

Ouga Bouga



FUNZIONI ESECUTIVE

M Memoria di lavoro

ABILITÀ COINVOLTE

6 = VI Abilità letto-scrittura

Introduzione

Cos'è

Gioco di carte.

Scopo

Arrivare alla fine della partita avendo il minor numero di carte.

Età

consigliata sulla confezione 7+

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

Contenuto della confezione

– Carte (52)

Autore

Daniel Quodbah
& Bony

Editore italiano

Oliphante

Cosa ne pensiamo

Gioco caratterizzato da semplici regole però la sfida è tutt'altro che semplice!

Coinvolge la memoria fonologica, ma usa le parole di una strana tribù.

Un gioco che mette in difficoltà adulti e piccini.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori le carte** dalla scatola e le osserviamo notando le differenze.
2. **Enunciamo la consegna**, chiarendo bene lo scopo e come raggiungerlo.
3. Proviamo e leggere le carte che raccolgono il linguaggio di questa tabù per **prendere confidenza** con i suoni.
4. Distribuiamo le carte e diamo **inizio alla sfida**.

Consegna

«Al via il primo giocatore gira una carta e dice “la parola” della tribù; poi sfida qualcuno ad aggiungere la sua carta urlando “ah”. Lo sfidato dovrà prima ripetere la parola dell’avversario e poi dire la sua. Si procede così fino a quando non si esauriscono le 3 carte a disposizione”.

Mediazioni

M Memoria di Lavoro

- Coprire solo la scritta della carta ma lasciare l’immagine in modo da favorire l’associazione tra immagine e suono.
- Non pronunciare il “ah” finale per lanciare la sfida ma fare solo il gesto.
- Ridurre le carte per sfida. Se si gioca in 2 sono poche 2 carte a testa.

6 = VI

Abilità di letto-scrittura

- Prima di iniziare la partita pronunciare le parole della tribù per renderle più familiari. Quella richiesta è una lettura di tipo fonologico in quanto possono essere considerate delle non parole.
- Presentare le carte che mostrano delle incongruenze con la nostra lingua scritta (ad esempio CHA).



Proposte per reinventare il gioco

#1 Atrrrr!

Cosa ne pensiamo

Questa proposta innalza il livello della sfida! Non si mostreranno le carte quindi i giocatori potranno ripetere le parole degli altri giocatori solo avendole ascoltate.

Viene a mancare l'aspetto lettura quindi può essere giocato con i prescolari ma è necessario ridurre il numero di target.

Cosa sviluppa



Memoria di Lavoro



Abilità Meta-fonologiche



Discriminazione e confronto uditivo

Età 5+ **Cos'è** Gioco di carte

Svolgimento

La partita si svolge come nel gioco originale con l'unica differenza che quando si gioca una carta questa viene messa a testa in giù in modo che non ci si possa aiutare con la lettura per recuperare il target.



#2 Ouga Bouga... in "Valigia"

Cosa ne pensiamo

Proposta pensata per mantenere l'ambientazione del gioco, ma di base si tratta del classico gioco cosa metto in valigia!

Cosa sviluppa



Memoria di lavoro



Inibizione



Ampliamento lessicale



Denominazione

Età 6+ **Tempo** Non specificato
si tratta di un'attività non strutturata



Svolgimento

Anche in questo caso la struttura e lo svolgimento del gioco rimangono inalterati ma si dovranno pronunciare le immagini rappresentate con il target lessicale che conosciamo, invece di ricorrere al vocabolario preistorico di questa tribù. Ad esempio, invece di dire “ANI” si dirà “UOVA”, come rappresentato. Se i giocatori sanno leggere, questa variante lavorerà molto sull’inibizione della lettura.



#3 Ultimo, ma non ultimo

Cosa ne pensiamo

Per chi si è allenato e pensa che il gioco sia diventato troppo facile... ecco un modo per cambiare subito idea!

Cosa sviluppa

- M** Memoria di lavoro
- I** Inibizione
- 6 = VI** Abilità letto-scrittura

Età 7+

Tempo Non specificato
si tratta di un'attività non strutturata

Svolgimento

Il meccanismo del gioco è invariato (anche se potrebbe essere opportuno pescare da un mazzo comune in modo da non andare ad esaurimento carte), ma questa volta non si ripetono tutte le carte dall'inizio una dopo l'altra, si ripete invece soltanto quella che è appena stata coperta dalla propria carta:

- il primo a cominciare mette giù la prima carta (1)
- l'avversario posa la sua (2) e nomina quella che ha appena coperto (1 - 2);
- il prossimo giocatore posa la propria carta (3) e nomina quella appena coperta (1 - 2 - 3)

e così via. È necessario non farsi confondere dalla carta appena messa in cima!

Si può accrescere la difficoltà in diversi modi:

- aumentando il numero di carte da ricordare (es. penultima + terzultima: se ho appena posato la quarta carta dovrò nominare la seconda e la terza 1 - 2 - 3 - 4)
- decidendo quanto indietro la memoria deve andare a pescare (es. fare due salti indietro: se ho appena posato la quarta carta dovrò nominare la seconda 1 - 2 - 3 - 4).