



Tripolo



FUNZIONI ESECUTIVE

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

ABILITÀ COINVOLTE

- ([])** Categorizzazione
- (L)** Abilità visuperceptive e visuospatiali

Introduzione

Cos'è

Gioco di riflessi

Scopo

Riuscire a calare tutte le proprie carte formando dei "Tripolo".

Età

consigliata sulla confezione 6+

0-99 6+

Tempo

indicato sulla confezione 10'

0-99 10'+

Autore

Maureen Hiron

Editore italiano

DvGiochi

Contenuto della confezione

- Carte (64)

Cosa ne pensiamo

È un gioco dove il colpo d'occhio è fondamentale, così come la velocità, per cui è importante attingere a tutte le proprie risorse e giocarsela fino alla fine!

Segnaliamo che le carte possono essere utili alleati per il potenziamento, in particolare, dell'abilità di categorizzazione.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Prendiamo confidenza con il materiale:** osserviamo le carte e le loro caratteristiche. Notiamo che ciascuna ha un colore di sfondo, un'immagine e una lettera.
2. Proviamo a disporre le carte a formare una tabella 3x3: individuiamo le possibili linee verticali, orizzontali e diagonali e **facciamo un esempio di "Tripolo"** per ciascuna.
3. **Comincia il gioco!**

Consegna

«Metti giù tutte le tue carte a formare un "tripolo"! Il primo che le finisce ha vinto!»

Mediazioni

N.B. Il gioco è indicato per 3 giocatori ma è giocabile anche in 2.

M Memoria di lavoro – Flessibilità – Inibizione – Categorizzazione

- F Prenotare il turno prima di dare la risposta in modo da rallentare un po' il ritmo del gioco, favorendo una maggior accuratezza di analisi e di risposta.
- I
- ([]) Eventualmente creare un'alternanza dei turni di risposta, riducendo il sovraccarico cognitivo e riducendo la dinamica competitiva.

F Flessibilità – Categorizzazione

- ([]) Selezionare solo le carte di due colori a scelta e giocare con le regole classiche (poiché si gioca con la metà delle carte, il gioco sarà più breve). In questo modo il campo di gioco sarà un po' più "leggero": sarà più facile mettere a fuoco i "Tripolo" di colore, quando non possibili, analizzare in seconda battuta gli altri elementi per riuscire a calare le carte.

Abilità visuoperceptive e visuospatiali

- Considerare solo le verticali e le orizzontali per formare i "Tripolo"; le diagonali risultano più difficili da individuare, soprattutto se c'è già una difficoltà nel leggere le altre due direzioni.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Categoriamo

Cosa ne pensiamo

Puro allenamento di categorizzazione che richiede, date le caratteristiche delle carte, di mantenere il fuoco sulla categoria considerata e inibire le altre. Ripetendo poi il compito cambiando la categoria considerata, si coinvolge anche la capacità di flessibilità e di aggiornamento.

Età 4+ **Cos'è** Allenamento

Cosa sviluppa

- M** Memoria di lavoro
- I** Inibizione
- F** Flessibilità
- ([])** Categorizzazione

Svolgimento

Scegliere una categoria e suddividere il mazzo in 4 mazzetti più piccoli rispettando il criterio. Una volta finito, rimescolare tutte le carte e suddividerle questa volta secondo un'altra categoria. Trattandosi di un allenamento, parametri, tempi ed eventuali regole sono assolutamente personalizzabili!

#2 Doppio

Cosa ne pensiamo

Proposta per allenare la memoria di lavoro in un doppio compito. In questo esempio i due compiti coinvolgono categorizzazione e denominazione, ma è possibile adattare l'allenamento coinvolgendo altre abilità oppure renderlo più difficile!

Età 5+ **Cos'è** Allenamento

Cosa sviluppa

- M** Memoria di lavoro
- ([])** Categorizzazione
- ([])** Denominazione

Svolgimento

Dividere il mazzo in 4 mazzetti più piccoli seguendo il criterio del colore, tenendo a mente che quando sulla carta c'è il disegno della bomba bisogna contemporaneamente dire "BUM".



#3 Batti un colpo

Cosa ne pensiamo

In questa proposta si allena principalmente la capacità di restare in allerta per rispondere velocemente appena le condizioni, che vanno ben tenute in mente, si verificano.

Età 6+ **Cos'è** Allenamento

Cosa sviluppa

- M** Memoria di lavoro
- I** Inibizione
- F** Flessibilità
- ([])** Categorizzazione

Svolgimento

Si mescolano le carte e si dividono in due mazzi coperti. Si gira una carta per mazzo in modo da avere due carte scoperte una accanto all'altra: se le due carte hanno almeno una delle tre categorie in comune (es. hanno entrambe lo stesso colore) si batte un colpo, se ce ne sono due (es. hanno entrambe lo stesso colore e la stessa lettera) si battono due colpi, e se non ce n'è nessuna non si fa niente. Si procede girando due nuove carte sulle precedenti fino ad esaurire le carte.

Eventualmente si può chiedere di denominare le categorie uguali, anziché battere.

Per complicare la proposta, è possibile richiedere di fare la stessa cosa ma con tre carte una accanto all'altra, perciò per poter battere un colpo sarà necessario che una categoria sia comune a tutte e tre.