

Jenga



FUNZIONI ESECUTIVE

-  Attenzione
-  Inibizione

ABILITÀ COINVOLTE

-  Abilità visuocostruttive
-  Abilità manuali e prassiche
-  Integrazione visuomotoria

Introduzione

Cos'è

Gioco di destrezza manuale con mattoncini di legno.

Scopo

A turno togliere un mattoncino a piacere e metterlo in cima senza far cadere la torre.

Età

consigliata sulla confezione 6+

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

Tempo

indicato sulla confezione Non specificato

0-99 10'+

Autore

Leslie Scott

Editore italiano

Hasbro

Contenuto della confezione

- 54 mattoncini di legno di ugual misura
- sagoma per costruire la torre

Cosa ne pensiamo

Divertimento garantito per grandi e piccoli! È infatti un gioco che genera una sorta di adrenalina nei più coraggiosi e una certa ansia nei più prudenti per l'incombente rischio di far cadere la torre, quindi si rivela anche un ottimo strumento per sondare e mediare tanti aspetti non prettamente cognitivi (carattere, modo di approcciare una sfida, autoregolazione, gestione della frustrazione...), oltre che per rompere il ghiaccio!

La semplicità del materiale lo rende un gioco adatto anche per gli under 6, in quanto può essere utilizzato come semplice gioco di costruzione libera. Dal punto di vista riabilitativo si rivela un ottimo alleato su più fronti, ma soprattutto perché capace di attirare come una calamita.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. Sfiliamo la torre dalla scatola e facciamo notare che è fatta di tanti piani e che ciascun piano è disposto in modo differente rispetto ai due adiacenti.
2. Enunciamo la consegna ricordando che si può usare una sola mano alla volta e che non si possono togliere i legnetti dell'ultimo piano e, se questo non è ancora completo, nemmeno quelli del penultimo piano.
3. Suggeriamo una strategia per evitare che la torre cada subito: per capire quale mattoncino togliere, toccare delicatamente i mattoncini in ordine sparso e notare quale si muove più facilmente, facendo attenzione a non insistere qualora si presentasse una resistenza. Segue una dimostrazione.
4. Ricordiamo che se la torre cade non succede niente perché si può ricostruire, è anzi una festa per l'esplosione di emozioni che genera... Ma soprattutto ricordiamo che se non cadesse mai il gioco sarebbe una noia!

Consegna

«A turno bisogna togliere un mattoncino alla volta e metterlo in cima senza far cadere la torre. Puoi scegliere sia i mattoncini esterni che quelli che stanno al centro del piano... Attento perché si può usare una sola mano per toccare il mattoncino! Vince chi non fa cadere la torre.»

FUNZIONI ESECUTIVE

A Attenzione

- Per alimentare l'attenzione condivisa, il mediatore aumenta il ritmo della turnazione in modo che il tempo di attesa sia ridotto.
- Per aumentare l'attenzione focalizzata e quindi la consapevolezza rispetto al proprio gesto ricordare verbalmente di procedere con delicatezza e di prendersi il tempo necessario.

I Inibizione

- Aiutare a rispettare il turno facendo in modo che il turno di uno cominci solo e soltanto quando l'altro ha tolto le mani dalla torre.

ABILITÀ COINVOLTE



Abilità visuocostruttive

- Qualora si presentassero difficoltà di orientamento spaziale nel collocare i mattoncini sfilati (soprattutto nel passaggio da un piano all'altro, quando cioè è necessario cambiare l'orientamento), fornire indicazioni verbali. Eventualmente, a inizio partita, fornire un esempio pratico di come è costruita la torre e chiedere di fare lo stesso.



Abilità manuali e prassiche

- Suggestire di toccare delicatamente i pezzi che si vogliono prelevare prima di spingerli, in modo da rendersi conto se si sfilano con facilità o meno. Può essere utile che il mediatore, durante il suo turno, verbalizzi le operazioni che sta compiendo in modo da indurre l'altro giocatore a fare lo stesso.
- In caso di difficoltà nel mantenere ferma la mano, può essere utile suggerire di appoggiare il gomito sul tavolo quando si deve sfilare un mattoncino.
- Se emergono difficoltà di controllo manuale e modulazione del gesto (di solito il movimento è disturbato dalla precipitosità dovuta all'impulsività o all'agitazione ansiosa), esortare a respirare e rimanere tranquilli.



Integrazione visuomotoria

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



Proposte per reinventare il gioco

#1 Costruzione libera!

Cosa ne pensiamo

Il materiale semplice e non strutturato apre a un'infinità di possibilità di gioco...

Età 3+ **Tempo** 5'+

Svolgimento

Liberare la fantasia per costruire tutto quello che si desidera!

È possibile sfidarsi a copiare a turno il modello degli altri giocatori.

Cosa sviluppa

-  Pianificazione
-  Abilità visuocostruttive
-  Abilità manuali e prassiche
-  Integrazione visuomotoria

#2 La torre più alta

Cosa ne pensiamo

Il materiale semplice e non strutturato apre a un'infinità di possibilità di gioco...

Età 5+ **Tempo** 5'+

Svolgimento

Creare una sola torre aggiungendo a turno un pezzo alla volta oppure darsi un tempo e creare ciascuno la sua torre... La disposizione dei pezzi è libera (a meno che non si decida diversamente), purché siano impilati uno sopra l'altro!

Cosa sviluppa

-  Pianificazione
-  Abilità visuocostruttive
-  Abilità manuali e prassiche
-  Integrazione visuomotoria