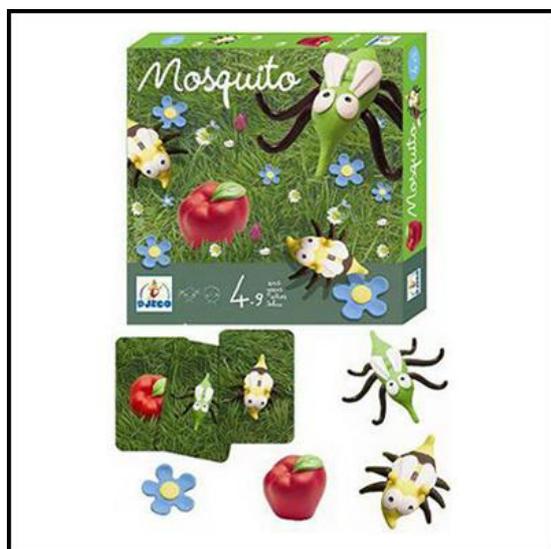


# Mosquito



## FUNZIONI ESECUTIVE

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

## ABILITÀ COINVOLTE

- OO** Associazione
- Hand** Abilità manuali e prassiche

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di riflessi con carte e oggetti in gomma.

### Scopo

Eeguire il più velocemente possibile l'azione associata alle immagini, sapendo stare fermi quando necessario.

### Età

consigliata sulla confezione 4-9

0-99 4+

### Tempo

indicato sulla confezione 15'

0-99 15'+

### Autore

Non specificato

### Editore italiano

Djeco

### Contenuto della confezione

- Carte (48)
- Oggetti in gomma (7)
- Gettoni (25)

### Cosa ne pensiamo

Un gioco di riflessi, veloce da imparare e amato sia dai piccoli che dai più grandi! Ciò che pare fungere da vera calamita è la suspense generata dall'attesa del buon momento per agire e vincere punti, andando così a esercitare la capacità di attesa.



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. Tiriamo fuori il materiale di gioco e disponiamolo già sul tavolo in modo corretto, seguendo cioè le istruzioni.
2. Mostriamo poi le carte, facendo notare che ne esistono solo di tre tipi: ape, mela, fiore.
3. Enunciare la prima regola:  
"se almeno due delle carte girate sono uguali, quei giocatori dovranno fare qualcosa per vincere un punto coccinella; se nessuna carta è uguale allora nessuno fa niente".
4. Successivamente mostrare le azioni associate ai tipi di carte simulando degli esempi:
  - Almeno due api: vince il primo che mette la propria ape sul fiore;
  - Almeno due mele: vince il primo che ruba la mela;
  - Almeno due zanzare: vince il primo che schiaccia la zanzara.

### Consegna

*«Al via giriamo una carta del nostro mazzo. Se le carte sono uguali facciamo qualcosa per vincere il punto, se non sono uguali stiamo fermi!»*

## FUNZIONI ESECUTIVE

### I Inibizione

- Rinforzare il fatto di dover considerare tutte le carte girate prima di decidere se fare o non fare qualcosa.
- Se si gioca in due, può essere utile creare uno spazio visivo apposito dove mettere le due carte (es. foglio con disegnati i contorni di due carte vicine).
- Verbalizzare i passaggi:
  - prima osserviamo tutte le carte
  - ci sono almeno due carte uguali?
  - cosa devo fare?

### M Memoria di lavoro

- Rinforzare, verbalmente o simulandola, l'associazione che esiste tra l'immagine e l'azione da fare.

## ABILITÀ COINVOLTE



### Associazione

- Non esiste una reale mediazione su questa funzione in quanto il nesso immagine-oggetto è esplicito. Può essere comunque utile rinforzare l'associazione immagine-gesto (vedi mediazione **Memoria di lavoro**).