



Cortex Challenge



FUNZIONI ESECUTIVE

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

ABILITÀ COINVOLTE

-  Associazione
-  Categorizzazione
-  Pensiero logico
-  Esplorazione visiva
-  Ab. visuoperceptive e visuospatiali
-  Ab. manuali e prassiche
-  Ab. numeriche e di calcolo

Introduzione

Cos'è

Gioco di carte.

Scopo

Ottenere il maggior numero di carte Tweegles a fine partita!

Contenuto della confezione

- 74 carte prova (divise in 7 tipologie di sfida)
- 6 carte sfida tattile
- 10 carte tattili in rilievo
- 6 Puzzle- cervello (24 pezzi)

Età

consigliata sulla confezione 6+

0-99 5+ con mediazioni

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.

Tempo

indicato sulla confezione 15'

0-99 15'

Autore

J. Benvenuto
N. Bourgoïn

Editore italiano

Asmodee



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. Tiriamo fuori le carte prova e facciamo notare che i dorsi delle carte sono simili ma non uguali; ogni simbolo ci mostra già quale sfida dovremo affrontare facilitando il nostro cervello a predisporre le abilità necessarie.

«Ci sono 8 sfide differenti [mostrare le carte prova più le 6 carte sfida tattili] e per ciascuna dovremo fare qualcosa di diverso. Ricordati il simbolo così che sarà più facile sapere cosa devi fare...»

2. Consultare le istruzioni per le spiegazioni illustrate delle singole sfide. Fare qualche prova per verificare che tutti abbiano compreso le diverse richieste.

3. Per prendere confidenza con le 10 carte sfida tattili (carte in rilievo), prima di iniziare a giocare, toccarle e guardare gli oggetti raffigurati in modo da associarli correttamente. Non vanno mescolate con le carte prova, ma tenute da parte.

4. Mescolare in un unico mazzo tutte le carte prova e prepararsi per iniziare!

Consegna

«Osserva bene il dorso della carta. Dopo aver girato la carta, il primo che pensa di sapere la risposta corretta, la copre con la propria mano e dà la risposta.»

Mediazioni

Attenzione - Memoria di lavoro - Inibizione

- Giocare solo con un determinato numero di tipologie di carte prova ed eventualmente presentarle e incrementarle in modo graduale.

M

Memoria di lavoro

- Se Prima di girare una carta chiedere qual è l'attività richiesta riconoscendo il simbolo rappresentato sul dorso.
- Invitare a prendersi il tempo di osservare le quattro figure e trovare la propria strategia:
 - ripetere a mente per due o tre volte i nomi delle figure (strategia verbale)
 - chiudere gli occhi e provare a visualizzare le figure per creare una rappresentazione mentale a sostegno della memoria (strategia visiva).

A

Attenzione

- Cercare di tenere libero il tavolo di gioco e tener ben distanziate le carte non in uso o le carte conquistate in modo da focalizzare l'attenzione sulla carta da giocare.

I

Inibizione

- Giocare con una modalità non competitiva.



Associazione

- Dare indicazione o fare domande nel momento preparatorio, prima di iniziare a giocare, in cui si "esplorano" le carte della sfida tattile (es. Quello che senti è liscio o ruvido? La parte in rilievo è su tutta la carta o solo in una parte?).



Categorizzazione

- Invitare a individuare qual è la caratteristica che le quattro figure hanno in comune (prova Intruso).



Pensiero logico

- Suggerire di procedere per esclusione trovando un criterio valido per giungere alla sola risposta possibile (in alcuni casi è necessario).



Esplorazione visiva

- Invitare a selezionare uno stimolo alla volta e cercare gli eventuali duplicati (prova Duplicato e prova Frequenza).



Abilità visuoperceptive e visuospatiali

- Invitare a selezionare la linea che parte dalla figura del gatto e a stare molto attenti quando si incontrano le altre linee (prova Labirinto).
- Far notare che a volte i pezzi che servono a completare il rettangolo giallo o il puzzle devono essere mentalmente ruotati (prova Ragionamento).



Abilità prassiche e manuali

- Invitare a osservare il dorso della carta (prova Coordinazione) per ricordare l'associazione del colore e dei numeri seguendo diverse strategie, come ad esempio:
 - contare tirando su ogni singolo dito partendo dal pollice;
 - partire con il pollice in alto per aiutare a ricordare che quello è il numero 1.
- Se la memorizzazione è difficile, lasciare un'altra della stessa prova girata sul dorso.
- Se l'individuazione di destra e sinistra (rosso e blu) risulta difficile, incollare un bollino colorato o mettere un braccialetto per differenziare i due emilati.



Abilità numeriche e di calcolo

- Suggestire di sfruttare all'inizio il colpo d'occhio (es. Qual è il colore prevalente?) e poi invitare a contare e a verificare che l'intuizione fosse corretta.

Nota Bene

- Le varie prove coinvolgono principalmente alcune delle abilità elencate sopra qui trovate le corrispondenze principali:
- Prova Memoria → Memoria di lavoro
- Prova Labirinto → Ab. visuoperceptive-visuospatiali
- Prova Intruso → Categorizzazione
- Prova Coordinazione → Ab. prassiche e manuali
- Prova Duplicato → Associazione, Esplorazione visiva
- Prova Frequenza → Ab. numeriche e di calcolo, Esplorazione visiva
- Prova Ragionamento → Pensiero logico, Ab. visuoperceptive-visuospatiali
- Sfida tattile → Ab. prassiche e manuali, Associazione