

COME SI GIOCA?

Scarabeo è l'alternativa italiana a Scrabble, con il quale condivide alcune regole ma vi sono anche delle differenze.

L'anima di Scarabeo è fundamentalmente diversa, risultando maggiormente semplice, ludica e comprensibile.

Il gioco si costituisce di 130 tessere con le lettere dell'alfabeto italiano (eliminando così il problema della versione americana in cui ci sono anche le K e le J), che vanno incasellate l'una con l'altra fino a formare delle parole. Ovviamente, più complesse saranno le parole e maggiori saranno i punti accumulati. Ci sono anche dei bonus per rendere il gioco ancora più imprevedibile e dinamico.

ETÀ: 10+ e 2/4 giocatori



8 BENEFICI DERIVANTI DA GIOCARE A SCARABEO

S APPRENDIMENTO E VOCABOLARIO: non amplia solo il vocabolario ma anche le skills per ricavare parole derivate. I bambini imparano così ad utilizzare suffissi e prefissi con più facilità e velocità. Si apprendono anche i diversi significati delle parole e l'uso che ne consegue.

C SVILUPPO ABILITÀ INTELLETTUALI: come per i classici giochi di parole (es. settimana enigmistica, cruciverba), Scarabeo facilita lo sviluppo di abilità cognitive come l'attenzione, la concentrazione, la memoria, il problem solving...

A STRATEGIA: ogni lettera deve essere utilizzata. Ma i giocatori più attenti utilizzeranno, o svilupperanno, una strategia per non rimanere verso la fine della partita con lettere "rare" e difficili da utilizzare, ad esempio l'H o la Q. Ogni mossa va pianificata e pensata, mettendo quindi nelle condizioni di provare ad "anticipare" cosa accadrà.

R COOPERAZIONE SOCIALE: Attraverso il confronto con gli altri giocatori si possono apprendere parole che riguardano diversi ambiti, come ad esempio la filosofia, la storia...i bambini inoltre imparano come adattarsi facilmente a nuove regole e lavorare insieme per un obiettivo comune.

A BENESSERE EMOTIVO E FIDUCIA IN SÈ STESSI: Ad ogni turno i bambini sono chiamati a risolvere un problema logico-linguistico. Anche se non si vince, rimane un grande senso di "crescita" e di soddisfazione. Incrementando fiducia in sè stessi e nelle proprie abilità i bambini acquisiscono anche abilità da utilizzare nella vita di tutti i giorni, come ad esempio quelle di decision making.

B CREATIVITÀ: I ragazzi saranno sempre più "obbligati" a usare la loro creatività per creare parole non ancora presenti sul tabellone facendo appello alle informazioni apprese e alla loro capacità di rielaborazione.

E CONCENTRAZIONE: bisogna prestare attenzione alle lettere rimaste. In questo modo i bambini imparano ad utilizzarle effettivamente tutte anche nei loro ragionamenti. Solo rimanendo pienamente focalizzati e concentrati possono ragionare sull'uso delle lettere per ottenere sempre più punti.

O RENDE FELICI: Giocando in famiglia, o con gli amici, si verificano molte occasioni di divertimento, soprattutto quando si prova a inventare una nuova parola e ci si accorge che non esiste. Magari non si ottengono punti ma la parola "inventata" è proprio "simpatica", così tanto da far ridere anche il nonno in una sfida con il nipote. Ridere aumenta le endorfine, collegate alle esperienze positive e piacevoli. Inoltre, condividendo il momento di gioco con altri, si può migliorare l'empatia, la fiducia e la compassione.

COME SI GIOCA?

Il gioco si compone di 900 domande, scritte su delle "cards" e preparate per mettere in difficoltà i giocatori. Nelle carte sono previste due tipologie di domande: una per adulti e una per bambini, su diversi temi: storia, geografia, musica, televisione e sport. A turno, si estrae una carta e si fanno all'avversario le domande presenti sulla carta estratta. L'avversario per prendere il punto e avanzare di una casella **non** deve mai rispondere con un "si" o con un "no". Se dovesse usare una delle due parole, gli altri giocatori devono suonare il campanello ed il più veloce a farlo potrà far avanzare la sua pedina di una casella. Vince il primo che arriva al centro del tabellone.

ETÀ: 7+ e almeno 2 giocatori



PERCHÈ GIOCARE A NE SÌ NE NO? Permette di migliorare le seguenti abilità:



OR



PENSIERO LOGICO - INIBIZIONE: Le domande sono a trabocchetto e i giocatori devono elaborare la loro risposta (che sarebbe inevitabilmente sì/no) per dare una soluzione alternativa, utilizzando ad esempio frasi che indicano affermazioni o negazioni senza usare risposte che utilizzerebbero di solito. Si richiamo qui i processi di inibizione e di controllo!!



CONCENTRAZIONE: bisogna stare attenti e focalizzarsi sia sulla domanda, che sull'inibizione della risposta automatica che verrebbe da dire. Inoltre, bisogna anche concentrarsi quando è il turno degli altri e vedere se rispondono correttamente, altrimenti attivarsi velocemente a premere il campanello.



ABILITÀ MOTORIE-PRASSICHE - VELOCITÀ: se un compagno sbaglia, bisogna essere i più veloci a premere il campanello per segnalare l'errore. Non in un'ottica di "screditare" l'altro, ma per poter ottenere un punto per sé stessi dimostrando di essere attenti e veloci.



VELOCITÀ: La velocità in questo gioco è alla base di tutti i processi. Ascoltare la domanda con attenzione, svolgere un rapidissimo processo di rielaborazione e controllo dei processi automatici, e rispondere! Ma bisogna stare attenti non solo a sé stessi, quanto agli altri e premere il campanello in caso di errore!



TOLLERANZA ALLA FRUSTRAZIONE - RIELABORAZIONE DELL'ERRORE: Anche se si sbaglia, il gioco crea un clima divertente in cui l'errore è fonte di risate e sana competizione. Anche il gesto di suonare il campanello diventa un momento di divertimento in cui l'errore diventa spensierato e condiviso (tutti prima o poi cadono nel tranello). Aumenta così la coesione, il senso di gruppo e la sperimentazione di emozioni simili.

COME SI GIOCA?

Speedy words è un gioco di parole e di categorizzazione. Per giocare si posiziona il mazzo di carte al centro del tavolo dalla parte delle categorie. Ogni giocatore, a turno, pesca una carta e la gira dalla parte delle lettere, posizionandola a fianco al mazzo. Ogni lettera appare in diversi colori, ma solo una delle lettere presenti combacia con il colore e la categoria della carta.

Il primo giocatore che dice ad alta voce una parola che inizia con la lettera che combacia con il colore della categoria vince il round e prende la carta. Il vincitore del gioco è colui che ha collezionato più carte quando rimane una sola carta nel mazzo.

ETÀ: 6+ e almeno 2 giocatori



PERCHÈ GIOCARE A SPEEDY WORDS?

Permette di migliorare le seguenti abilità:



MEMORIA: La memoria di lavoro è il filo conduttore del più ampio "sistema di memoria", permettendo il collegamento tra memoria a breve e lungo termine. I giochi che implicano l'uso di parole migliorano proprio la memoria di lavoro che, di conseguenza, ha un effetto positivo sull'apprendimento. I bambini in effetti devono ricordare prima il colore della categoria, e poi rievocarla per poter abbinare una parola.



DENOMINAZIONE E VOCABOLARIO: Questo gioco rinforza la capacità di denominazione ed accresce il vocabolario. Quante più parole i bambini incontrano, tante più ne impareranno. Inoltre, il dover dire ad alta voce la parola facilita l'esposizione orale ed espone i ragazzi ad un apprendimento continuo utile per la loro quotidianità.



CONCENTRAZIONE ED ATTENZIONE: Se non ci si concentra ci si dimentica il colore della categoria e non si potrà rispondere correttamente al passaggio successivo. Le abilità di concentrazione e focus sul task sono essenziali e si sviluppano via via che i bambini giocano.



PENSIERO STRATEGICO E PROBLEM SOLVING: Non bisogna solo avere un buon vocabolario ed essere attenti, ma usare anche delle strategie e ragionamento logico. Nel vedere la categoria, prima ancora di sapere la lettera cui far riferimento i bambini possono iniziare a pensare mentalmente a delle possibili parole considerando quindi multiple soluzioni.



VELOCITÀ DI ELABORAZIONE: Questo gioco è ottimo per migliorare la velocità di elaborazione dei ragazzi, dato che per vincere bisogna essere i più veloci del gruppo. La pratica è importante, e per questo il gioco permette un allenamento più divertente.



COOPERAZIONE E COMPETIZIONE SANA: Anche se nel gioco per vincere bisogna essere i più veloci, i bambini imparano un sano senso di competizione e vengono attivati e motivati a giocare per divertirsi. Migliora così la resilienza dal "provare, fallire e riprovare ancora".



Variante per migliorare le abilità ortografiche: scrivere la parola.