

GIANLUCA DAFFI
• Giocare per crescere •

getta l'esca e PESCA

osserva, memorizza
e non farti sfuggire la preda



5-99
ANNI

10
MINUTI

2-4
GIOCATORI

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 Trasmittete 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.

CONTENUTO



14 carte amo con esca



14 carte pesce



6 carte strappo



26 carte tiro



4 plance di gioco

SCOPO DEL GIOCO

Completare per primo fino a 3 sequenze corrette di carte – amo con esca, pesce e numero di tiri necessari per recuperare la preda – accumulando il punteggio più alto.

COMPETENZE ESECUTIVE IN GIOCO

- Attenzione
- Memoria di lavoro
- Autocontrollo emotivo

PREPARAZIONE

Ogni giocatore riceve una plancia di gioco contenente 3 postazioni da pesca. Tutte le carte, coperte, vengono sparpagliate sul tavolo in maniera che risultino raggiungibili da parte di ogni giocatore.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Al via, tutti i giocatori iniziano la ricerca contemporaneamente, utilizzando una sola mano e girando una sola carta alla volta. La prima carta da trovare è l'**AMO** con l'**ESCA**, il giocatore che la trova la colloca su una delle canne rappresentate sulla propria plancia di gioco. Poiché ogni giocatore ha davanti a sé tre canne con cui pescare contemporaneamente, può giocare collocando fino a tre ami alla volta.

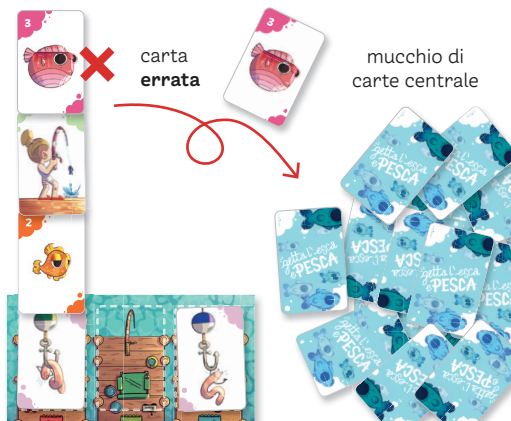
Successivamente, può iniziare la ricerca di un **PESCE**. Se nel corso della ricerca la carta girata non dovesse inserirsi correttamente nell'ordine previsto (**AMO-PESCE-TIRO**) in nessuna delle tre canne utilizzate dal giocatore, non può essere raccolta. In questo caso, la carta deve essere girata nuovamente e ricollocata, coperta, sul tavolo.

Se il giocatore ha già un **AMO** con esca e trova un **PESCE**, è obbligato ad attaccarlo all'esca. A questo punto, per concludere la pesca, il pescatore deve collocare sulla canna un numero di carte **TIRO** pari al numero riportato sulla carta **PESCE**.

Quando il giocatore ha completato la sequenza **AMO, PESCE** e numero di **TIRI** necessari, la pesca è andata a buon fine e deve spostare la carta con il pesce nel suo cesto immaginario. Tutte le altre carte usate nella sequenza vengono messe da parte, liberando la canna con cui tentare una nuova pesca, utilizzando le carte rimaste sul tavolo di gioco.

ESEMPIO DI SEQUENZA

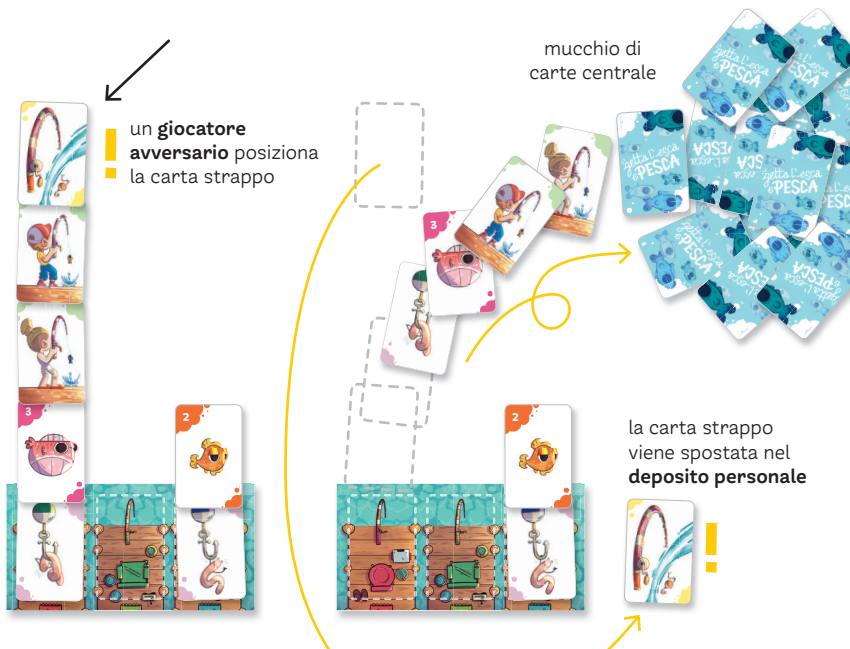
Se sulla carta **PESCE** è riportato il numero 2, il giocatore deve trovare 2 carte **TIRO** e collocarle sulla canna a cui il pesce ha abboccato.



CARTA STRAPPO

Attenzione! Se durante la ricerca un giocatore trova una carta **STRAPPO**, dovrà attaccarla alla canna di un suo avversario a scelta.

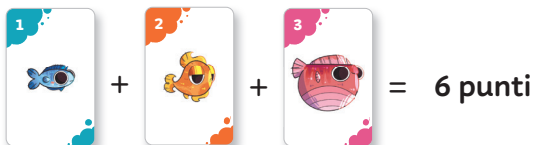
In questo caso, collocherà la carta **STRAPPO** su una delle sequenze **AMO-PESCE-TIRI** in costruzione, bloccandola, e costringendo l'avversario a rimettere sul tavolo di gioco le carte fino ad ora collocate su quella canna e ricominciare la pesca daccapo.



PUNTEGGI


Quando le carte sul tavolo sono terminate, o quando non è più possibile alcuna combinazione, la manche termina.



Si procede alla verifica delle carte, accertandosi che **le combinazioni raccolte siano corrette** (per farlo, è sufficiente verificare che ci sia corrispondenza tra i punteggi delle carte pesce e la quantità di carte **TIRI**). In caso di sequenza sbagliata, non si assegna il punteggio di quella sequenza. Al termine del gioco si sommano i numeri presenti sulle carte pesce raccolte: vince il giocatore che totalizza il punteggio più alto.


$$1 + 2 + 3 = 6 \text{ punti}$$


$$1 + 2 + 2 + 3 = 8 \text{ punti}$$

A parità di punteggio vince **chi ha più carte**.


$$8 \text{ punti}$$
$$4 \text{ carte}$$


$$8 \text{ punti}$$
$$5 \text{ carte}$$


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 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 sotto controllo 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 imprevisti del 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.