







Il gioco è un aspetto imprescindibile nella crescita e nella vita, essendo anche un momento di condivisione sia in famiglia che con altri. Possiamo considerarlo come lo strumento "principe" delle prime interazioni fra grandi e bambini.

Ma cos'è davvero il gioco? "un momento di spensieratezza, di non serietà" risponderebbero gli adulti.

Per i bambini invece il gioco è un mezzo di esplorazione, di conoscenza, di reciprocità e di connessione. Non di certo un banale passatempo!

Il gioco nel bambino consente di lavorare su diversi aspetti:




ASPETTO COGNITIVO

- Memoria 
- Problem Solving 
- Processo Decisionale 
- 50% di stress in meno dopo una sola partita!! 

Rallentamento invecchiamento
mentale









ASPETTO RELAZIONALE

- Ascolto attivo 
- Empatia 
- Rafforzamento legami sociali 
- Isolamento sociale 

AUMENTO DELL'AUTOSTIMA



1. Concetto di sconfitta
2. Concetto di vittoria

-  errore come momento di crescita
-  rispetto verso gli altri
-  accettazione della sconfitta
-  formulazione di strategie
-  ragionamento logico
-  argomentazione

IMPULSIVITÀ

- riflessione sulle azioni
- autocontrollo
- pianificazione

DEPRESSIONE

- 20 minuti di gioco bastano per:
- migliorare l'umore
 - migliorare la frequenza cardiaca
 - migliorare resilienza e positività

"Il gioco è una fonte di sviluppo potenziale; nel gioco il bambino è sempre al di sopra del suo abituale comportamento quotidiano; nel gioco egli è in qualche modo di una testa più alto di se stesso"

- L. S. Vygotskij

COME SI GIOCA?

Si utilizzano due dadi. Ogni giocatore deve avere una pedina distinta. Ciascuno getta i dadi al suo turno e procede di tante caselle secondo il numero ottenuto.

Colui che per primo arriva esattamente alla casella finale entra nel "castello o giardino dell'oca" e vince il gioco.

Ci sono delle caselle però che implicano dei "cambiamenti", ad esempio retrocedere, o andare in una specifica casella... il gioco non è quindi privo di imprevisti.

In realtà il Gioco dell'Oca, benché non preveda alcuna strategia, rappresenta nella sua struttura e nei suoi ancestrali simboli che la corredano la vita dell'uomo e affonda le sue origini in epoche lontane.

ETÀ: 6+ e almeno 2 giocatori



PERCHÈ GIOCARE AL GIOCO DELL'OCA?

Permette di migliorare le seguenti abilità:

• COMPETENZE CHIAVE:

- **Sociali and civiche:** rispettare i turni, tolleranza alla frustrazione, comprendere i codici di condotta, empatia.

- **Apprendere ad apprendere:** ascoltare le regole e controllare che esse siano rispettate, percezione di auto-efficacia.



• ABILITÀ COGNITIVE:

- **Coordinamento motorio:** ai bambini viene chiesto di localizzare oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a se stessi, sia rispetto ad oggetti e di muovere le pedine lungo un percorso prestabilito. Inoltre, anche il lancio dei dadi coinvolge abilità motorio-prassiche.

- **Organizzazione spaziale (disposizione delle caselle):** Conoscere l'ordine delle caselle e quindi del percorso è importante, e reiterando il gioco questo sarà sempre più automatico, così da associare il numero alla casella nella sua disposizione spaziale.



• INTELLIGENZE MULTIPLE:

- **Interpersonale:** migliora la comunicazione e le "social skills" con i pari, come il saper lavorare nel piccolo gruppo, migliorare le capacità collaborative.

- **Logico-matematica:** Conoscenza e riconoscimento dei numeri, capacità di calcolo (numero della casella ed indicato dal dado). Permette anche di acquisire il concetto di successione dei numeri, sia in senso progressivo che regressivo.



COME SI GIOCA?

Famoso gioco dove le carte, uguali a coppie, sono disposte a faccia in giù su un tavolo, sparse. Scopo del gioco è proprio trovare le coppie abbinandole, sfruttando gli errori degli avversari, con una buona dose di attenzione e, come dice il nome del gioco stesso, memoria.

Alla base troviamo meccanismi in grado di agire sulle capacità cognitive, di "tonificarle" grazie ai numerosi processi sinaptici attivati.

Risulta essere un valido strumento ludico/riabilitativo anche per sviluppare attività con bambini con dislessia, ADHD e con deficit di memoria a breve termine.



ETÀ: 5+

PERCHÈ GIOCARE A MEMORY

È un gioco che permette di lavorare su:

ABILITÀ RELAZIONALI:

- I giocatori devono imparare a rispettare i propri turni, aspettando pazientemente che un giocatore termini la propria "manche" prima di poter girare le carte desiderate. Insegna anche ai giocatori a non disturbare gli avversari, così da non essere a sua volta disturbati

MEMORIA VISIVA:

- I giocatori devono riuscire a memorizzare le carte precedentemente girate da loro stessi o dagli avversari. Devono poi collocare correttamente il ricordo nello spazio visivo per non commettere gli stessi errori dell'avversario o già compiuti da loro stessi.

ATTENZIONE SOSTENUTA:

- Il gioco invita i giocatori a rimanere concentrati per tutti il tempo del gioco, dall'inizio alla fine, per poter osservare ciò che succede e non perdersi carte svelate dagli avversari. Inoltre, aiuta ad elaborare le informazioni codificate per poter rimanere vigili sulle mosse degli altri e pianificare le proprie.

COME SI GIOCA?

"Forza 4" è un gioco da tavolo astratto, il cui scopo è quello di riuscire a posizionare 4 gettoni dello stesso colore in fila (orizzontale, verticale o diagonale). Si tratta di un gioco di allineamento che richiama molto il famosissimo gioco carta e matita del Tris. Un dato importante, che lo differenzia appunto dal Tris, è rappresentato dalla forza di gravità: essendo la scacchiera in verticale qualsiasi pedina inserita andrà sempre ad occupare lo spazio nella colonna più in basso, inducendo nei giocatori l'uso di processi cognitivi strategici e abilità spaziali.

ETÀ: 6+ e almeno 2 giocatori



PERCHÈ GIOCARE A FORZA 4? Permette di migliorare le seguenti abilità:

- **ATTENZIONE**– Ogni mossa è fondamentale e potrebbe cambiare le sorti della partita. Per questo bisogna prestare attenzione e rimanere concentrati per poter sfruttare ogni mossa a proprio vantaggio.
- **FLESSIBILITÀ LOGICA**– A volte, pur avendo pianificato le mosse, l'avversario potrebbe costringerci a cambiare piano di azione. Ebbene, questa modalità permette di migliorare e sviluppare la flessibilità andando ad immaginare ed attuare diversi scenari possibili.
- **RISPETTARE I TURNI**– Essendo un gioco a turni, permette di migliorare la capacità di gestione dell'impulsività e di attesa nel tempo. Questo perché anche la mossa dell'avversario potrebbe sicuramente essere utile per raggiungere l'obiettivo. Inoltre, ciò aiuta a considerare l'altro in termini positivi e ad accrescere il concetto di "rispetto dell'altro".
- **RAGIONAMENTO STRATEGICO E PIANIFICAZIONE** – Per vincere, bisogna trovare modi strategici di allineare i gettoni sfruttando anche le mosse dell'avversario. Senza pianificare le mosse non sarà facile vincere.
- **MOTRICITÀ FINE** - I bambini hanno bisogno di tempo per sviluppare queste abilità. In questo gioco bisogna coordinare muscoli e movimenti: usare mani e dita correttamente mentre si osserva la griglia.
- **ABILITÀ VISUO-PERCETTIVE E VISUO-SPAZIALI** - Questo gioco può essere vinto solo da chi è mentalmente consapevole che tutti i gettoni possono essere usate in differenti direzioni. Questo significa che i bambini devono anche immaginare possibili "scenari" e percepire come i gettoni, una volta inseriti, modificheranno le possibilità di gioco.

COME SI GIOCA?

Dobble è un gioco di carte che comprende tanti mini-giochi basati sulla rapidità. Indipendentemente dal tipo di gioco, bisogna sempre essere i più rapidi a trovare il simbolo identico tra due carte, nominarlo a voce alta e poi prendere la carta, piazzarla o scartarla a seconda delle regole del mini-gioco a cui si sta giocando.

ETÀ: 5+ con facilitazioni



PERCHÈ GIOCARE A DOBBLE?

È un gioco che permette di lavorare su:



ATTENZIONE SOSTENUTA E CONCENTRAZIONE

- Facilita il mantenimento e l'attivazione dell'attenzione per un tempo prolungato.



MODALITÀ RELAZIONALI DI SANA COMPETIZIONE

- Se proposto con una modalità non competitiva, il gioco aiuta a ridurre comportamenti precipitosi e di prevaricazione: nonostante lo scopo del gioco sia essere il più veloce, questo non vuol dire che si debbano dimenticare le regole di rispetto nei confronti degli altri. Si può in questo modo indurre un apprendimento implicito riguardo una competizione sana basata sul rispetto e supporto reciproco.



ESPLORAZIONE E DISCRIMINAZIONE VISIVA

- Invitare il giocatore a esplorare attentamente i simboli presenti riducendo il ritmo incalzante del gioco in modo da favorire l'esplorazione sistematica.



ABILITÀ VISUOPERCETTIVE - VISUOSPAZIALI

- Invita i giocatori ad analizzare le figure per colore, forma e ad integrare i simboli a livello spaziale, per favorire un successivo riconoscimento percettivo.



DENOMINAZIONE

- Favorisce lo sviluppo di abilità di recupero lessicale del simbolo da denominare, e permette anche di apprendere nuovi simboli, accrescendo così il dizionario lessicale (Es. mirino, simbolo di divieto..)
- Può essere utile, prima della partita, denominare insieme a tutti i giocatori i simboli per agevolare una prima forma di apprendimento e familiarità con i numerosi stimoli presenti.

COME SI GIOCA?




Jenga significa "costruisci". Si sistemano 54 blocchi di legno su piani fino a formare una torre alternando piani in cui i blocchi sono presi orizzontalmente e verticalmente. A turno si sottrae un blocco di legno dalla torre e con una mano sola si posiziona sulla sommità di essa. Chi fa crollare la torre perde!

È un gioco che può generare adrenalina nei più coraggiosi e una certa ansia nei più prudenti, rivelandosi quindi un valido strumento per approfondire e mediare alcuni aspetti non prettamente cognitivi, come il carattere, il modo di approcciare una sfida, l'autoregolazione, la gestione della frustrazione...


ETÀ: 5+ con facilitazioni / 3+ nelle varianti di gioco

PERCHÈ GIOCARE A JENGA?


ATTENZIONE

- 
- Per alimentare l'attenzione condivisa, rispettando i ritmi della turnazione e imparando ad attendere
 - Per aumentare l'attenzione focalizzata e quindi la consapevolezza: chi gioca deve essere consapevole dei propri gesti, facendo attenzione ad agire con delicatezza e prendendosi il tempo che serve per decidere quale mattoncino spostare.


INIBIZIONE

- 
- Il proprio turno inizia solo quando l'altro giocatore ha tolto le mani dai mattoncini e dalla torre. Questo aiuta a rispettare i turni e ad inibire a livello psicofisico il desiderio di iniziare mentre l'altro non ha ancora terminato.

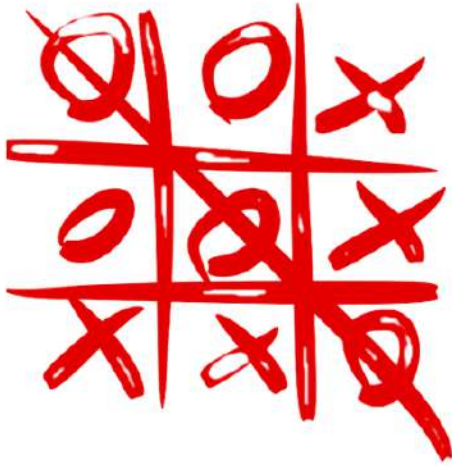
ABILITÀ VISUOCOSTRUTTIVE

- 
- Sviluppa l'orientamento spaziale: quando si spostano i mattoncini e quando vanno ricollocati da un piano all'altro è necessario cambiare orientamento. Se ci fossero difficoltà a livello spaziale, si potrebbe fornire un'indicazione verbale.

ABILITÀ PRASSICHE E MANUALI

- 
- Spesso i giocatori hanno movimenti "disturbati" dalla precipitosità e impulsività di fare la loro mossa. Per evitare di far cadere tutto, si devono elaborare delle strategie prassiche e motorie, toccando prima delicatamente i pezzi che si vorrebbero togliere per rendersi conto della loro stabilità o meno. Con il reiterare del gioco, alcuni giocatori imparano che può essere utile appoggiare il gomito per non far tremare la mano.
 - Sviluppa anche abilità di controllo manuale e modulazione del gesto imparando quindi a prendersi il tempo prima di agire, a riflettere ed elaborare una strategia di azione.

COME SI GIOCA?



Il gioco del Tris è molto antico, risale agli antichi Egizi nel 1300 A.C circa ma, nonostante la sua "età", i suoi principi sono durati fino ai nostri giorni ed è considerato il gioco più semplice e diffuso in tutto il mondo, complice la possibilità di giocare ovunque, con una sola matita e un foglio. Proprio per questo è un gioco anche sottovalutato.

Si tratta di un gioco carta e matita giocato da due giocatori: uno userà il simbolo della "croce" e l'altro del "cerchio". Si gioca su una griglia di 3X3 caselle (9 caselle totali). Il giocatore di turno occupa una delle caselle con il suo simbolo, poi cede la mossa all'avversario. Il primo ad ottenere un "tris" in verticale, diagonale oppure orizzontale vince. Se ci sono simboli in tutte le caselle ma nessun tris la partita finisce con un pareggio.

ETÀ: 6+ e 2 giocatori

PERCHÈ GIOCARRE A TRIS?

Permette di migliorare le seguenti abilità:

• ABILITÀ SOCIALI E DI INCLUSIONE

Prima di tutto non si gioca da soli. E questo è già un utile mezzo per costruire relazioni sociali. Si possono organizzare tornei che aiutano a rafforzare il senso del gruppo.

• TOLLERANZA ALLA FRUSTRAZIONE - VITTORIA VS. SCONFITTA

Nel tris, come in tutti i giochi, si vince e si perde. Si impara perciò a sostare nella vittoria, ma anche a gestire la rabbia e la frustrazione della sconfitta.

• ABILITÀ DIDATTICHE-COGNITIVE:

- **Riflessione, Previsione e Programmazione:** capacità di preparare più schemi di gioco, organizzazione delle proprie mosse e la previsione di quelle altrui. Questo aumenta le capacità relative al pensiero strategico. Infine, questo gioco permette ai bambini di vedere concretamente gli esiti delle loro scelte in un contesto divertente e strutturato.

- **Flessibilità:** stimola la capacità di riadattarsi e rielaborare le proprie azioni pianificate di fronte a un imprevisto (se l'avversario non esegue la mossa prevista). Non è obbligatorio inoltre usare per forza i simboli indicati, lasciando quindi libero spazio a creatività e personalizzazione (es. usare cuori, farfalle, lettere...)

- **Memoria:** continuando a giocare, i bambini imparano delle strategie e delle mosse che risultano essere più vincenti (nonostante non esista una serie unica di mosse considerata come quella "vincente" in assoluto). Si prosegue quindi per un apprendimento detto per "prove ed errori" inizialmente, ma successivamente si rievocano dalla memoria tutte le esperienze che hanno portato alla vittoria o alla sconfitta.

- **Attenzione:** nel gioco del Tris, vince chi coglie la svista dell'avversario. Perdere attenzione e concentrazione porta a compiere delle sviste che in questo gioco sono quasi "fatali". Giocandoci quindi i bambini possono migliorare e prolungare i loro tempi di attenzione focalizzata e sostenuta, implementando la concentrazione.

COME SI GIOCA?

"indovina chi?" è uno dei giochi più conosciuti e chiunque ha fatto almeno una partita da bambino. A ciascun giocatore viene assegnato un "tabellone" con 24 figurine raffiguranti personaggi caricaturali (anche se ad oggi ne esistono varie versioni, come quello con i personaggi Disney o eroi della Marvel). Ciascuno dei personaggi ha proprie peculiarità fisiche e il proprio nome. Ogni giocatore sceglie poi un'ulteriore figurina, scelta da un mazzo a parte, che raffigura il personaggio che l'avversario dovrà indovinare: lo scopo del gioco è infatti indovinare la figurina posseduta dall'avversario, andando per esclusione. Per farlo bisogna fare delle domande che prevedono solo risposta "sì/no" per comprendere le peculiarità del personaggio dell'avversario.

ETÀ: 6+ e almeno 2 giocatori



"Tre qualità sono necessarie al detective ideale (.....) capacità di osservazione, deduzione e conoscenza."

A. C. Doyle "Il segno dei quattro"

PERCHÈ GIOCARE A INDOVINA CHI? Permette di migliorare le seguenti abilità:

-  **FARE DOMANDE E RISPONDERE**– Lo scopo del gioco è scoprire CHI è il personaggio dell'avversario. Bisogna quindi porre domande per capire distinguere un personaggio dall'altro. La formulazione della domanda corretta favorisce un lavoro sulla costruzione frasale, sul lessico e sulla sintassi. Una volta ottenuta la risposta dall'altro giocatore entrano nuovamente in campo i diversi aspetti linguistici e cognitivi che ci permettono di scartare le ipotesi non corrette. Bisogna rispondere "sì/no" alle domande poste dagli avversari e quindi utilizzare processi di elaborazione cognitiva per riconoscere le caratteristiche peculiari del personaggio.
-  **ATTENZIONE E CONCENTRAZIONE** – Bisogna mantenere bene a mente lo scopo del gioco e rimanere concentrati sulle domande già poste, per poter elaborare riflessioni su chi potrebbe essere il personaggio dell'avversario.
-  **VOCABOLARIO DESCRITTIVO**– Per restringere il campo di scelta, bisogna utilizzare il vocabolario descrittivo (es. denti grossi, capelli rossi, naso piccolo etc..) ma via via che si gioca questo vocabolario può anche essere ampliato e migliorato.
-  **CONFRONTI E SOMIGLIANZE** – Quando si decide quale domanda fare, bisogna guardare e osservare attentamente quali personaggi sono ancora presenti per comprendere le differenze e determinare cosa si può chiedere per far "cadere" più personaggi allo stesso tempo. Se abbiamo una sola persona con gli occhiali e tre con i capelli bianchi dovremo riflettere su quale domanda porre.
-  **MEMORIA E UPDATING (MEMORIA DI LAVORO)** – Una volta posta la domanda e ricevuta la risposta, bisogna aggiornare il "piano di azione" per procedere subito a riformulare la domanda successiva elaborando le informazioni nuove, integrandole con quelle già immagazzinate in memoria.
-  **RISPETTARE I TURNI**– Questo gioco permette di lavorare sulle skills di "turn-taking" ovvero sul rispettarsi a vicenda, giocando uno alla volta ed insieme per porre domande e rispondervi. Permette anche di migliorare la capacità di gestione dell'impulsività e di attesa nel tempo.
-  **RAGIONAMENTO STRATEGICO E PIANIFICAZIONE** – Per vincere, bisogna trovare modi strategici per differenziare i personaggi rappresentati. Riconoscere e differenziare ad esempio il colore dei capelli o della maglietta può essere una delle varie possibilità (sfruttando le abilità percettive).
-  **ASCOLTO** – Bisogna prestare attenzione ai dettagli per focalizzarsi sulle informazioni che non solo stiamo dando, ma anche ricevendo per fare le giuste scelte nel porre domande e rispondervi. In questo modo si lavora anche sulla capacità di ascolto attivo e concentrazione nel tempo.
-  **CONTATTO VISIVO** – Sembra banale, ma questo gioco permette e induce il contatto visivo tra giocatori diventando quindi anche uno strumento in grado di aiutare i bambini nello sviluppo di abilità sociali, riducendo ad esempio il timore di parlare guardando negli occhi, perchè il contesto è divertente e privo di giudizi.