








# Rainbow Rage



## FUNZIONI ESECUTIVE

-  Attenzione
-  Inibizione

## ABILITÀ COINVOLTE

-  Associazione
-  Esplorazione visiva
-  Abilità visuoperceptive e visuospatiali

## Introduzione

### Cos'è

Gioco con carte e blocchetti ad incastro in plastica.

### Scopo

Trovare e afferrare le torri del colore corretto composte dai blocchetti a partire dai colori presenti sulle carte per riuscire a comporre il proprio arcobaleno.

### Età

**consigliata sulla confezione** 8+

**0-99** 6+ con facilitazioni  
3+ nelle varianti di gioco (sotto supervisione di un adulto a causa della presenza di componenti di piccole dimensioni)

### Tempo

**indicato sulla confezione** Non specificato

**0-99** 10'+

### Autore

Matt Edmondson

### Editore italiano

Dal Tenda

### Contenuto della confezione

- Carte (60): 30 mazzo facile + 30 mazzo difficile
- Blocchetti in plastica (70 totali, 10 per ciascun colore)

### Cosa ne pensiamo

È un gioco che presenta le principali caratteristiche che secondo noi fanno di un gioco un ottimo strumento di potenziamento: materiale destrutturato, regole semplici, idea divertente.



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. Osservare insieme il retro della scatola, dove è rappresentato l'arcobaleno con i suoi colori nel corretto ordine, e far notare che sono gli stessi colori del materiale compreso nella confezione (7 torri colorate e carte).
2. Mostrare le carte di uno dei due mazzi e chiedere se è presente qualcosa di diverso. Nel mazzo facile, infatti, i colori sono tutti al loro posto tranne due che sono invertiti, mentre nel mazzo difficile i colori sono tutti nel posto sbagliato tranne due che si trovano nel posto corretto: nel primo caso vanno presi i colori "sbagliati", nel secondo i colori "corretti", ricordando che in entrambe le situazioni i colori da trovare sono sempre due. A questo punto si può enunciare la consegna.
3. Dopo aver fatto un po' di esperienza con le carte nell'individuare i colori, enunciare le due regole:
  - Se la carta non presenta nessun colore fuori posto, si è in presenza di una carta "Arcobaleno". Per aggiudicarsela e poter scegliere quindi un blocchetto a scelta bisogna essere i primi a gridare «Arcobaleno!».
  - È possibile scambiare tre dei propri blocchetti con uno di un avversario (è chiaramente più consigliabile scambiare dei doppioni). Le regole del gioco non specificano se l'avversario può rifiutarsi o meno, ma per ottenere un maggior coinvolgimento e più colpi di scena consigliamo di stabilire fin dall'inizio che non è possibile rifiutarsi di scambiare.

### Consegna

*«Lo scopo è riuscire a vincere almeno un pezzo di ogni colore per poter costruire il proprio arcobaleno. Per farlo devi osservare bene quale colore dell'arcobaleno dispettoso ti sta ingannando ed essere il più rapido a prendere la torre corrispondente. Se riesci, puoi anche prendere entrambi i colori!»*

## FUNZIONI ESECUTIVE

### A Inibizione

- Aiutare a mantenere l'attenzione focalizzata sull'attività di gioco attraverso l'utilizzo della voce o indicando con il dito la carta da osservare.

## ABILITÀ COINVOLTE



### Associazione

*Non sono ancora state individuate mediazioni efficaci rispetto alle regole del gioco proposte dall'autore.*



### Esplorazione visiva - Abilità visuoperceptive e visuospatiali

- Effettuare la scansione dei colori tenendo il segno con il dito e verbalizzando il procedimento.
- Chiedere esplicitamente se la carta è uguale o meno al modello.
- Se sono presenti difficoltà nel riconoscimento sequenziale preciso dei colori, proporre una strategia di numerazione degli spazi (es. 1 = arco più interno, 2 = arco adiacente, ecc...) in modo da fornire dei riferimenti spaziali.

N.B. Alcune mediazioni sono trasversali.



# Proposte per reinventare il gioco

## #1 Il minestrone

### Cosa ne pensiamo

Attività che stimola l'associazione dei colori e la manualità fine nei più piccoli, oltre ad essere una proposta valida per stimolare anche l'attenzione sostenuta.

**Età** 3+ (sotto supervisione di un adulto a causa della presenza di componenti di piccole dimensioni)

**Tempo** 5'+

### Svolgimento

Separare tutti i blocchetti colorati, versarli in un contenitore (va bene anche il coperchio della confezione) e mescolarli come fossero un minestrone. Poi suggerire di raccogliere tutti i pezzi di un colore e impilarli a formare una torre dello stesso colore. Siccome tutti i blocchetti sono tanti (10 blocchetti per 7 colori, totale 70 stimoli), è suggeribile calibrare il numero di stimoli in base alle esigenze, ad esempio cominciare con pochi colori (es. 10 blocchetti per 3 colori, totale 30 stimoli) e/o ridurre il numero di blocchetti per ciascun colore (es. 5 blocchetti per 3 colori, totale 15 stimoli).

### Cosa sviluppa



Attenzione



Associazione



Esplorazione visiva



Abilità manuali e prassiche

## #2 Crea l'arcobaleno

### Cosa ne pensiamo

Variante che aggiunge alla prima proposta (#1 "Il minestrone") la componente visuocostruttiva a partire da un modello dato.

**Età** 4+ **Tempo** 5'+

### Cosa sviluppa



Attenzione



Associazione



Abilità visuocostruttive



Abilità manuali e prassiche



## Svolgimento

Far scegliere una carta arcobaleno a scelta e proporre di costruire una torre seguendo lo stesso ordine dei colori (partendo dal colore più interno oppure da quello più esterno). È possibile fornire un modello concreto anziché figurato, ovvero proporre una torre già fatta anziché una carta.

Al termine della costruzione è possibile proporre di disegnare e colorare (o anche solo colorare a partire da un disegno vuoto già fatto) la torre appena costruita. Può rivelarsi motivante costruire tante torri per poi usarle come birilli di bowling da far cadere con una pallina!

## #3 Ricorda e confronta

### Cosa ne pensiamo




Variante che complica il gioco perché richiede di compiere uno dei passaggi fondamentali, cioè il confronto, a mente.

**Età** 7+ **Tempo** 5'+

### Svolgimento

Questa proposta non si discosta dal funzionamento originale del gioco, se non fosse che viene meno la possibilità di osservare il retro della scatola per confrontare la carta arcobaleno.

### Cosa sviluppa

-  Memoria di lavoro
-  Associazione
-  Esplorazione visiva

## #4 Super Rainbow

### Cosa ne pensiamo

Variante che complica il gioco perché aggiunge un ulteriore passaggio nell'elaborazione della risposta corretta.

**Età** 8+ **Tempo** 5'+

### Svolgimento

Questa proposta non si discosta dal funzionamento originale del gioco ed è addirittura prevista tra le modalità proposte dalle istruzioni. È sufficiente mescolare i due mazzi di carte arcobaleno e poi giocare! Dover pensare ad ogni turno a quale tipo di carta si ha davanti e soprattutto a come ci si deve comportare (prendere i colori al posto sbagliato oppure prendere i colori al posto giusto) richiedono un grande sforzo alla memoria di lavoro e soprattutto di saper passare con flessibilità da una modalità all'altra.

### Cosa sviluppa

-  Memoria di lavoro
-  Flessibilità
-  Associazione
-  Esplorazione visiva