



# Make'n'Break



## FUNZIONI ESECUTIVE

- F** Memoria di Lavoro
- P** Pianificazione

## ABILITÀ COINVOLTE

- ?**
- Abilità visuocostruttive
- ✋** Abilità manuali e prassiche
- + x - :** Abilità numeriche e di calcolo

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di costruzione a partire da un modello.

### Scopo

Costruire il più velocemente possibile la composizione raffigurata sulla carta. Il tempo a disposizione per costruirla è dato dal lancio dei dadi.

### Età

consigliata sulla confezione 8+

0-99 6+ con **mediazione**  
5+ nelle **varianti di gioco**

### Contenuto della confezione

- Mattoncini in legno (8)
- Carte raffiguranti le costruzioni (30, le costruzioni sono su entrambi i lati per un totale di 60)
- Dado (1)

### Autore

Andrew & Jack Lawson Ravensburger

### Editore italiano

### Cosa ne pensiamo

I giochi di costruzione sono sempre molto amati e questo non è da meno. Riprodurre queste composizioni astratte piace molto. Un giocatore alla volta assume il ruolo di costruttore, per questo lo troviamo più indicato per essere giocato in coppia. L'altro giocatore dovrà lanciare il dado e sommare i numeri ottenuti dai lanci fino ad arrivare a 15. Questo incentiva il velocizzarsi a fare i conti affinché chi costruisce abbia meno tempo a disposizione. Peccato per la qualità dei materiali che tendono velocemente all'usura.



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori il materiale** dalla scatola e prendiamo confidenza con carte e mattoncini.
2. **Enunciamo la consegna**, chiarendo bene lo scopo e i vincoli per raggiungerlo.
3. Iniziamo a **giocare**.

### Consegna

«Al via chi ha il ruolo di costruttore inizia a creare la composizione mentre chi ha il ruolo di “giudice del tempo” lancia i dadi. Il costruttore va avanti a creare le composizioni delle carte fino a quando il giudice del tempo arriva a 15.»

## Mediazioni

### M Memoria di lavoro - Abilità numeriche e di calcolo



- Scrivere i numeri usciti dal lancio dei dadi. Questo andrà a discapito del tempo.
- Il giudice di tempo arriva a 10 invece che a 15.



### Abilità visuocostruttive

- Giocare con una modalità non competitiva in modo da ridurre la precipitosità.
- Stimolare il confronto tra il colore dei mattoncini blu e la loro rappresentazione sulle carte in quanto ad alcuni crea confusione.

### P Pianificazione - Abilità visuocostruttive



- Le carte grigie non sempre aiutano i più piccoli perché il colore li guida nella costruzione.



### Abilità visuocostruttive - Abilità manuali e prassiche



- Il numero di carte in alto (1,2,3) oltre a rappresentare i punti che si ottengono con quella carta rappresenta anche la difficoltà di costruzione. Scegliere quelle più semplici per partire.



# Proposte per reinventare il gioco

## #1 Crea la tua costruzione!

### Cosa ne pensiamo

Questa proposta va incontro a coloro che dimostrano difficoltà nel mantenere il rigore di un modello, in quanto permette di attivare le abilità slegandosi dall'aspetto prettamente prestazionale del gioco.

Oltre alle abilità sopracitate, questa variante promuove la componente ideativa delle abilità grafiche, oltre che la componente esecutiva. Permette quindi di creare altre costruzioni disegnandole successivamente su un foglio. Sarà poi possibile giocare con le regole base del gioco.

### Cosa sviluppa



Pianificazione



Abilità visuoperceptive e visuospatiali



Abilità manuali e prassiche

**Età** 5+

**Cos'è** Allenamento

### Svolgimento

Una proposta per i più creativi; consiste nel disegnare costruzioni di fantasia, cioè senza seguire le carte già esistenti, e successivamente riprodurli graficamente su un foglio dando un nome alla propria costruzione (la riproduzione grafica può essere libera o guidata attraverso rettangoli che presentano le sagome dei mattoncini, in modo da facilitarne la riproduzione).





## #2 + o -

### Cosa ne pensiamo

Proposta che amplia il coinvolgimento delle abilità numeriche e di calcolo.

Di base il gioco rimane lo stesso ma prima di iniziare la manche il giudice del tempo lancia un dado, facilmente costruibile, in cui ci sono solo il segno + e -. Se esce "-" bisognerà partire da 15 e sottrarre i numeri che usciranno.

**Età** 8+

**Cos'è** Allenamento

### Cosa sviluppa



Memoria di lavoro



Pianificazione



Abilità manuali e prassiche



Abilità numeriche e di calcolo



Abilità visuocostruttive

### Svolgimento

Procurarsi un dado su cui poter scrivere oppure stamperne uno di carta. Lanciare il dado prima di ogni manche. Giocarci come da regolamento.