




# Fantablitz



## FUNZIONI ESECUTIVE

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

## ABILITÀ COINVOLTE

-  Associazione
-  Pensiero logico
-  Ab. visuoperceptive-visuospatiali

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di riflessi con carte e oggetti in legno.

### Scopo

Trovare e afferrare l'unico oggetto corretto a partire dalle figure rappresentate sulle carte.

### Età

**consigliata sulla confezione** 8+

**0-99** 5+ con mediazioni

### Tempo

**indicato sulla confezione** 20'-30'

**0-99** 10'+

### Autore

Jacques Zeimet

### Editore italiano

Simba Toys

### Contenuto della confezione

- Carte (60)
- Oggetti in legno (5)

### Cosa ne pensiamo

Fantablitz è un gioco apparentemente semplice ma che richiede molta attenzione nel momento di comprenderne il funzionamento: una volta iniziato, tuttavia, diventa quasi impossibile fermarsi! La semplicità del materiale e la versatilità lo rendono un gioco adatto a tutte le occasioni e in grado di coinvolgere piccoli e grandi (anzi, richiede una rapidità e una flessibilità tali da rendere la sfida adulto-bambino alla pari, e di solito i bambini hanno la meglio!). La possibilità di inserire diverse variazioni lo rende inoltre un utile ed efficace strumento per il potenziamento cognitivo di diverse funzioni.



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. Osserviamo insieme i 5 oggetti in modo da memorizzarne le caratteristiche (può essere utile, dopo averli osservati attentamente, toglierli dalla vista e provare a ricordarli tutti, compreso il colore ad essi associato). Facciamo attenzione al fatto che a volte il colore delle carte e il colore effettivo degli oggetti non corrispondono alla perfezione e questo può creare dubbi durante il gioco (es. oggetto blu / carta tendente al viola).
2. È consigliabile prevedere un primo momento di breve esercitazione per permettere di comprendere meglio il principio del gioco attraverso l'esperienza, distinguendo ad esempio in:
  - CARTE SIMPATICHE – Quelle carte in cui una delle due figure è rappresentato con il suo reale colore, per cui si procede con l'afferrare tale oggetto.
  - CARTE ANTIPATICHE – Quelle carte in cui entrambe le figure presentano un colore errato, per cui bisogna fermarsi un momento e riflettere su quale sia l'unico oggetto di cui nella carta non compare né la forma né il colore.
3. Capire il funzionamento delle carte "antipatiche" non è immediato, perciò si consiglia di non risparmiare sulle dimostrazioni e le prove. Seguono due possibili modi per giungere all'identificazione della risposta corretta:
  1. Analizzare uno alla volta gli oggetti e porsi la domanda: "Nella carta vedo la sua forma o il suo colore?". Se la risposta è sì si procede al secondo oggetto, se la risposta è no si tratta allora della soluzione giusta (es. "Il fantasma no perché nella carta c'è il suo colore (il bianco), il topo no perché nella carta c'è la sua forma, ecc...).
  2. Identificare i due colori della carta e rimuovere dal gruppo dei 5 oggetti quelli corrispondenti a tali colori; successivamente identificare le due forme presenti nella carta ed escludere dal gruppo dei 3 oggetti rimasti quelli corrispondenti a tali forme; l'oggetto restante è la soluzione corretta.

## Materiale aggiuntivo

Utilizzare due cartoncini con scritto (per bambini alfabetizzati) o rappresentata (per bambini non alfabetizzati) in uno la categoria "colore" e nell'altro quella della "forma". Questo materiale si rende utile nel caso in cui il gioco venisse utilizzato come strumento di potenziamento, e non nelle sue regole classiche.



## Consegna

«Lo scopo è vincere più carte possibili. Poiché non ci sono turni, per guadagnarle devi essere il più veloce a prendere l'unico oggetto col suo vero colore che compare sulla carta, oppure l'unico oggetto di cui non compare né la forma né il colore.»

### M Memoria di lavoro – Inibizione – Flessibilità

- Dividere le carte “simpatiche” da quelle “antipatiche” e giocare prima con uno e poi con l'altro mazzo per stimolare la memoria di lavoro e il mantenimento del compito (es. Se la carta è simpatica, allora vado direttamente a prendere l'oggetto corretto; Se la carta è antipatica, allora devo cercare l'oggetto “nascosto”). Successivamente mescolare i due mazzi.
- Se sono presenti difficoltà nel focalizzare l'attenzione in modo flessibile sulle categorie “colore” e “forma”, provare ad allenarsi seguendo le indicazioni di “Forma o colore?” nella sezione Proposte per reinventare il gioco.

### M Memoria di lavoro

- Giocare con una modalità non competitiva, cioè giocare a turni, in modo da lasciare il tempo necessario per compiere tutte le operazioni ed evitare risposte impulsive.
- Denominare l'oggetto e il suo colore prima di prenderlo.



### Associazione – Ab. visuoperceptive e visuospatiali



- Per rinforzare l'associazione degli oggetti con il proprio colore, riducendo pertanto la possibile interferenza della forma dell'oggetto, collocare sotto di essi dei dischetti con il rispettivo colore.



### Pensiero logico – Ab. visuoperceptive e visuospatiali



- Se sono presenti difficoltà di tipo procedurale («Quali sono i passaggi per giungere alla soluzione?»), è consigliabile verbalizzare il processo mentale nella fase di esercitazione (es. «In questa carta nessuno ha il colore giusto, quindi è una carta antipatica e devo cercare l'oggetto che non c'è; in questa carta vedo il rosso e il blu quindi escludo la poltrona e il libro, poi vedo la bottiglia e il topo perciò escludo anche loro e mi rimane il fantasma bianco»).

Nel caso delle carte antipatiche, oltre a verbalizzare è utile agire il processo mentale togliendo dal centro del tavolo i personaggi che man mano vengono scartati in modo da trovare la soluzione per esclusione. Successivamente richiedere di compiere l'operazione a mente e prendere solo la risposta giusta («Ora è necessario farlo a mente, se no quando facciamo la sfida mi regali informazioni preziose e potrei rubarti la soluzione!»).



# Proposte per reinventare il gioco

## #1 Forma o colore?

### Cosa ne pensiamo

La proposta semplifica il gioco originale in quanto richiede di porre l'attenzione su una sola categoria per volta, cioè sulla forma oppure sul colore.

**Età** 5+

**Cos'è** Gioco

### Cosa sviluppa

**I** Inibizione

**F** Flessibilità

 Associazione

### Svolgimento

Scegliere Preparare il normale mazzo di gioco, riducendo eventualmente il numero totale di carte. Girare una carta e a scelta dire "colore" o "forma". Nel primo caso è necessario osservare esclusivamente i colori delle figure rappresentate sulla carta e di conseguenza toccare o prendere i due oggetti di legno che portano gli stessi colori (inibendo l'informazione della forma). Nel secondo, invece, è necessario osservare esclusivamente le forme delle figure, e toccare o prendere quindi i due oggetti che portano tale forma (inibendo l'informazione del colore).

Se sono presenti difficoltà nel focalizzare l'attenzione sulle categorie "colore" e "forma", si consiglia di allenarle prima in modo distinto (chiedendo per un certo numero di volte consecutive "colore" e successivamente lo stesso per "forma"). Dopodiché si può passare ad alternare la richiesta per potenziare la flessibilità nel passaggio da una categoria all'altra. Qualora ci fossero difficoltà a mantenere la consegna iniziale durante la fase di elaborazione della risposta, sostenere la memoria di lavoro rinforzando la richiesta verbalmente («Guarda solo il colore/la forma») o visivamente (cartoncini con scritto "colore" o "forma").

Il gioco è principalmente concepito come allenamento (in questo caso è il mediatore a fornire la richiesta per ciascuna carta girata), tuttavia è possibile giocare una simil-sfida nei seguenti modi:

la richiesta viene enunciata a turno, lasciando il tempo all'avversario di fornire la risposta corretta (modalità non competitiva, in quanto la carta viene vinta in ogni caso, che riduce tuttavia la percezione di svolgere un allenamento puro; è inoltre un'ottima situazione per fornire un'efficace mediazione rispetto all'esplicitazione verbale dei passaggi per giungere alla risposta, per esempio: («In questa carta vedo il colore rosso e il bianco, allora tocco/prendo il rosso [poltrona] e il bianco [fantasma]»);

prima di girare la carta si decide insieme quale criterio osservare tra "colore" e "forma", dopodiché si procede come nella modalità di gioco originale, cioè il più veloce che fornisce la risposta corretta vince la carta (poiché gli oggetti da toccare/prendere sono due, qualora due giocatori prendessero un personaggio ciascuno la carta non viene vinta da nessuno).