



Tweegles



FUNZIONI ESECUTIVE

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

ABILITÀ COINVOLTE

-  Associazione
-  Esplorazione visiva
-  Abilità manuali e prassiche

Introduzione

Cos'è

Gioco di carte.

Scopo

Ottenere il maggior numero di carte Tweegles a fine partita!

Età

consigliata sulla confezione 6+

0-99 5+

Tempo

indicato sulla confezione Non dichiarato

0-99 10+

Autore

J. Caplanne
P. Jumel

Editore italiano

Ghenos Games

Contenuto della confezione

- Carte Tweegles (25)
- Carte azione (25)
- Carte istruzioni (3)

Cosa ne pensiamo

È un gioco "mostruosamente" divertente che solitamente, grazie a regole semplici, viene appreso in poco tempo. Giocabile appieno già dall'uno contro uno ma può tranquillamente essere giocato, senza perdita di qualità, fino a 5 giocatori o a 6 se si introduce il gioco a squadre.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. Prendiamo il coperchio della confezione del gioco e mostriamo i 5 mostri protagonisti del gioco: *“Guarda bene, questi sono i 5 mostri che hanno invaso la terra: Uno è tutto verde e ha un testone grande grande, un altro è rosa ma con un ciuffo azzurro e due occhietti piccoli e di colori diversi, un altro ancora è viola con delle orecchie grandi e gli occhialoni, poi abbiamo questo tutto giallo, con tanti occhi e un po' arrabbiatello e infine uno marrone con la pancia e delle grandi corna!”*
2. Raccontiamo quali saranno gli ostacoli del gioco e nel mentre prepariamo le carte Tweegles: *“Devi sapere, che quando sono arrivati sulla Terra hanno trovato tanti ostacoli che non esistevano sul loro pianeta, ora te li mostro!”*
3. Dopo aver chiarito quali sono i simboli, mostriamo il gesto corrispondente e con cui bisogna conquistare le carte azione. (vedi carte istruzione).
N.B. è previsto solo il gesto ma lo si può accompagnare ad un suono rendendo la sfida ancora più coinvolgente.
4. Disporre sul tavolo tutte le carte azione e iniziare la partita.

Consegna

«Attento, sto per girare la carta, guarda bene il simbolo in alto a sinistra della carta e cerca il mostro corrispondente!».

Mediazioni

A

Attenzione – Memoria di lavoro

- Osservare con calma le carte azione sul tavolo prima che vengano girate le carte Tweegles.
- Lasciare le 25 carte sul tavolo nella stessa posizione e fare ulteriori partite.

M

Memoria di lavoro

- Se è difficile imparare o mantenere la corrispondenza tra simboli e gesti, ridurre il numero di carte togliendo una o più “trappole” (es. se vogliamo eliminare l'azione della forbice, toglieremo 5 carte azione e le relative 5 carte Tweegles).
- Per favorire la sequenza delle azioni necessarie per vincere (memoria procedurale), suggerire di osservare bene la carta azione, preparare il gesto con la mano, eventualmente immaginare come sarà la carta azione da trovare, e solo alla fine procedere con la ricerca.

M

I

Inibizione

- Se vogliamo incentivare a non rispondere impulsivamente possiamo inserire la regola che si perde una carta-punto del proprio mazzo se si risponde in modo errato; questo incentiva a valutare meglio la mossa da fare e disincentiva l'approccio per tentativi.
- Girare la carta Tweegles e aspettare contando 5 secondi prima di fare il gesto sulla carta corretta.



Associazione

- Se è difficile imparare o mantenere la corrispondenza tra simboli e gesti, ridurre il numero di carte togliendo una o più “trappole” (es. se vogliamo eliminare l'azione delle forbici, toglieremo 5 carte azione e le relative 5 carte Tweegles).



Esplorazione visiva

- Le 25 carte sul tavolo possono essere numerose quindi potete decidere di ridurre il numero delle trappole (vedi associazione) oppure il numero di mostri con cui giocare.
- Lasciare le 25 carte azione sul tavolo nella stessa posizione e fare ulteriori partite senza disporle in altro modo.
- Disporre le carte azione sul tavolo categorizzandole per mostro o “trappola”.
- Eliminare le carte azione sul tavolo man mano che vengono “trovate”.



Abilità manuali e prassiche

- Se sono presenti difficoltà nel recuperare i gesti, proporre un piccolo allenamento come segue: girare le carte azione e chiedere che venga effettuato il gesto corrispondente.
- Quando viene girata la carta, prima di procedere con la ricerca della carta azione, entrambi i giocatori preparano la mano con il gesto.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Trova il mostro

Cosa ne pensiamo

L'attività è quella classica della ricerca, non di una carta uguale, ma bensì dell'unica carta che può essere associata tramite un nesso di causa-effetto. In questa variante non bisogna quindi produrre il gesto richiesto dalla carta azione ma solamente trovare come diventerebbe il mostro con quell'azione.

Età 4+ **Tempo** 5'+

Cosa sviluppa

-  Attenzione
-  Inibizione
-  Associazione
-  Esplorazione visiva

Svolgimento

Spargiamo le carte azione sul tavolo (per semplificare l'esplorazione visiva è consigliabile allinearle su file) e al via giriamo una carta dal mazzo delle carte Tweegles: il primo che trova il mostro corrispondente tra le carte sparse vince la carta Tweegles.

Viceversa, è possibile spargere le carte Tweegles sul tavolo e procedere allo stesso modo partendo questa volta dalle carte azione.

Anche in questo caso, all'occorrenza, è possibile ridurre il numero di mostri o il numero delle "trappole" in gioco, in modo da ridurre il numero totale degli stimoli visivi disponibili.

Questa attività può essere svolta sotto forma di allenamento o di sfida. Se non si tratta di una sfida, è consigliabile concordare il numero di carte da girare da mettere nel mazzo.

#2 La catena dei gesti

Cosa ne pensiamo

Una sfida avvincente dove le abilità manuali e prassiche sono maggiormente protagoniste!

Età 5+ **Tempo** 5'+

Cosa sviluppa

-  Attenzione
-  Memoria di lavoro
-  Ab. manuali e prassiche



Svolgimento

Creiamo un mazzo con le sole le carte Tweegles. A turno si pesca una carta e, dopo averla girata sul tavolo, si esegue il gesto corrispondente al simbolo (il mostro raffigurato non è significativo); tutte le carte girate vengono collocate una in fila all'altra in modo da creare una sequenza da ripetere da principio a ogni turno.

Se vogliamo rendere la sfida ancora più avvincente, basterà mettere le carte girate non più in fila ma una sopra l'altra, in modo da dover ricordare la sequenza a memoria. È possibile concordare di ripetere la sequenza a ritroso, cioè partendo dall'ultima pescata, oppure da quella che sta sotto tutti, ovvero la prima pescata.

Possiamo proporre le stesse attività sostituendo le carte azione con le carte azione: in questo modo si complica il gioco poiché il gesto da eseguire non è più esplicitato nel simbolo ma bisogna dedurlo da ciò che è successo al mostro!

Entrambe le modalità possono essere adattate alle esigenze, perciò possono essere svolte come sfide ma anche come "allenamento" ed è possibile ridurre il numero delle carte in gioco rimuovendo un numero congruo di mostri, o di azioni, oppure riducendo semplicemente il mazzo secondo le necessità.

