Erickson

5-99	10	2-4
ANNI	MINUTI	GIOCATORI

8 CARTE RUOLO

4 allevatori

+

4 coltivatori

retro

96 CARTE DA GIOCO

12 lupi

12 lupi veg.

12 capre

12 capre mannare

retro

12 contadini

12 rilancia

12 cesti cavoli

12 cesti salsicce

2 dadi

SCOPO DEL GIOCO

Ottenere 5 carte differenti e ordinarle in scala secondo la regola definita dal lancio dei dadi.

FASE 1. DISTRIBUZIONE DEI RUOLI

- Ogni giocatore riceve **una carta allevatore** e **una carta coltivatore.**
- Ogni giocatore **sceglie una carta tra le due** ricevute e la tiene coperta davanti a sé. Questa carta indica il ruolo che il giocatore interpreterà durante la partita.
- La carta non scelta viene riposta coperta nella scatola.

carte ruolo

FASE 2. PREPARAZIONE DEL MAZZO

- Tutte le **carte da gioco** vengono mescolate.
- I giocatori dispongono le carte coperte mescolate a forma di mazzi davanti a sé. Ciascun giocatore gestisce un mazzo.
- Ogni mazzo deve contenere **lo stesso numero di carte.**

mazzo carte da gioco

FASE 3. INIZIO DEL GIOCO

- Ogni giocatore pesca **6 carte** dal proprio mazzo.
- Il giocatore più giovane **lancia i dadi.** Il risulto indicherà **quale regola tra le seguenti** verrà utilizzata per formare la scala iniziale:

+ **Lupo**/cavoli/**CONTADINO**/**capra**/salsicce

+ **Lupo**/cavoli/**CONTADINO**/**capra mannara**/cavoli

+ **Lupo vegetariano**/salsicce/**CONTADINO**/**capra**/salsicce

+ **Lupo vegetariano**/salsicce/**CONTADINO**/**capra mannara**/cavoli

REGOLE DADI

- **Al Via** i giocatori, contemporaneamente, possono **pescare una carta** dal proprio **mazzo di pesca** per cercare di formare la scala richiesta con 5 delle 6 carte in mano.
- **Dopo aver pescato, i giocatori devono scartare** una carta e posizionarla nel **mazzo di scarto** alla loro destra. Il mazzo di scarto alla destra del giocatore potrà essere utilizzato dall'avversario quando il suo mazzo di pesca originario sarà esaurito.
- I giocatori hanno l'obiettivo di utilizzare le carte in mano e quelle pescate per formare **una scala di 5 carte** seguendo la regola indicata dal dado.

FASE 4. SCALA VALIDA

- Il primo giocatore che forma **una scala valida,** la dichiara, la mostra e posiziona la sua mano sulla carta ruolo di un avversario a sua scelta.
- Se la scala è corretta il giocatore può **tentare di indovinare il ruolo** dell'avversario:
  A. Se Indovina ottiene **2 punti**
  B. Se non indovina ottiene solo **1 punto**

! posiziona la mano sulla carta ruolo di un avversario e tenta di indovinarla

Lupo/cavoli/**CONTADINO**/capra/salsicce

RIMESCOLA

- Le carte utilizzate per la scala **vengono ridistribuite** nel mazzo di pesca di ogni giocatore. **Il vincitore** del round ne riceve **una in più.**
- I ruoli dei giocatori vengono riassegnati.
- Il giocatore più giovane tira il dado per determinare la regola per il round successivo.

CARTE SPECIALI

All'interno del mazzo sono presenti delle carte **RILANCIA.** Le carte RILANCIA possono essere giocate in qualsiasi momento da chi le possiede e danno la possibilità al giocatore di **fermare il gioco, rilanciare i dadi e cambiare le regole da utilizzare per formare la scala.**

Una carta RILANCIA dopo essere stata giocata **deve essere scartata** depositandola nella scatola, tornerà in gioco nel round successivo inserendola nel mazzo del vincitore. Il giocatore che utilizza la carta RILANCIA, rimanendo con 5 carte in mano, ha diritto a **una doppia pescata** per tornare a giocare con 6 carte.

CHI VINCE

Vince il giocatore che raggiunge **per primo 8 punti,** corrispondenti al numero minimo di capre per formare un piccolo gregge.

VARIANTE A

- Ogni giocatore riceve **una carta allevatore e una carta coltivatore.**
- Ogni giocatore posiziona le due carte scoperte davanti a sé nell'ordine che preferisce (Es. "allevatore a destra e coltivatore a sinistra" o "coltivatore a destra e allevatore a sinistra").
- Quando tutti avranno posizionato le loro carte il gruppo avrà a disposizione 1 minuto per memorizzare questa disposizione. Trascorsi i 60 secondi le carte verranno girate e rimarranno coperte.

Da ora in avanti il gioco prosegue come nella modalità principale fino a quando un giocatore non **completa una scala valida.**

- Il primo giocatore che forma una scala valida, la dichiara ad alta voce, la mostra agli altri e indica un avversario a scelta.
- A questo punto, se la scala è corretta, il giocatore può tentare di indovinare quali ruoli si nascondono sotto le carte degli avversari:
  A. Se Indovina 2 ruoli ottiene **3 punti**
  B. Se Indovina 1 ruolo ottiene **2 punti**
  C. Se non indovina nessun ruolo ottiene solo **1 punto**
- Vince il giocatore che raggiunge **per primo 15 punti,** corrispondenti al numero minimo di capre per formare un gregge di medie dimensioni.

VARIANTE B

- Ogni giocatore riceve una carta allevatore e una carta coltivatore.
- Ogni giocatore sceglie una carta tra le due ricevute, la mostra per 5 secondi al gruppo, e poi la tiene coperta davanti a sé.
  Questa carta indica il ruolo che il giocatore interpreterà durante la partita. La carta non scelta viene riposta coperta nella scatola.

Da ora in avanti il gioco **prosegue come nella modalità principale.**

LA SERIE «GIOCARE 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 attivare una o più competenze esecutive che vanno a sollecitare specifiche funzioni, di cui troverete una descrizione di seguito. 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 sottocontrollo i propri sentimenti per evitare che ostacolino il raggiungimento dei nostri obiettivi.

Inibizione della risposta

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

Flessibilità

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

Pianificazione

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

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.

COMPETENZE 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 giocarci 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.