



# Avocado Smash



## FUNZIONI ESECUTIVE

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

## ABILITÀ COINVOLTE

- + x - :** Ab. numeriche e di calcolo

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di riflessi con carte.

### Autore

### Editore italiano

Ridley's Games

### Scopo

Sbarazzarsi di tutte le carte prima degli altri!

### Contenuto della confezione

- 60 carte avocado
- 10 carte speciali

### Tempo

indicato sulla confezione 10'

0-99 10'

### Età

consigliata sulla confezione 6+

0-99 6+

### Cosa ne pensiamo

Avocado Smash si presenta come un party game coinvolgente e divertente. È adatto per tutta la famiglia e riesce a creare un'atmosfera frizzante in poco tempo.

È utile per potenziare la sequenza numerica fino al 15 sia in modalità crescente sia decrescente. Inoltre il Controllo Inibitorio è ben coinvolto infatti bisognerà dire il proprio numero seguendo la sequenza numerica senza farsi distrarre dal numero scritto sulle carte.

Sono indicate due versioni in modo da poter calibrare la difficoltà.



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori** le carte.
2. Assicurarci che tutti sappiano **enumerare** da 1 a 15.
3. **Prendiamo confidenza con le regole** e facciamo una prova. Si può valutare di introdurre le regole in modo graduale; in particolare la regola di mettere le mani sopra al mazzo di carte al centro se:
  - Il numero enunciato corrisponde con la carta giocata
  - Vengono giocate due carte uguali di seguito.
4. **Si gioca!**

### Consegna

*«A turno ciascun giocatore dovrà mettere la carta al centro del tavolo e dire il numero corretto rispetto alla sequenza detta a voce! Non farti ingannare dal numero scritto sulla carta. Attento agli Smash e alle regole speciali.»*

## Mediazioni

### I Inibizione

- All'inizio non usare le due regole segnate nella sezione "0-99 introduce il gioco" in modo che ci si possa concentrare maggiormente sull'aspetto verbale e quindi dare meno importanza all'interferenza visiva.
- Dopo aver girato una carta aspettare qualche secondo prima di fare l'azione. Se c'è un adulto che conduce il gioco sarà lui a dare il via all'azione dopo che è stata girata la carta in modo da tenere un ritmo più lento.
- Se si dice un numero sbagliato quando si mette una carta sul tavolo non penalizzare prendendo tutte le carte sul tavolo, ma solo una oppure togliere questa regola per non creare troppa frustrazione.

### M Memoria di Lavoro

- Creare una legenda visiva per non affaticare la memoria. Eventualmente fare un momento di allenamento come scritto nella variante #Cosafaccio?

### M Memoria di lavoro - Abilità numeriche e di calcolo



- Non usare la carta "cambio direzione" per invertire la sequenza numerica ma solo il cambio direzione dei giocatori.



### Abilità numeriche e di calcolo

- Usare la sequenza numerica fino al 10 se non è ancora stata consolidata fino al 15.



# Proposte per reinventare il gioco

## #1 Avocado Party

### Cosa ne pensiamo

Abbiamo pensato a delle regole aggiuntive per allenare altri aspetti legate alle abilità numeriche e di calcolo tenendo vivo lo spirito del gioco.

### Cosa sviluppa

- M** Memoria di Lavoro
- + X - :** Ab. numeriche e di calcolo

**Età** 7+ **Cos'è** Gioco

### Svolgimento

Oltre alle regole base bisogna aggiungere queste due regole:

- "SMASH", mani sulla pila, quando dico il numero doppio rispetto alla carta che ho in mano. Ad esempio è il mio turno e devo dire "sei" e mi esce la carta con tre avocado. Ricorda non puoi scegliere la carta!
- "SMASH", mani sulla pila, quando la carta posata al centro del tavolo è +o - 1 rispetto al numero dichiarato. Ad esempio dico "6" ed esce la carta "5 o 7".

Queste due regole permettono di allenare maggiormente la memoria, i fatti numerici (il doppio) e la sequenza numerica (cosa c'è prima, cosa c'è dopo).

## #2 Da 15 a 0

### Cosa ne pensiamo

Modificando l'enumerazione crescente con quella decrescente il livello di sfida aumenta!

### Cosa sviluppa

- F** Flessibilità cognitiva
- + X - :** Ab. numeriche e di calcolo

**Età** 6-7+ **Cos'è** Gioco



## Svolgimento

Le regole restano uguali a quelle del gioco base ma a inizio gioco bisognerà partire da 15 per poi arrivare a 0. Quando esce la carta “cambio direzione” cambio anche la modalità di conteggio quindi in questo caso dovrò ripartire a contare in modo crescente. Es. è il mio turno e dico “7” poi esce la carta “cambio turno” il prossimo giocatore dovrà dire 8 e non 6.



## #3 Cosa faccio?

### Cosa ne pensiamo

È un allenamento per favorire il riconoscimento delle carte e delle loro azioni.

### Cosa sviluppa



Memoria di lavoro

**Età**

6+

**Cos'è**

Allenamento

## Svolgimento

Preparo un mazzo con una ventina di carte in cui inserisco le carte speciali. Giro velocemente le carte e i/il giocatori/e dicono quali sono le azioni da eseguire.