



Team Story




FUNZIONI ESECUTIVE

M Memoria di lavoro

ABILITÀ COINVOLTE

 Associazione

 Ab. narratve

Introduzione

Cos'è

Gioco di carte.

Scopo

Se si è un narratore: raccontare una storia usando le carte a disposizione; se si è un ascoltatore: ritrovare tutte le carte utilizzate e ricostruire la storia.

Contenuto della confezione

- Carte Magia (60)
- Carte Avventura (60)
- Pergamena (5 pezzi)
- Blocco segnapunti
- Clessidra 30 sec

Tempo

indicato sulla confezione 20'

0-99 A seconda dei giocatori il tempo varia.
Circa 15 minuti.

Autore

Les Fées Hilares

Editore italiano

Mancalamaro

Età

consigliata sulla confezione 5+

0-99 6+, con mediazioni 5+

Cosa ne pensiamo

Se ti piace inventare storie avventurose o magiche questo è il gioco giusto! Sono infatti forniti 2 mazzi di carte che all'occorrenza possono essere mischiate per creare storie di magia avventurose o di avventure magiche. Il gioco, se giocato in gruppo, è un semicoperativo nella prima parte. Infatti il gioco è strutturato in due parti: la prima in cui i narratori creano la storia e l'ascoltatore ascolta; la seconda in cui l'ascoltatore ritrova le carte giuste per riformare la storia corretta. Questo aspetto può essere molto d'aiuto a chi è in difficoltà a inventare un'intera storia di senso compiuto.

Si presta bene a varie varianti quindi non perdetevi l'ultima parte della nostra cata gioco!



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori** il mazzo che abbiamo scelto di usare.
2. **Osserviamo** con attenzione le carte e prestiamo attenzione a delle piccole differenze che permettono di distinguere le carte una dall'altra.
3. **Montiamo** la pergamena che conterrà le carte che formano la storia.
N.B. consiglio di partire anche solo con 4 caselle per capire bene la dinamica del gioco.
4. **Decidiamo** chi sarà l'ascoltatore.
5. Facciamo una **partita di prova**.

Consegna

«Chi svolge il ruolo del narratore deve inventare la storia usando le carte a disposizione. Lo scriba annota il numero della carta utilizzata e la posizione sulla pergamena. L'ascoltatore nella prima parte ascolta mentre nella seconda parte trova tra le carte sparse sul tavolo quelle appartenenti alla storia e le ricolloca, nell'ordine corretto sulla pergamena.»

Mediazioni

M Memoria di lavoro

- Prevedere che ci siano più ascoltatori.
- Nella seconda parte di gioco, ridurre il numero di carte tra cui dover cercare le carte usate nella storia.

M Memoria di lavoro e Abilità narrative

- Usare meno caselle pergamena creando quindi una storia più corta. Il contro di quest'aspetto è che la storia potrebbe essere povera da un pdv narrativo ma è altrettanto vero che molti bambini creano, per lo più, una frase molto lunga che funge da storia. Vanno quindi aiutati a sviluppare un'idea più strutturata e partire con poche caselle potrebbe essere d'aiuto.
- Creare prima dell'inizio della partita l'intera storia e poi raccontarla ad alta voce facendo partire il gioco. In questo modo sarà più facile per il narratore seguire un filo logico e per l'ascoltatore non dover ricordare per tempi troppo lunghi le informazioni.

M Memoria di lavoro e Associazione

- Non usare carte simili.



Associazione

- Descrivere bene le carte.



Abilità narrative

- Un adulto nel ruolo dell'ascoltatore può aiutare sia a rendere uniforme la storia utilizzando funtori e connettori sia a essere da esempio per storie future.





Proposte per reinventare il gioco

#1 C'era una volta...

Cosa ne pensiamo

Una piccola aggiunta finale che può permettere di coinvolgere la scrittura.

Età 7+

Cos'è Allenamento

Svolgimento

Una volta terminata la partita per come prevista dal regolamento si chiede a tutti i partecipanti di scrivere la storia. Chi non avrà dimenticato nessuna parte riceverà un punto extra.

Cosa sviluppa

M Memoria di lavoro

6 = VI Ab. di letto-scrittura

#2 Racconta tu!

Cosa ne pensiamo

Se chi ricopre il ruolo dell'ascoltatore è un po' in difficoltà nella creazione di storie, il raccontare la storia appena proposta dai narratori o dal narratore può essere un buon allenamento. Proporre questa variante se si è sicuri che i narratori hanno proposto una storia organica e ben strutturata.

Età 5+

Cos'è Allenamento

Svolgimento

Una volta terminata la partita per come prevista dal regolamento si chiede all'ascoltatore di raccontare la storia appena sentita. Se non dimentica nessuna parte riceve un punto extra.

Cosa sviluppa

M Memoria di lavoro



#3 E se...

Cosa ne pensiamo

Un'idea per allenare al flessibilità e creare storie alternative.

Età 6+

Cos'è Allenamento

Cosa sviluppa

F Flessibilità

Svolgimento

Una volta terminata la partita per come prevista dal regolamento si tengono le stesse carte e ogni partecipante prova a creare una storia differente da quella raccontata.