



Il gioco delle uova



FUNZIONI ESECUTIVE

- M** Memoria di lavoro
- I** Inibizione
- P** Pianificazione

ABILITÀ COINVOLTE

-  Associazione
-  Organizzazione motoria globale

Introduzione

Cos'è

Gioco di abilità motoria

Scopo

Vincere più uova possibile senza farle cadere!

Età

consigliata sulla confezione 5+

0-99 4+ con mediazioni

Autore

Roberto Fraga

Editore italiano

Mancalamaro

Contenuto della confezione

- 9 uova arancione
- 1 uovo blu
- 1 porta uovo
- 1 dado "Azione"
- 1 dado "Corpo"

Cosa ne pensiamo

Si tratta di un gioco molto coinvolgente e che suscita la curiosità di tutti... Quando poi si inizia a giocare e il corpo comincia ad assumere strane posizioni, lì inizia il divertimento vero! Inoltre, è uno di quei titoli in cui non è detto che l'adulto sia avvantaggiato sul bambino...



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Prendiamo confidenza con il materiale:** osserviamo le figure dei dadi e cogliamo le differenze tra le uova arancioni e quella blu.
2. Con il supporto del foglio delle istruzioni, **cominciamo a familiarizzare con i dadi** e magari facciamo qualche prova di lancio.
3. È sempre consigliabile **fare un po' di esercizio** per prepararsi al meglio al gioco: proviamo a esercitare il corpo a tenere le uova ed esploriamo cosa è possibile fare e cosa no... cercando di non farle cadere!
4. **Comincia il gioco!**

Consegna

«A turno tiriamo i dadi: il primo che fa l'azione giusta può prendere l'uovo, oppure non perderlo. Chi fa cadere le uova deve rimetterle nella scatola»

N.B. Alcune mediazioni sono trasversali.

Mediazioni

M Memoria di lavoro - Associazione



- Rinforzare il nesso tra le immagini del dado "Azione" e ciò che bisogna fare.

I Inibizione - Pianificazione - P Organizzazione motoria globale



- Prima di lanciare i dadi, cominciando un nuovo turno, suggerire di controllare dove si hanno le uova in modo da "sentirle" e avere un controllo del movimento più consapevole durante la prova.
- Una volta sentite le uova, chiedere come si pensa di organizzare il movimento facendo esempi (es. come puoi fare ad alzarti in piedi senza far cadere le uova?).



Organizzazione motoria globale

- In caso di esplicite difficoltà nella gestione del corpo, sospendere la regola per cui se le uova cadono vanno rimesse nella scatola in modo da non far perdere la motivazione al gioco, ma anzi incoraggiare a fare sempre meglio superando la frustrazione dello sbaglio... anche perché la parte più divertente del gioco sta proprio nel rischio e nel vedere gli altri rischiare con te!



Proposte per reinventare il gioco

#1 A ciascuno il suo dado

Cosa ne pensiamo

Perché non sfruttare l'“attrazione fatale” esercitata dalle uova per ampliare il repertorio di sfide? Con questa variante proponiamo quindi una semplice “espansione” del normale gioco!

Età 5+

Cos'è Gioco di abilità motoria

Cosa sviluppa

M Memoria di lavoro

I Inibizione

P Pianificazione

 Associazione

 Organizzazione motoria globale

Svolgimento

Sostituiamo il dado “azione” con un dado numerato classico e attribuiamo a ciascun numero una nuova sfida, magari tenendo in considerazione l'ambiente in cui si gioca, gli interessi di ciascuno, il grado di difficoltà che si vuole affrontare... Dopodiché si decide se scrivere o disegnare queste sfide su un foglio e renderle visibili durante tutto il gioco oppure, come consigliamo, provare a tenerle in memoria, ovviamente dopo un momento di memorizzazione ed esercitazione. Per i più audaci, si può pensare di modificare anche il dado “corpo”, inventandosi soluzioni aggiuntive in cui collocare le uova!





#2 La caccia delle uova!

Cosa ne pensiamo

Variante a tema pasquale che ci invita a riscoprire l'emozione di una caccia al tesoro! Attenzione... progettare la ricerca o cercare le uova sono due ruoli che richiedono abilità molto diverse.

Età 4+

Cos'è Caccia al tesoro

Cosa sviluppa

-  Memoria di lavoro
-  Pianificazione
-  Pensiero divergente
-  Problem solving
-  Esplorazione visiva

Svolgimento

Decidere chi progetta e chi cerca (eventualmente si può progettare insieme e chiedere a qualcuno di esterno di partecipare alla ricerca!). Nel momento della progettazione è importante pianificare gli step: quali sono i posti? quali e quanti sono gli indizi? come si legano gli uni agli altri? cosa succede dopo che si è trovato il primo uovo? cosa succede invece quando si è trovato l'ultimo? Insomma... serve una buona capacità organizzativa! Per chi effettua la ricerca, invece, è necessario tenere a mente e saper elaborare gli indizi forniti, oltre che fare ricorso tanto alle capacità logico-deduttive quanto a quelle creative!