

Tropico



FUNZIONI ESECUTIVE

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

ABILITÀ COINVOLTE

-  Categorizzazione
-  Ab. visuoperceptive-visuospatiali

Introduzione

Cos'è

Gioco di carte.

Scopo

Vincere 5 carte animale rispondendo correttamente alle domande.

Età

consigliata sulla confezione 8+

0-99 6+ con mediazioni
4+ nelle varianti

Tempo

indicato sulla confezione n.d.

0-99 10'+

Autore

Cyril Blondel

Editore italiano

Ghenos Games

Contenuto della confezione

- Carte Animale (40)
- Carte Risposta (8)

Cosa ne pensiamo

È un gioco con regole semplici da spiegare e ottimo per coinvolgere la memoria visiva! Si può giocare anche in 2 ma secondo noi è più divertente se giocato in gruppo.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Prendiamo confidenza con il materiale:** osserviamo gli animali, i colori e leggiamo alcune delle domande.
2. **Valutiamo** alcune strategie che possiamo adottare per memorizzare le carte.
3. **Comincia il gioco!**

Consegna

«Dopo aver girato 5 carte Animale dobbiamo rispondere alla domanda che troviamo sul retro della sesta carta.»

Mediazioni

M

Memoria di lavoro

- Tenere la carta risposta davanti a sé in modo da visualizzare tutte le opzioni possibili.
- Utilizzare delle strategie di memorizzazione, ad esempio: ripetere mentalmente il nome dell'animale e il rispettivo colore "rana rossa, farfalla blu..." quando si girano le carte.
- Ripetere a voce alta il nome dell'animale e il rispettivo colore "rana rossa, farfalla blu..." quando si girano le carte per controllare le risposte dei giocatori.
- Ridurre il numero di carte iniziali che vengono girate prima di porre la domanda.
- Giocare in squadre per ridurre il carico personale.



Abilità visuoperceptive e visuospatiali

- Ricreare gli animali su uno sfondo chiaro che sia percettivamente meno confondente.



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 4 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 4 mazzetti più piccoli seguendo il criterio del colore, tenendo a mente che quando sulla carta c'è la rana bisogna contemporaneamente battere un colpo. Si può dividere per il criterio tipo di animale 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 animale) 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.

