

# Grabolo



## FUNZIONI ESECUTIVE

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

## ABILITÀ COINVOLTE

- Associazione
- Esplorazione visiva
- Abilità numeriche e di calcolo

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di riflessi con carte.

### Scopo

Raccogliere per primo la carta indicata dai dadi raggiungendo la quantità di carte richiesta dalle istruzioni per vincere.

### Età

consigliata sulla confezione 6+

0-99 5+ con mediazioni  
4+ nelle varianti

### Tempo

indicato sulla confezione 10'

0-99 10'+

### Autore

Maureen Hiron

### Editore italiano

DvGiochi

### Contenuto della confezione

- Carte (36)
- Dado numerato (1)
- Dado colorato (1)

### Cosa ne pensiamo

È un gioco con regole che possono essere spiegate rapidamente dando quindi il vantaggio di poter essere giocato in ogni situazione. È allo stesso tempo molto coinvolgente e adatto per essere giocato da adulti e bambini insieme. Si può giocare anche in 2 ma il gioco ne perde molto.



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Prendiamo confidenza con il materiale:** osserviamo le carte e i due dadi.
2. Proviamo ad effettuare un lancio dei dadi e verifichiamo che tutti siano in grado di associare correttamente il numero e il colore uscito dal lancio dei dadi con le carte sparse sul tavolo.
3. **Comincia il gioco!**

### Consegna

*«A turno tiriamo i dadi: il primo che prende la carta corretta sul tavolo la mette nel suo mazzetto. Se lanciando i dadi esce una combinazione che è nel mazzetto di un giocatore si potrà dire il suo nome. Se il giocatore ha la carta dovrà rimetterla sul tavolo.»*

N.B. Il gioco è indicato per 3 giocatori ma è giocabile anche in 2.

## Mediazioni

### M Memoria di lavoro – Associazione – Esplorazione visiva



- Non lanciare i dadi contemporaneamente ma prima uno e poi l'altro. Nel caso di grosse difficoltà se si lancia, ad esempio, prima il dado numerato eliminare tutte le carte che non hanno quel numero.
- Ridurre le carte in gioco togliendo alcuni numeri o alcuni colori.
- Mettere le carte sul tavolo con una disposizione più organizzata o a file. Ad esempio quelle di un colore tutte vicine.

### M Memoria di lavoro

- Guardare le carte che sono a terra prima di lanciare i dadi.
- Ripetere ad alta voce la combinazione uscita e chi l'ha pescata prima che venga messa nel mazzetto.
- Osservare tutte le carte presenti nel mazzetto quando si controlla se si ha una combinazione.



### Abilità numeriche e di calcolo

- Se non si è ancora abili nell'associare la corrispondenza tra il numero dei pallini del dado e il numero nella sua rappresentazione araba dire a voce alta il numero uscito dal lancio del dado oppure utilizzare un dado con i numeri arabi.



# Proposte per reinventare il gioco

## #1 Categoriamo

### Cosa ne pensiamo

Puro allenamento di categorizzazione che richiede, date le caratteristiche delle carte, di mantenere il fuoco sulla categoria considerata e inibire l'altra. Ripetendo poi il compito cambiando la categoria considerata, si coinvolge anche la capacità di flessibilità e di aggiornamento.

**Età** 4+ **Cos'è** Allenamento

### Svolgimento

Scegliere una categoria e suddividere il mazzo in 6 mazzetti più piccoli rispettando il criterio. Una volta finito, rimescolare tutte le carte e suddividerle questa volta secondo l'altra categoria. Trattandosi di un allenamento, parametri, tempi ed eventuali regole sono assolutamente personalizzabili!

### Cosa sviluppa

-  Memoria di lavoro
-  Inibizione
-  Flessibilità
-  Categorizzazione

## #2 Doppio

### Cosa ne pensiamo




Proposta per allenare la memoria di lavoro in un doppio compito. In questo esempio i due compiti coinvolgono categorizzazione e denominazione, ma è possibile adattare l'allenamento coinvolgendo altre abilità oppure renderlo più difficile!

**Età** 5+ **Cos'è** Allenamento

### Svolgimento

Dividere il mazzo in 6 mazzetti più piccoli seguendo il criterio del colore, tenendo a mente che quando sulla carta c'è il numero 3 bisogna contemporaneamente battere un colpo. Si può dividere per il criterio numerico e scegliere un colore per cui battere un colpo oppure cambiare i criteri a piacimento.

### Cosa sviluppa

-  Memoria di lavoro
-  Categorizzazione
-  Denominazione



## #3 Batti un colpo

### Cosa ne pensiamo

In questa proposta si allena principalmente la capacità di restare in allerta per rispondere velocemente appena le condizioni, che vanno tenute in mente, si verificano.

**Età** 6+ **Cos'è** Allenamento

### Cosa sviluppa

- M** Memoria di lavoro
- I** Inibizione
- F** Flessibilità
- ([])** Categorizzazione

### Svolgimento

Si mescolano le carte e si dividono in due mazzi coperti. Si gira una carta per mazzo in modo da avere due carte scoperte una accanto all'altra: se le due carte hanno almeno una categoria in comune (es. hanno entrambe lo stesso colore o lo stesso numero) si batte un colpo mentre se non ce n'è nessuna non si fa niente. Si procede girando due nuove carte sulle precedenti fino ad esaurire le carte. Eventualmente si può chiedere di denominare le categorie uguali, anziché battere.

## #4 Grabolo a 6

### Cosa ne pensiamo

È una variante da giocare in 6 e che richiede qualche partita per essere apprezzata!

**Età** 5+ **Cos'è** Allenamento

### Cosa sviluppa

- M** Memoria di lavoro
- I** Inibizione
- F** Flessibilità
- ([])** Categorizzazione

### Svolgimento

Ogni giocatore, prima di iniziare la partita, sceglierà un colore o un numero tra quelli previsti dai dadi. Al lancio dei dadi solo il giocatore che ha quel numero o quel colore potrà prendere la carta. La prima partita sarà più semplice rispetto al gioco classico ma giocandone una dietro l'altra coinvolgerete sempre di più il controllo inibitorio e la flessibilità. Chi sbaglia rimette una carta sul tavolo! Vince il primo che conquista tutte le proprie carte

