






Boost



FUNZIONI ESECUTIVE

-  Attenzione
-  Inibizione

ABILITÀ COINVOLTE

-  Categorizzazione
-  Esplorazione visiva
-  Abilità visuoperceptive e visuospatiali

Introduzione

Cos'è

Gioco con carte di categorizzazione.

Scopo

Trovare almeno due carte appartenenti alla stessa categoria.

Età

consigliata sulla confezione 6+

0-99 5+ con facilitazioni
3+ nelle varianti di gioco

Tempo

indicato sulla confezione 10'

0-99 10'+ con facilitazioni
5'+ nelle varianti di gioco

Autore

Julien Sentis

Editore italiano

Cranio Creations

Contenuto della confezione

Carte rotonde:

- 100 con figure semplici
- 10 con categorie

Cosa ne pensiamo

Gioco molto apprezzato dai bambini per la facilità delle regole e l'immediatezza dello svolgimento. Il materiale è semplice e molto versatile, pertanto consente all'adulto di aiutare il bambino in difficoltà attuando strategie di mediazione diversificate.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. Tiriamo fuori le 10 carte che mostrano le categorie e chiediamo di denominare ciascuna di esse per invitare a esplorare in modo più puntuale tutti gli elementi presenti sulle carte e coglierne l'appartenenza ad una stessa categoria.
«Ci sono 10 categorie (mostrare carte categoria) e per ciascuna ci sono 10 elementi: dobbiamo cercare di raggrupparli per famiglie. Guardale bene perché alcune categorie si assomigliano...»
2. Facciamo notare che su tutte le altre carte è presente una sola illustrazione e che queste sono le carte con cui si gioca.
3. Divise le carte nei mazzi di gioco, proporre due turni di esercitazione esplicitando chiaramente la consegna.

Consegna

«Al via giriamo insieme le carte e, se ci sono almeno due carte della stessa famiglia/categoria, prendile e dì il nome della categoria.»

FUNZIONI ESECUTIVE

A Attenzione

- Se c'è molto affollamento di carte sul tavolo, chiedere di soffermarsi sulle categorie di ciascuna carta già presente, in modo da mantenerle in memoria più facilmente per il turno successivo.

I Inibizione

- Usare solo una modalità di risposta (motoria o verbale) per vincere le carte.
- Se è presente difficoltà nel recupero della categoria, permettere di afferrare le carte e sospendere momentaneamente il gioco fintanto che non è stato possibile denominarla correttamente.

ABILITÀ COINVOLTE

([]) Categorizzazione

- Suggestere di prendersi il tempo necessario per visionare attentamente tutti gli elementi di ciascuna categoria.
- Ridurre il numero di categorie togliendole dal mazzo.



Esplorazione visiva

- Ridurre il numero di mazzi (vedi regole del gioco) per avere un numero minore di stimoli (affollamento).



Abilità visuoperceptive e visuospatiali

- Dare la possibilità di visionare le carte categoria per poter verificare l'appartenenza degli elementi.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Tombola

Cosa ne pensiamo

Una proposta per coinvolgere anche i più piccoli su un'attività al tavolo...

Età 3+ **Tempo** 5'+

Cosa sviluppa

-  Attenzione
-  Associazione
-  Esplorazione visiva

Svolgimento

A seconda di chi svolge l'attività e delle sue caratteristiche, fornire un ingrandimento delle carte raffiguranti le categorie. Una volta che ogni giocatore ha scelto la propria "tabella" (carta categoria), cominciare a pescare nel sacchetto dove sono presenti soltanto le carte relative alle categorie scelte per collezionare tutte le proprie. È possibile sostituire il sacchetto creando un mazzo per ogni giocatore, a turno ognuno girerà la propria carta. Il pescare a turno e/o l'aver un proprio mazzetto favoriscono l'alternanza del turno.

Per facilitare il giocatore all'adattamento del compito è possibile non utilizzare tutti e dieci gli stimoli richiesti dalla categoria.

A seconda delle abilità del giocatore, è possibile inserire nel mazzo anche carte che non appartengono a nessuna delle due o più "tabelle" scelte, in modo da richiedere di porre maggior attenzione sul compito svolto.




#2 Minestrone di carte!

Cosa ne pensiamo

La presente attività è un modo veloce e abbastanza dinamico di esercitare diverse funzioni contemporaneamente. Essendo di facile comprensione e facilmente adattabile è proponibile a tutti.

Età 4+ **Tempo** 5'+

Cosa sviluppa

-  Attenzione
-  Memoria di lavoro
-  Esplorazione visiva



Svolgimento

Scegliamo quante e quali categorie utilizzare, considerando che tanti più stimoli saranno presenti quanto maggiore sarà l'affollamento visivo e quindi la difficoltà, e spargiamo le relative carte in ordine sparso su un piano. L'obiettivo è quello di raccogliere tutte le carte relative a una o più categorie.

È possibile inserire ulteriori variazioni:

- giocare singolarmente o in modo competitivo (vince chi trova per primo tutte le carte);
- usare categorie simili tra loro (es. caramelle e dolci, piante e frutta...) richiede il soffermarsi maggiormente su quali sono le caratteristiche che differenziano le due categorie e di conseguenza anche il controllo inibitorio è maggiore;
- aumentare la difficoltà ampliando il numero di categorie (e quindi di carte) presenti sul tavolo e/o aumentando il numero di categorie da prendere contemporaneamente (flessibilità, memoria di lavoro);
- sovraccaricare la memoria di lavoro attraverso un doppio compito: ad esempio chiedere di procedere con il conteggio ogni volta che si trova una carta (eventualmente proporre il conteggio all'indietro partendo da 10); quando si gioca in modalità competitiva diventa molto più difficile non farsi distrarre dal conteggio dell'altro giocatore.



#3 Occhio alla carta

Cosa ne pensiamo

La presente attività è un modo veloce e abbastanza dinamico di esercitare diverse funzioni contemporaneamente. Essendo di facile comprensione e facilmente adattabile è proponibile a tutti.

Età 4+

Tempo 5'+

Cosa sviluppa



Attenzione



Inibizione



Memoria di lavoro



Esplorazione visiva

Svolgimento

Scegliamo quante e quali categorie utilizzare, considerando che tanti più stimoli saranno presenti quanto più lungo sarà il tempo per arrivare in fondo al compito, raccogliamole in un unico mazzo e mescoliamolo. Mentre un giocatore gira le carte l'obiettivo dell'altro giocatore/i è quello di individuare e prendere tutte le carte di una o più categorie prestabilite. Il ritmo con cui le carte vengono girate è modulato sul soggetto.

È possibile inserire ulteriori variazioni:

- selezionare come target solo alcune carte di una categoria in modo da potenziare l'inibizione verso la risposta automatica di prenderle tutte;
- selezionare come target carte di diverse categorie per potenziare la memoria di lavoro;
- girare le carte distribuendole in due o più mazzetti di carte scoperte, in modo da vincolare gli occhi agli spostamenti delle carte che vengono girate e per indurre a velocizzare i tempi di processamento degli stimoli per non perdersi le carte successive;
- sovraccaricare la memoria di lavoro attraverso un doppio compito (ad esempio contare le carte man mano che si trova una carta).



#4 Tu, ne conosci altri?

Cosa ne pensiamo

È una variante che si può aggiungere al gioco classico e a molte delle sue variazioni. Ha lo scopo di arricchire il vocabolario.

Età 6+ **Tempo** 10'+

Cosa sviluppa

M Memoria di lavoro

ABC Ampliamento lessicale

Svolgimento

Questa proposta può essere aggiunta a qualsiasi modalità di gioco. Alla fine della partita viene presa una categoria per volta di quelle utilizzate (si può fare anche con tutte e 10) e a turno ognuno dovrà aggiungere un elemento a quella categoria, che non è presente nei 10 già proposti da Boost. Non si può ripetere e se un giocatore non ha altri elementi da aggiungere viene eliminato. Chi vince si aggiudica un punto bonus da aggiungere alle sfide svolte o semplicemente vince se è stata effettuata solo questa sfida.

Raccomandazioni:

- tenere sotto la carta categoria aiuterà a recuperare mentalmente le caratteristiche comuni per quella categoria;
- gli elementi scelti da Boost non sono semplici e per i bambini più piccoli è più difficile avere in mente altri elementi appartenenti a quella categoria, quindi è opportuno prediligere quelle più vicine alla loro quotidianità come la frutta o i mezzi di trasporto ed evitare i dolci e le caramelle che spesso non hanno nomi noti;
- condividere prima di iniziare a giocare una lista di elementi appartenenti a quella categoria.

#5 Come si chiama?

Cosa ne pensiamo

Le regole proposte dall'autore prevedono di prendere la carta e contemporaneamente dire il suo nome. Per molti è difficile poiché sono nomi difficili e allora perché non creare una sfida in cui potersi aggiudicare la carta solo usando le parole?!

Età 6+ **Tempo** 5'+

Cosa sviluppa

M Memoria di lavoro

ABC Ampliamento lessicale

Svolgimento

Lo svolgimento è quello classico, con la variazione di dire i nomi corretti delle carte da prendere. Una vera e propria sfida lessicale. Consigliamo di accordarsi prima sul target lessicale di ogni carta (es. "bignè" o "pasticcino?") o di concordare quali sono i nomi accettati. È inoltre opportuno ripeterli più volte affinché chi non li conosce possa memorizzarli.



#6 Opposti

Cosa ne pensiamo

Concentrazione e flessibilità sono la chiave di questa versione molto stimolante che offre una sfida adrenalinica! Le funzioni esecutive sono totalmente coinvolte, provare per credere!

Età 6+ **Tempo** 5'+

Cosa sviluppa

- A** Attenzione
- I** Inibizione
- M** Memoria di lavoro
- F** Flessibilità

Svolgimento

Scegliere due categorie e mescolare insieme le relative carte, dopodiché chiedere che per ogni carta girata venga denominata non la categoria di appartenenza, ma l'altra categoria che è stata messa nel mazzo (es. il mazzo è costituito da "piante" e "animali": quando vedo una pianta devo dire "animali" e viceversa). All'aumentare del ritmo aumenta anche la necessità di inibire la risposta automatica e dare quella corretta in breve tempo.

È possibile inserire ulteriori variazioni:

- inserire nel mazzo costituito una terza categoria che funge da "distrattore", in quanto solo per essa non vale la regola dell'"opposto" (es. il mazzo è costituito da "piante" e "animali"; aggiungendo la terza categoria "frutta", quando vedo una pianta dirò "animali", quando vedo un animale dirò "pianta", ma quando vedrò un frutto dirò "frutta");
- svolgere la stessa attività con un altro mazzo da due categorie (es. "mostri" e "strumenti") in modo da spostare il compito su altri stimoli ed evitare la meccanicizzazione, dopodiché unire i due mazzi in uno unico con quattro categorie ("piante", "animali", "mostri", "strumenti"), mescolarlo bene e svolgere la stessa attività; questa volta sarà necessario recuperare velocemente a quale coppia di categorie la carta appartiene per poter denominare, ancora una volta, la regola dell'"opposto" (es. esce la carta di un mostro, penso che fa parte della coppia "mostri"/"strumenti", dico "strumenti").