

Manolesta



FUNZIONI ESECUTIVE

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

ABILITÀ COINVOLTE

- + X - :** Ab. numeriche e di calcolo
- 🧠** Organizzazione motoria e globale

Introduzione

Cos'è

Gioco di carte.

Scopo

Sottrarre tutte le pepite agli avversari eseguendo i giusti movimenti e i giusti calcoli.

Età

consigliata sulla confezione 5+

0-99 6+ con mediazioni
4+ nelle varianti

Tempo

indicato sulla confezione 15'

0-99 15'

Autore

G. Daffi

Editore italiano

Erickson

Contenuto della confezione

- Carte Gestì (60)
- Carte Numeri (60)
- Pepite (30)

Cosa ne pensiamo

Diventare un "Manolesta" non è affatto semplice! In questo gioco sono ben coinvolti calcoli e gesti, che mettono alla prova grandi e piccini in un'attività di doppio compito. È prima di tutto una sfida con sé stessi riuscire a eseguire correttamente e velocemente la mossa giusta il numero di volte corretto. Un gioco ben fatto che secondo noi "gira" al meglio in 2 giocatori. L'età consigliata va alzata ad almeno 6/7+ in quanto ci sono operazioni matematiche che non sono ancora proposte a quest'età a meno che non vengano proposte delle varianti.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Prendiamo confidenza con il materiale:** osserviamo le carte Gestì e le carte Numeri.
2. Proviamo a **riprodurre i gesti** rappresentati e a capire quale gesto riprodurre quando si girano due carte.
3. Proviamo a **eseguire i calcoli** stando attenti a:
 - sommare i numeri quando le carte sono dello stesso colore
 - sottrarli quando le carte sono di colori diversi.
4. Facciamo un giro di prova.
5. **Comincia il gioco!**

Consegna

«Dobbiamo riprodurre il gesto corretto cioè quello mancante tra i due presenti oppure quello rappresentato se le due carte indicano lo stesso gesto. Per sapere quante volte riprodurlo dobbiamo eseguire i calcoli.»

Mediazioni

I M + X - :Inibizione – Memoria di Lavoro- Ab. numeriche e di calcolo – Organizzazione motoria globale

- Girare le carte e aspettare qualche secondo prima di agire.
- Allenarsi solo con le carte Gestì e/o solo con le carte Numeri.
- Tenere un solo mazzo centrale e girare una carta Numeri e una carta Gestì.



Abilità numeriche e di calcolo

- Girare una sola carta Numeri e quello sarà il numero di volte che bisognerà riprodurre il gesto.



Organizzazione motoria globale

- Girare una sola carta Gestì e quello sarà il gesto da riprodurre il numero di volte ottenuto dal calcolo.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Sequenze di gesti

Cosa ne pensiamo

È un'attività di organizzazione motoria utile per lavorare sulla pianificazione e coordinazione di gesti ma anche sul ritmo.

Età 4+ **Cos'è** Allenamento

Cosa sviluppa

-  Memoria di lavoro
-  Org. motoria globale

Svolgimento

Si prendono solo le carte Gesti e si crea un mazzetto che verrà messo al centro del tavolo. Si scopre la carta e si esegue il gesto corretto. Si gira un'altra carta ponendola sopra la precedente e si riparte dal primo gesto. In questo modo sarà necessario ricordare la sequenza di gesti. Se fosse particolarmente difficile ricordare la sequenza è possibile tenere le carte scoperte. Per rendere l'attività più interessante e aggiungere anche un lavoro prosodico è possibile riprodurre la sequenza di gesti seguendo il ritmo di una canzone.



#2 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

Cosa sviluppa

-  Memoria di lavoro
-  Inibizione
-  Flessibilità
-  Categorizzazione



Svolgimento

Scegliere una categoria e suddividere il mazzo in 2 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! In questo caso il suggerimento è di prendere o le carte Numero o le carte Gesti. Se si prendono le carte Numero categorizzare le carte o per numero o per colore, mentre se si prendono le carte Gesti e categorizzare per tipo di gesto o per tipo di persona. In questo caso consigliamo di proporlo a bambini di 5 anni poiché la distinzione tra i personaggi non balza così velocemente all'occhio.

