

# Similo



## FUNZIONI ESECUTIVE

- F** Flessibilità
- P** Memoria di lavoro

## ABILITÀ COINVOLTE

- Associazione
- Categorizzazione
- Pensiero divergente

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di ragionamento con carte.

### Scopo

Indovinare la carta misteriosa grazie agli indizi forniti!

### Età

consigliata sulla confezione 7+

0-99 6+ con mediazioni  
5+ nelle varianti

### Tempo

indicato sulla confezione 10'

0-99 10'+

### Autore

H. Hach, P. Zizzi,  
M. Chiacchiera

### Editore italiano

Horrible Games

### Contenuto della confezione

- Carte illustrate (30)
- Carte regolamento (5)

### Cosa ne pensiamo

È un gioco dalle regole semplici che coinvolge tutti sin dall'inizio. Grazie alle varianti applicabili e alle diverse edizioni tematiche offre una rapida curva d'apprendimento, la possibilità di giocarlo sia come cooperativo che come competitivo e, in questo modo gode di un'ottima rigiocabilità. Si presta benissimo per mettere intorno a un tavolo grandi e piccini.

Grazie alle carte è possibile imparare, o approfondire, conoscenze legate alle varie edizioni tematiche.



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Prendiamo confidenza con il materiale:** osserviamo le carte e le commentiamo.
2. Proviamo a valutare quali possono essere **gli elementi in comune tra le varie carte.**
3. Disponiamo le carte e **comincia il gioco!**

### Consegna

*«Il giocatore che svolgerà il ruolo di suggeritore dovrà fornire, tramite le carte che ha in mano, degli indizi di somiglianza, o non somiglianza, con la carta segreta.»*

## Mediazioni

### M Memoria di lavoro - Flessibilità - Associazione - Categorizzazione - F Pensiero divergente

- Individuare, prima di iniziare la partita, delle categorie comuni che potranno essere utili per trovare le associazioni (es. favola, buono/cattivo, genere ...).
- A fine partita, soprattutto se non si è indovinata la carta, condividere le scelte che si sono fatte nel trovare le similitudini. Può essere utile riusare le stesse carte disposte sul tavolo e scegliere un nuovo personaggio da indovinare.
- Scegliere la carta da far indovinare in modo che, conoscendola meglio, può essere più facile trovare similitudini con le carte indizio.
- Scegliere le carte indizio invece che pescarle casualmente dal mazzo.
- Tenere sott'occhio la carta istruzioni in cui si precisa come posizionare le carte indizio: verticale se ha caratteristiche in comune, orizzontale se non le ha.

### F Flessibilità – Pensiero divergente

- Valutare insieme quale può essere la scelta migliore nello scegliere una carta indizio in un determinato turno. Ad esempio ricordarsi che quando bisogna mettere la carta indizio nell'ultimo turno, occorre cercare un indizio che diversifichi tra le carte rimaste.

N.B. Giocato in 2 non è cooperativo.



# Proposte per reinventare il gioco

## #1 Indovina la carta

### Cosa ne pensiamo

È un'opzione che stravolge la peculiarità di Similo ma che può essere usata per conoscere meglio le carte e rendere il gioco competitivo.

**Età** 6+

**Cos'è** Gioco

### Cosa sviluppa



Denominazione



Categorizzazione



Pensiero divergente

### Svolgimento

Sparpagliare tutte le carte sul tavolo e, senza indicare, il suggeritore sceglie una carta a piacere e la appunta su un foglietto coperto. Con un approccio a turni il suggeritore inizia a dare degli indizi. Appena c'è un turno in cui almeno un giocatore indovina la carta si cambia suggeritore. Si assegnerà un punto ad ogni giocatore che in quel turno avrà individuato la carta e il suggeritore riceverà un punto se ad indovinare non sarà tutto il gruppo contemporaneamente; a patto però che si sia raggiunto almeno il secondo turno e non si sia andati oltre il quinto. Altrimenti il suggeritore riceverà zero punti.

Es. se la carta da indovinare è Cappuccetto Rosso possiamo dire che è una bambina, che è avventurosa, che ha una nonna, ..., vince chi indica per primo la carta corretta avendo ricevuto meno indizi.

A fine partita tutti i giocatori possono fare una descrizione scritta del personaggio! Sarà quindi utile recuperare quelli che possono essere i passaggi per fare una descrizione!





## #2 Descrivi una carta

### Cosa ne pensiamo

Sfruttiamo queste belle carte per allenarci a descrivere un personaggio o un animale!

**Età** 8+

**Cos'è** allenamento

### Cosa sviluppa



Ab. narrative



Ab. di letto-scrittura

### Svolgimento

Scegliere una carta dal mazzo che verrà poi descritta. Ognuno può scegliere la propria carta oppure può essere la stessa e alla fine si confronteranno le diverse descrizioni. È indubbiamente utile recuperare i passaggi per fare una buona descrizione. Un suggerimento può essere quello di partire da un brainstorming comune!



## #3 Storie

### Cosa ne pensiamo

Partendo sempre dalle carte (troviamo più indicata la versione FIABE) abbiamo la possibilità di recuperare la storia a cui appartengono i personaggi.

**Età** 8+

**Cos'è** allenamento

### Cosa sviluppa



Ab. narrative



Ab. di letto-scrittura

### Svolgimento

Recuperiamo tutte le carte appartenenti ad una storia e proviamo a ricostruire le sequenze che la compongono. Alla fine scriviamo la storia.

Una possibilità per rendere più divertente quest'attività è lasciare la possibilità di cambiare il finale. Se si ha una certa dimestichezza con le favole e le sequenze si possono mischiare tra loro le storie!

