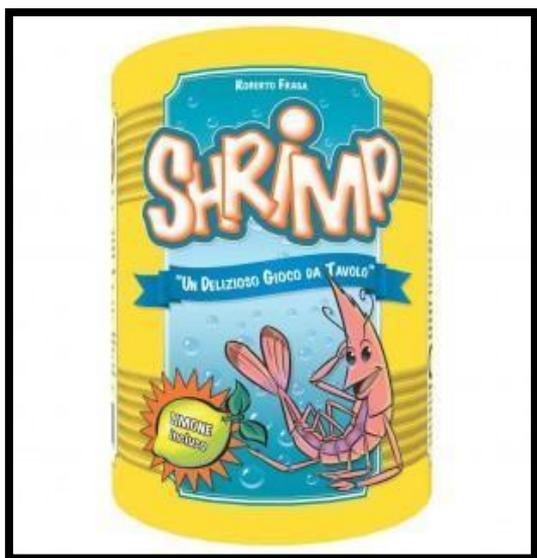




# Shrimp



## FUNZIONI ESECUTIVE

- I** Inibizione
- M** Memoria di lavoro (updating)
- F** Flessibilità cognitiva

## ABILITÀ COINVOLTE

- ([])** Categorizzazione
- (L)** Ab. visuoperceptive e visuospatiali
- + x - :** Ab. numeriche e di calcolo

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di riflessi con carte.

### Scopo

Accaparrarsi più gamberi possibile!

### Contenuto della confezione

- Carte gambero (81)
- Carte piatto (3)
- Limone sonoro in gomma (1)

### Tempo

indicato sulla confezione 15'

0-99 15'

### Età

consigliata sulla confezione 7+

0-99 7+

### Cosa ne pensiamo

Se volete infastidire qualcuno il limone all'interno del gioco è perfetto! A parte questo è un gioco ben costruito, Roberto Fraga è una garanzia, che coinvolge numerose abilità. Dovrete tenere a mente le diverse regole e contemporaneamente non perdere d'occhio nessun piatto! Rientra nei party game ma se per questo pensate sia un gioco semplice vi sbagliate!

### Autore

Roberto Fraga

### Editore italiano

Giochi Uniti



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori** tutto il materiale e osserviamo le carte gambero.
2. Risaliamo alle caratteristiche dei gamberi e proviamo a **individuare le categorie**.
3. **Elenchiamo le regole per poter schiacciare il limone**. Se ci sembrano troppe e non riusciamo a tenerle a mente tutte è possibile tralasciarne qualcuna che può essere inserita in un secondo momento (ad esempio: cocktail di gamberi).
4. Facciamo qualche giro di prova.
5. Inizia il gioco!

### Consegna

*«A turno dovremo girare una carta gambero e posizionarla su uno dei 3 piatti stando attenti a non lasciarne mai uno vuoto. Se ci sono le condizioni per schiacciare il limone bisogna farlo e dichiarare la/le caratteristiche individuate!».*

## Mediazioni

### I Inibizione

- Eliminare le penitenze.
- Dopo aver posizionato la Carta gambero aspettare 5 secondi prima di proseguire con qualsiasi azione.

### M Memoria di lavoro (Updaiting)

- Prima di girare una nuova carta fare un rapido controllo delle caratteristiche delle carte gambero presenti sul tavolo.

### + X - : Ab numeriche e di calcolo

- Eliminare la regola Cocktail di gamberi.

### ([]) Categorizzazione

- Allenarsi, prima di iniziare la partita, a riconoscere le caratteristiche delle carte e quindi le 4 categorie: numero, paese di provenienza, colore, dimensione.

### Ab. visuoperceptive e visuospatiali

- Assicurarsi che i 3 piatti pietanza siano ben visibili da tutti i giocatori.
- La dimensione dei gamberi non è una caratteristica facile da individuare a colpo d'occhio. Se si compie un errore rispetto a questo aspetto non ricorrere alle penitenze.



# 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

### Cosa sviluppa

-  Memoria di lavoro
-  Inibizione
-  Flessibilità
-  Categorizzazione

### Svolgimento

Scegliere una categoria e suddividere il mazzo in 3 mazzetti più piccoli rispettando il criterio scelto. Una volta finito, rimescolare tutte le carte e suddividerle questa volta secondo un'altra categoria. Trattandosi di un allenamento, parametri, tempi ed eventuali regole sono assolutamente personalizzabili!

## #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

### Cosa sviluppa

-  Memoria di lavoro
-  Categorizzazione
-  Denominazione



## Svolgimento

Dividere il mazzo in 3 mazzetti più piccoli seguendo il criterio del colore dei gamberi, 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. Ricorda le carte hanno diverse caratteristiche: nazionalità (bandiera), colore dei gamberi, dimensione dei gamberi e numero dei gamberi.

## #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. i gamberi hanno entrambi 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.