




# Dream on



## FUNZIONI ESECUTIVE

- M** Memoria di lavoro
- F** Flessibilità Cognitiva

## ABILITÀ COINVOLTE

-  Associazione
-  Pensiero divergente
-  Ab. narrative

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di carte narrativo.

### Scopo

Ricordare il sogno creato insieme.

### Età

consigliata sulla confezione 7+

0-99 6+ con mediazioni  
7+ nelle varianti

### Tempo

indicato sulla confezione 15-20'

0-99 15'+

### Autore

J.Prothière - A.Droit

### Editore italiano

Asmodee

### Contenuto della confezione

- Carte Sogno (156)
- Carte Speciali (3)
- Clessidra in plastica da 2 minuti

### Cosa ne pensiamo

È un gioco cooperativo simpatico, coinvolgente, immediato e di facile fruizione. È un gioco che si presta a essere giocato in modo trasversale da tutti i tipi di giocatore anche di età molto eterogenea, andando ovviamente incontro alle esigenze di chi è più piccolo o più in difficoltà. Polivalente, si presta ad ogni contesto ed è facilmente integrabile in attività didattiche.



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Prendiamo confidenza con il materiale:** osserviamo le carte e a quali significati possono rimandare.
2. Valutiamo alcune strategie che possiamo adottare per memorizzare le carte.
3. **Comincia il gioco!**

### Consegna

*«Dobbiamo creare un sogno. Per farlo dobbiamo basarci sulla carta girata. A turno ognuno racconterà un pezzo del sogno. Finito il tempo dovremo girare il mazzetto e, sempre a turno, provare a ricostruirlo senza dimenticare nulla.»*

## Mediazioni

### M Memoria di lavoro

- Il gioco già prevede la possibilità di avere un suggerimento dagli altri giocatori perdendo un punto.
- Visualizzare bene la carta per rinforzare l'associazione con quanto raccontato focalizzando un dettaglio rilevante.
- Soprattutto all'inizio, non creare sogni troppo lunghi usando tante carte.
- Al momento di ricordare il sogno partire dal giocatore che ha iniziato a raccontare perché potrebbe essere più semplice ricordare la propria carta.
- Dare la possibilità di appuntarsi una parola chiave per ogni carta girata.

### F Flessibilità – Pensiero di vergente - Associazione



- Prima di iniziare a giocare osservare liberamente le carte e discutere di ciò che queste potrebbero significare.



### Associazione

- Cercare un'associazione tra quanto raccontato e l'immagine della carta



### Abilità narrative

- Per evitare di fare un elenco della spesa con le carte osservate è utile scrivere alcune parole connettore su dei foglietti da tenere sul tavolo. Ad esempio: infatti, ma, però, in seguito, dopo, infine, ...



# Proposte per reinventare il gioco

## #1 Come finisce?

### Cosa ne pensiamo

È possibile che il sogno non abbia un finale, se non si è tenuta d'occhio la clessidra, o sia un po' sconclusionato; l'idea è quella di inventare a prescindere un finale al sogno.

### Cosa sviluppa



Flessibilità



Pensiero divergente

**Età** 7+    **Cos'è** Gioco

### Svolgimento

Ognuno avrà 30 secondi di tempo per pensare ad un finale aggiuntivo o alternativo al sogno. Dopo aver decretato il finale più bello si racconterà il sogno e il giocatore che ha ideato il finale scelto sarà quello che inizierà a raccontare il sogno.



## #2 A ritroso

### Cosa ne pensiamo

È una proposta alternativa che ripercorre il sogno dall'ultima carta.

### Cosa sviluppa



Inibizione

**Età** 8+    **Cos'è** Gioco

### Svolgimento

Si conduce la prima parte di gioco come previsto dalle istruzioni. Arrivati alla fase di ricordo non si gira il mazzo a testa in giù ma bisognerà coprire la carta con la mano per non vederla. Si procede quindi al racconto partendo dall'ultima carta.




## #3 Scriviamo

### Cosa ne pensiamo

Il gioco rimane lo stesso ma alla fine del racconto è possibile raccontarlo e poi scriverlo oppure ciascun giocatore effettuerà la fase ricordo scrivendo il sogno; alla fine ognuno legge il suo sogno.

### Cosa sviluppa

 Abilità di letto-scrittura

**Età** 7+ **Cos'è** Gioco/Allenamento

### Svolgimento

Semplicemente a fine gioco ci possono essere due opzioni:

- Ciascuno effettua la fase ricordo scrivendo il sogno.
- Dopo averlo raccontato insieme ciascuno riscrive il sogno.

