEQUENZIALE**

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Consolidare la capacità di esplorazione sistematica secondo l'ordine fornito dalla fila-modello*

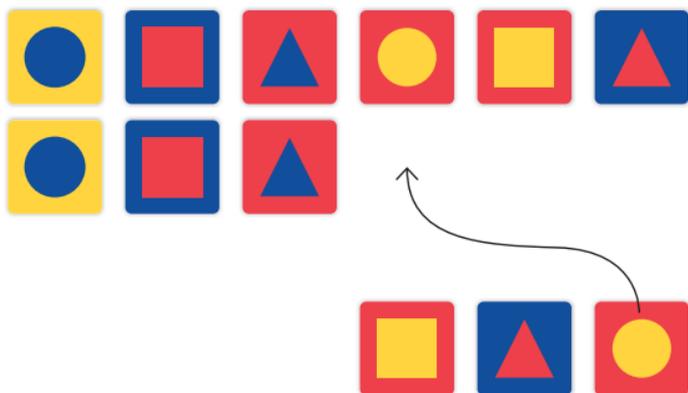
### **GIOCO INDIVIDUALE**

#### **PREPARAZIONE (L'EDUCATORE):**

1. Seleziona un numero di coppie di tessere adeguato alle competenze del giocatore relativamente all'esplorazione sistematica.
2. Separa le coppie di tessere in due mazzi.
3. Mescola il primo mazzo e lo fornisce al giocatore, invitandolo a disporre le tessere in fila scoperte davanti a sé.
4. Mescola le tessere del secondo mazzo e le dispone in un insieme ordinato (ma non nella stessa sequenza di quelle in fila), nella parte destra del campo di lavoro.

#### **SVOLGIMENTO (IL GIOCATORE):**

1. Osserva la prima tessera della fila, nominandone ad alta voce le caratteristiche (Colore dello Sfondo, Forma e Colore della figura).
2. Ricerca la tessera corrispondente all'interno dell'insieme di tessere a destra.
3. Una volta trovata la tessera uguale, la accoppia appoggiandola sotto a quella della fila-modello.
4. Procedi allo stesso modo con le tessere successive, secondo l'ordine della fila-modello.



5. Il gioco termina quando tutte le tessere in fila sono state accoppiate.

## **GIOCO DI COPPIA**

Il gioco può essere proposto a una coppia di giocatori in due diverse modalità.

- A. Prima modalità: entrambi i giocatori saranno seduti uno di fianco all'altro e giocheranno sulla stessa fila-modello, procedendo all'accoppiamento a turni alternati.
- B. Seconda modalità: ciascun giocatore avrà davanti a sé la propria fila-modello e le tessere corrispondenti disposte alla propria destra, e procederà come nel gioco individuale.

Per consentire all'educatore di intervenire secondo le necessità di ciascun giocatore, il gioco procederà a turni alternati.

Una volta che i giocatori hanno sviluppato un'adeguata competenza, procederanno in autonomia. In questo caso vince il giocatore che commette meno errori.

### **SUGGERIMENTI:**

È importante sottolineare la regola del gioco, che prevede di procedere all'accoppiamento in ordine sequenziale, cioè senza saltare nessuna tessera della fila-modello.

Per favorire la definizione del compito, il gioco può essere proposto a partire da file di quattro tessere, disposte in posizione ravvicinata tra loro.

Per favorire un approccio sistematico all'osservazione della fila-modello, invitare il giocatore ad indicare con il dito la tessera che dovrà ricercare, in modo da verificare che non ne salti nessuna.

## **TITOLO: CERCA LE CARTE**

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Consolidare la capacità di esplorazione sistematica al fine di individuare un'immagine a richiesta inibendo le informazioni irrilevanti*

### **GIOCO INDIVIDUALE**

#### **SVOLGIMENTO LIVELLO 1 (L'EDUCATORE):**

1. Fornisce al giocatore una serie di tessere, invitandolo a disporle in fila.
2. Chiede al giocatore di individuare le tessere corrispondenti ad una istruzione, costruita con una singola fonte di informazione, relativa ai tre parametri (Colore dello Sfondo, Forma della figura o Colore della figura).



- Forma della figura: es. «Cerca tutti i Triangoli»
- Colore dello Sfondo: es. «Cerca tutte le tessere con lo sfondo Blu»
- Colore della figura: es. «Cerca tutte le forme di colore Rosso»

### SVOLGIMENTO LIVELLO 2 (L'EDUCATORE):

1. Fornisce al giocatore una serie di tessere, invitandolo a disporle in fila.
2. Chiede al giocatore di individuare le tessere corrispondenti ad una istruzione, costruita con due fonti di informazione, relative ai tre parametri (Colore dello Sfondo, Forma della figura o Colore della figura). Le tessere disposte in fila dovranno contenere, oltre ad una o più tessere corrispondenti alla richiesta, anche opportune tessere-distrattori. Se ad esempio le due informazioni sono relative a Forma e Colore della figura (es. «Cerca il Triangolo Giallo»), la fila dovrà contenere:
  - un Triangolo Giallo (risposta corretta)
  - un Triangolo NON giallo (corretta per la Forma ma scorretto per il Colore della figura)
  - una figura Gialla NON triangolo (corretta per il Colore ma scorretta per la Forma della figura)



3. Aumenta gradualmente il numero di tessere in fila: ad esempio, «Cerca i Triangoli Gialli».



Le possibili coppie di informazioni includono:

- Forma e Colore della figura: es. «Cerca i Triangoli con lo sfondo Blu»

- Forma della figura e Colore dello Sfondo: es. “Cerca i Triangoli con lo sfondo Blu”
- Colore della figura e Colore dello Sfondo: es. “Cerca le figure Gialle con lo sfondo Blu”

**SUGGERIMENTI:**

Guidare inizialmente il giocatore nella definizione del compito, aiutandolo a chiarire che deve ascoltare e mantenere due informazioni. Supportarlo quindi nella pianificazione del processo di ricerca. Una volta che il giocatore ha compreso la natura del compito e interiorizzato la strategia operativa, supportare il giocatore unicamente nell’ascolto e nel mantenimento dell’istruzione.

Per aiutare il giocatore nel mantenimento dell’istruzione, guidarlo a ripetere ad alta voce le due caratteristiche da ricordare, facendolo quindi procedere in modo autonomo nella ricerca.

**SVOLGIMENTO LIVELLO 3 (L’EDUCATORE):**

1. Chiede al giocatore di individuare le tessere corrispondenti ad una istruzione, costruita con tre fonti di informazione, relative a tutti e tre i parametri (Colore dello Sfondo, Forma della figura o Colore della figura).
2. Dispone davanti al giocatore 4 tessere, scelte sulla base delle tre istruzioni contenute nella richiesta. Le tessere dovranno contenere, oltre alla tessera corrispondente alla richiesta, anche tessere-distrattori scorrette per un solo parametro. Ad esempio, se la richiesta è «Cerca il Cerchio Rosso con lo sfondo Giallo», la fila dovrà contenere:
  - il Cerchio Rosso su sfondo Giallo (risposta corretta)
  - un Cerchio Rosso su uno sfondo NON giallo (corretta per Forma e Colore della figura ma scorretta per Colore dello Sfondo)
  - un Cerchio su sfondo Giallo ma di colore NON rosso (corretta per Forma e Colore dello Sfondo ma scorretta per Colore della figura)
  - una figura Rossa su Sfondo Giallo, ma di forma NON cerchio (corretta per Colore della figura e dello Sfondo ma scorretta per Forma).



3. Aumenta gradualmente il numero di tessere in fila.

**SUGGERIMENTI:**

Per aiutare il giocatore nel mantenimento della consegna, guidarlo a ripetere ad alta voce le tre caratteristiche da ricordare.

Di seguito si forniscono alcune istruzioni e le possibili serie di tessere con i distrattori prossimali corretti a titolo di esempio:

**GIOCO DI COPPIA**

Per tutti i livelli, il gioco può essere proposto a coppie in forma di attività a turni.

**TITOLO: NASCONDINO DELLE CARTE**

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Consolidare la memoria visiva con stimoli a tre fonti di informazione.*

**L'EDUCATORE:**

1. Dispone nella parte sinistra del campo di lavoro una tessera-stimolo e nella parte destra la tessera corrispondente ed una tessera-distrattore. Copre con un cartoncino le due tessere sulla destra. (a o Colore della figura).



- Orienta il giocatore sulla presenza dei tre diversi parametri da ricordare, senza nominarli, e lo invita ad osservare la tessera-stimolo in silenzio.
- Sposta quindi il cartoncino, scoprendo la parte destra del campo di lavoro e coprendo simultaneamente la tessera-stimolo.
- Invita il giocatore ad osservare le due tessere e ad individuare la tessera uguale a quella osservata in precedenza.

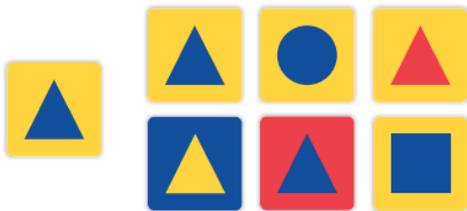


**SUGGERIMENTI:**

aumentare gradualmente il numero di tessere-distrattore. Utilizzare inizialmente delle tessere poco interferenti e successivamente dei distrattori prossimali (cioè delle tessere uguali alla tessera-stimolo per due parametri).

Ad esempio, se la tessera-stimolo è il Triangolo Blu con lo Sfondo Giallo, le tessere a destra dovranno contenere:

- il Triangolo Blu con lo Sfondo Giallo (tessera corrispondente allo stimolo)
- un Triangolo Blu con lo sfondo NON giallo (corretta per Forma e Colore della figura ma scorretta per Colore dello Sfondo)
- un Triangolo con lo Sfondo Giallo ma di colore NON blu (corretta per Forma e Colore dello Sfondo ma scorretta per Colore della figura)
- una figura di Colore Blu con lo Sfondo Giallo, ma di forma NON cerchio (corretta per Colore della figura e dello Sfondo ma scorretta per Forma)



## TITOLO: **TROVA LA COPPIA**

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Consolidare la capacità di esplorazione sistematica ed accoppiamento di immagini per identità, inibendo le informazioni irrilevanti*

### **GIOCO INDIVIDUALE**

#### **SVOLGIMENTO (L'EDUCATORE):**

1. Prepara una coppia di tessere uguali ed una tessera-distrattore e le dispone di fronte al giocatore.



2. Guida il giocatore ad osservare le tre tessere ed a verbalizzarne le caratteristiche.
3. Invita il giocatore a prendere le due tessere uguali.
4. Quando il giocatore identifica la coppia, lo invita a confrontare le tessere secondo i tre parametri, verificandone l'uguaglianza.
5. Utilizza inizialmente un distrattore distale (cioè che non presenti attributi in comune con la coppia target) e successivamente più prossimale (e quindi percettivamente più interferente).



6. Aumenta gradualmente il numero di tessere-distrattori.



#### **SUGGERIMENTI:**

Durante l'attività, orientare l'attenzione del giocatore sulla strategia di ricerca sistematica della coppia, a partire dalla tessera-Capofila e procedendo in ordine, da sinistra verso destra.

# GIOCHI CON LE TESSERE DEL DOMINO

TITOLO: **DOMINO**

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Selezione di un dato rilevante relativo a Forma, Colore e Dimensione*

**GIOCO INDIVIDUALE**

**LIVELLO 1 (L'EDUCATORE):**

1. Guida il giocatore a familiarizzare con le tessere del gioco.
2. Assegna al giocatore una tessera, aiutandolo ad osservarla utilizzando parametri cognitivi, attraverso opportune domande-guida relative al Colore degli sfondi, alla Forma delle figure ed al Colore delle figure.
3. Per aiutare il giocatore a gestire la complessità visuo-percettiva del compito, gli fornisce un numero di tessere adeguato alle sue competenze esplorative, invitandolo ad individuare le tessere contenenti uno stimolo richiesto.
4. Propone domande a complessità crescente, che contengano cioè un numero crescente di informazioni:
  - Domande a 1 informazione

**es.** «Tocca le tessere che hanno un... [nome della Forma (Cerchio, Triangolo, Quadrato)]»

**es.** «Mostra le tessere che hanno una forma di Colore... [nome del Colore (Giallo, Rosso, Blu)]»

**es.** «Indica le tessere che hanno uno Sfondo di Colore... [Colore dello sfondo (Blu, Giallo, Rosso)]»
  - Domande a 2 informazioni

Forma e Colore della figura: **es.** «Mostrami una tessera con un Cerchio Giallo»

Colore della figura e Colore dello Sfondo: **es.** «Mostrami una forma di Colore Giallo con uno Sfondo Blu»

Forma della figura e Colore dello Sfondo: **es.** «Cerca un Quadrato con lo Sfondo Rosso»
  - Domande a 3 informazioni

Colore della figura, Colore dello Sfondo, Forma della figura: **es.** «Cerca cerca...il Quadrato Rosso con lo sfondo Giallo», ecc.

## LIVELLO 2 (L'EDUCATORE):

1. Introduce il giocatore al gioco del Domino classico. Il giocatore dovrà procedere per completa identità dei parametri (massimo supporto percettivo).
2. Assegna al giocatore un limitato numero di tessere, in modo da rendere più agevole la loro esplorazione.
3. Con le tessere residue, prepara un mazzo centrale.
4. Predisporre una tessera iniziale, assegnando un'estremità al giocatore ed una a sé stesso. In tal modo il giocatore dovrà confrontare le proprie tessere con un solo modello.
5. Al proprio turno, il giocatore confronta la propria estremità con le tessere in suo possesso. Se trova una tessera corrispondente, procede con l'accoppiamento e passa la mano all'avversario. In caso contrario, pesca una tessera dal mazzo centrale e passa la mano all'avversario.

## GIOCO DI COPPIA

Il gioco può essere proposto a coppie, assegnando un'estremità a ciascun giocatore.

Vince il giocatore che per primo rimane senza tessere o che all'esaurimento del mazzo ha meno tessere residue.

### SUGGERIMENTI:

Quando le procedure del gioco risultano ben acquisite, entrambi i giocatori potranno aggiungere le tessere alle due estremità. È importante non sottovalutare l'aumento del numero di informazioni da gestire nel caso il gioco preveda il possibile accoppiamento ad entrambe le estremità: sono infatti richieste buone capacità di gestione delle informazioni in ingresso, un approccio molto sistematico al confronto ed una significativa espansione delle capacità di mantenimento di informazioni. Se ciò si rivelasse prematuro, mantenere il gioco con un'estremità per giocatore per un tempo più prolungato.

## TITOLO: OCCHIO DI MICIO

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Selezione di un dato rilevante relativo a Forma, Colore e Dimensione*

## GIOCO INDIVIDUALE

### LIVELLO 1 (L'EDUCATORE):

1. Come nel Domino Classico, assegna al giocatore un limitato numero di tessere.
2. Con le tessere residue, prepara un mazzo centrale.

3. Predisporre una tessera iniziale, assegnando un'estremità al giocatore ed una a sé stesso. In tal modo il giocatore dovrà confrontare le proprie tessere con un solo modello.
4. Propone al giocatore di accoppiare secondo lo stesso COLORE DELLO SFONDO:

In questo tipo di compito il giocatore deve tenere in considerazione



una singola informazione (cioè il COLORE DELLO SFONDO) ed ignorare le altre (COLORE e FORMA DELLA FIGURA), ma è supportato dalla percezione, dato che gli Sfondi risultano contigui non è quindi necessaria alcuna trasposizione visiva.

5. Orienta il giocatore ad osservare il Colore dello Sfondo della propria estremità ed a cercarlo sistematicamente tra le proprie tessere.

#### LIVELLO 2 (L'EDUCATORE):

1. Propone al giocatore di accoppiare secondo lo stesso COLORE DELLA FIGURA:

In questo tipo di compito il giocatore deve tenere in considerazione



una singola informazione (cioè il COLORE DELLA FIGURA) ed ignorare le altre (COLORE DELLO SFONDO e FORMA DELLA FIGURA). È però richiesta una certa capacità di trasposizione visiva, dato che i COLORI DELLE FIGURE da confrontare non sono contigui.

2. Orienta il giocatore ad osservare il Colore della figura alla propria estremità ed a cercarlo sistematicamente tra le proprie tessere.

#### LIVELLO 3 (L'EDUCATORE):

1. Propone al giocatore di accoppiare secondo la stessa FORMA DELLA FIGURA:

In questo tipo di compito il giocatore deve tenere in considerazione



una singola informazione (cioè la FORMA DELLA FIGURA) ed ignorare le altre (il COLORE DELLO SFONDO e DELLA FIGURA). È richiesta una certa capacità di trasposizione visiva, dato che le FORME da confrontare non sono contigue ed il COLORE esercita un'interferenza percettiva.

2. Orienta il giocatore ad osservare Forma della figura alla propria estremità ed a cercarla sistematicamente tra le proprie tessere.

### **GIOCO DI COPPIA**

Per tutti i livelli, il gioco può essere proposto a coppie, assegnando un'estremità a ciascun giocatore.

Vince il giocatore che per primo rimane senza tessere o che all'esaurimento del mazzo ha meno tessere residue.

#### **SUGGERIMENTI:**

Al proprio turno l'educatore potrà verbalizzare il proprio ragionamento, fornendo un modello del processo cognitivo.

Quando le procedure del gioco risultano ben acquisite, entrambi i giocatori potranno aggiungere le tessere alle due estremità.

### **TITOLO: OCCHIO DI GATTO**

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Selezione di due dati rilevanti relativi a Forma, Colore e Dimensione*

### **GIOCO INDIVIDUALE**

#### **L'EDUCATORE:**

1. Assegna al giocatore un limitato numero di tessere.
2. Con le tessere residue, prepara un mazzo centrale.
3. Predisporre una tessera iniziale, assegnando un'estremità al giocatore ed una a sé stesso.
4. Propone al giocatore di accoppiare secondo lo stesso COLORE DELLO SFONDO e lo stesso COLORE DELLA FIGURA:

In questo tipo di compito il giocatore deve tenere in considerazione



due informazioni relative allo stesso parametro (cioè il COLORE DELLO SFONDO e quello DELLA FIGURA) ed ignorare la FORMA.

5. Una volta acquisita un'adeguata competenza con la prima coppia di parametri, propone al giocatore di accoppiare secondo lo stesso COLORE e la stessa FORMA DELLA FIGURA:



In questo tipo di compito il giocatore deve tenere in considerazione due informazioni dello stesso elemento, ma relative a parametri diversi (cioè il COLORE e la FORMA DELLA FIGURA) ed ignorare il COLORE DELLO SFONDO.

6. Successivamente, propone al giocatore di accoppiare secondo lo stesso COLORE DELLO SFONDO e la stessa FORMA DELLA FIGURA:



In questo tipo di compito il giocatore deve tenere in considerazione due informazioni di elementi diversi e relative a parametri diversi (cioè il COLORE DELLO SFONDO e la FORMA DELLA FIGURA) ed ignorare il COLORE DELLA FIGURA.

### **GIOCO DI COPPIA**

Il gioco può essere proposto a coppie, assegnando un'estremità a ciascun giocatore.

Vince il giocatore che per primo accoppia un numero di tessere prestabilito.

#### **SUGGERIMENTI:**

Nel processo di ricerca della tessera il supporto del linguaggio diventa gradualmente più rilevante: il gioco potrà quindi essere proposto nel momento in cui lo sviluppo cognitivo e linguistico del giocatore lo permetteranno.

Quando le procedure del gioco risultano ben acquisite, entrambi i giocatori potranno aggiungere le tessere alle due estremità.

## TITOLO: **IL DOMINO DEL NON**

**OBIETTIVO COGNITIVO:** *Consolidamento del pensiero inferenziale con istruzioni negative relative a Forma, Colore e Dimensione*

### **GIOCO INDIVIDUALE**

#### **L'EDUCATORE:**

1. Assegna al giocatore un adeguato numero di tessere.
2. Con le tessere residue, prepara un mazzo centrale.
3. Predispone una tessera iniziale, assegnando un'estremità al giocatore ed una a sé stesso.
4. Propone al giocatore di accoppiare **NON** con lo stesso **COLORE DELLO SFONDO**, cioè con uno **SFONDO DIVERSO**:



In questo tipo di compito il giocatore deve osservare lo **SFONDO** e identificare i due colori diversi da quello presente e mantenere le due informazioni nell'esplorazione delle tessere. Tutte le altre informazioni devono essere ignorate.

5. Aiuta il giocatore a definire il nuovo contesto operativo: l'accoppiamento deve avvenire con un Colore dello Sfondo **DIVERSO** da quello presente.
6. Supporta il giocatore nel processo inferenziale, necessario per generare le informazioni contenute in modo implicito nelle frasi negative, osservando il Colore dello Sfondo della propria estremità e guidandolo a nominare i due colori alternativi.
7. Una volta acquisita un'adeguata competenza, propone al giocatore di accoppiare **NON** con lo stesso **COLORE DELLA FIGURA**, cioè con una figura di **COLORE DIVERSO**:



In questo tipo di compito il giocatore deve osservare il **COLORE DELLA FIGURA** ed identificare i due colori diversi da quello presente e mantenere le due informazioni nell'esplorazione delle tessere. Tutte le altre informazioni devono essere ignorate.

8. Propone infine al giocatore di accoppiare NON con la stessa FORMA della figura, cioè con una figura di FORMA DIVERSA:



In questo tipo di compito il giocatore deve osservare la FORMA DELLA FIGURA ed identificare le due FORME di base diverse da quella presente e mantenere le due informazioni nell'esplorazione delle tessere. Tutte le altre informazioni devono essere ignorate.

### **GIOCO DI COPPIA**

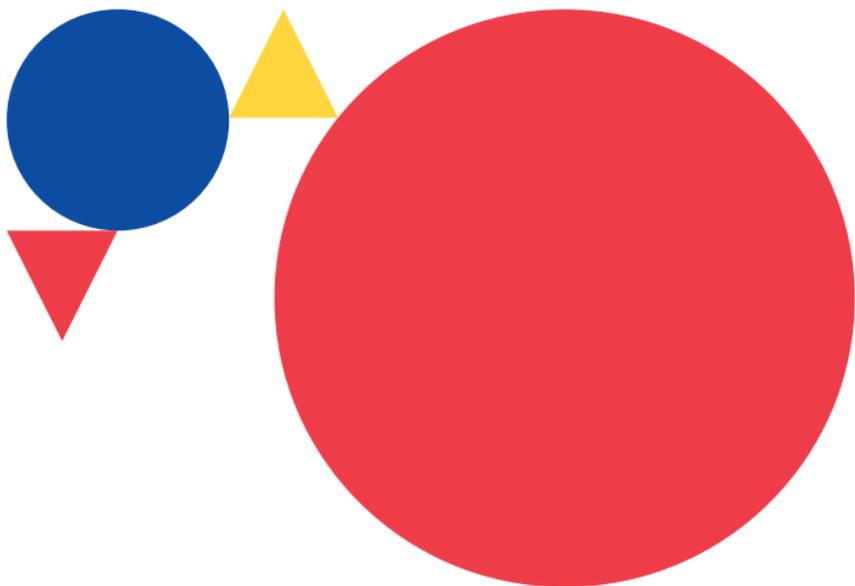
Il gioco può essere proposto a coppie, assegnando un'estremità a ciascun giocatore.

Vince il giocatore che per primo accoppia un numero di tessere prestabilito.

#### **SUGGERIMENTI:**

Nel processo di ricerca della tessera il supporto del linguaggio diventa sempre più rilevante, e potrà quindi essere proposto nel momento in cui lo sviluppo cognitivo e linguistico del giocatore lo permetteranno.

Quando le procedure del gioco risultano ben acquisite, entrambi i giocatori potranno aggiungere le tessere alle due estremità.



[www.erickson.it](http://www.erickson.it)