

La scala dei fantasmi



FUNZIONI ESECUTIVE

M Memoria di lavoro

ABILITÀ COINVOLTE

+ X
- : Abilità numeriche e di calcolo

Introduzione

Cos'è

Gioco di memoria.

Scopo

Salire per primi la scala per spaventare il vecchio fantasma... Ma attenzione a non perdere di vista la propria pedina!

Età

consigliata sulla confezione 4+

0-99 4+ con **mediazione**
4+ nelle **varianti di gioco**

Contenuto della confezione

- Grande tavoliere (1)
- Pedine in legno (4)
- Fantasmi in legno (4)
- Dischetti in legno (4)
- Dado speciale (1)

Autore

Michelle Schanen

Editore italiano

Devir

Cosa ne pensiamo

Gioco fantasmagorico! Non poteva essere diverso l'aggettivo per un gioco con questa ambientazione. I fantasmi di solito sono molto apprezzati dai più piccoli e queste pedine sono rese in modo molto simpatico. È un gioco con regole semplici ma pienamente efficaci per lo scopo! Ricorda un gioco dell'oca, dove però la memoria è la principale protagonista. Gli adulti sono indubbiamente avvantaggiati ma si distraggono più facilmente pensando di poter investire le risorse anche in altri pensieri rischiando di perdere di vista il proprio fantasma.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori il materiale** dalla scatola e prendiamo confidenza con il materiale. Proviamo anche a nascondere le pedine usando la calamita nascosta nel fantasma.
2. **Osserviamo** la plancia di gioco e il percorso che dovremo percorrere.
3. **Enunciamo la consegna**, chiarendo bene lo scopo e i vincoli per raggiungerlo.
4. Facciamo delle **prove di gioco** per lasciar emergere eventuali dubbi.
5. Inizia il gioco!

Consegna

«Ognuno muove la propria pedina a seconda del punteggio ottenuto dal lancio del dado. Attenzione: se esce il fantasma dal lancio del dado bisognerà coprire una pedina a scelta. Quando tutte le pedine saranno trasformate in fantasmi dovrai stare attentissimo a ricordarti qual è la tua. Vietato sbirciare!»

Mediazioni

M Memoria di lavoro

- Ridurre il numero dei giocatori per ridurre il carico di memoria.
- Non utilizzare i “fantasmi neutri”, come suggerito nella modalità con 2 e 3 giocatori.
- Non scambiare il posto tra due fantasmi, come indicato dalle istruzioni.



Abilità numeriche e di calcolo

- Fornire un aiuto qualora si manifestassero difficoltà nel riconoscere il numero o spostarsi sul tabellone.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Il nascondino dei fantasmi

Cosa ne pensiamo

Possibilità di allenamento da presentare prima o dopo il gioco per potenziare le abilità di memoria di lavoro visuospatiale, richiedendo un'altra concentrazione per il continuo updating richiesto.

Cosa sviluppa



Memoria di lavoro



Abilità visuoperceptive e visuospatiali

Età 4+ **Cos'è** Allenamento

Svolgimento

Mettere in fila le pedine e consentire di memorizzarne l'ordine. Successivamente coprirle con i fantasmi e chiedere di nuovo l'ordine (sia diretto che inverso) per verificare che i colori siano stati ben memorizzati. Finita questa fase di preparazione si può procedere in diversi modi più o meno complicati: ad esempio si può chiedere di mantenere un colore in mente, effettuare sostituzioni e poi chiedere dove si trova, oppure, dopo aver fatto le sostituzioni, si può chiedere di dire l'ordine aggiornato dei colori oppure si può procedere facendo domande rispetto a dove si trovano un colore piuttosto che un altro.

