

SCHEDA COGNITIVA – PAROLANDIA DEI PICCOLI

1 - CONTENUTO

La scatola contiene 252 pezzi di puzzle plastificati e in materiale spugnoso, ciascuno con una parola, 2 dadi colorati, 1 sacchetto in tessuto e il manuale istruzioni.



2 - REGOLE

Ogni giocatore all'inizio della partita riceve una propria dotazione di parole, con le quali deve creare una frase di senso compiuto, ottenendo tanti punti quante sono le parole della propria frase. A ogni turno la dotazione di parole viene reintegrata con il lancio dei due dadi, prima di comporre una nuova frase. Vince la partita il giocatore che per primo raggiunge o supera il punteggio traguardo.

Grammatica Colorata:

Ogni pezzo di puzzle può essere di 8 colori diversi a seconda del tipo di parola: viola per i nomi, rosa per i verbi, giallo per gli aggettivi, azzurro per gli articoli, verde chiaro per i pronomi, beige per le preposizioni, arancione per gli avverbi e verde scuro per le congiunzioni. Le parole con due (o più) significati contengono entrambi i colori. Le parole maschili hanno il pappagallo azzurro, le femminili rosa, le parole "neutre" verde. Le parole speciali (es. superlativi, alterati, derivati, infiniti) sono contraddistinte dalle tre piume. I verbi al tempo passato sono scritti in rosso.

3 - MODALITÀ

Il gioco utilizza il linguaggio verbale scritto in riferimento all'etichetta verbale (la parola), e simbolico per colore in riferimento alla categoria grammaticale di appartenenza, alle parole con doppio significato, al genere, ai tempi verbali e alle parole speciali.

4 - FUNZIONI SOLLECITATE NELL'ESPLETAMENTO DEL COMPITO

Input: È necessaria una percezione chiara dei dati, non impulsiva, con un'esplorazione sistematica dello spazio. Gli strumenti verbali sono importanti al fine di comprendere il significato delle parole scritte sui pezzi di puzzle, per poter comporre le frasi.

Elaborazione: In fase di elaborazione i giocatori utilizzano prevalentemente il **pensiero ipotetico I**, in modo più o meno organizzato e pianificato, passando dall'aggiustamento per tentativi ed errori a forme pianificate di formulazioni di ipotesi e verifica. Il gioco non ha la finalità specifica di **associare le etichette verbali alla forma grammaticale E**, quindi l'astrazione di questo concetto non è fondamentale per la riuscita del gioco, tuttavia questa sollecitazione permette al giocatore di iniziare a fare spontaneamente supposizioni e associazioni di questo tipo. In questo caso viene stimolato il **comportamento comparativo L** e la **permanenza delle costanti F**, ad esempio all'interno della frase alcune parole possono assumere ruoli grammaticali diversi, ma rimanere le stesse. Anche al livello della sintassi, come a quello delle singole parole, sono rilevanti i **concetti spaziotemporali C**, oltre all'orientamento che viene stimolato dalla possibilità di incrociare in orizzontale e verticale le frasi.

Output: In questa fase è nuovamente importante possedere sia strumenti verbali sufficienti a comunicare la risposta precedentemente elaborata in modo chiaro sia un buon controllo dell'impulsività **M**.

5 - ATTENZIONE RICHIESTA

L'**attenzione richiesta N** è focalizzata e in parte sostenuta: benché siano presenti i turni di gioco, i giocatori formulano ipotesi per comporre le frasi in modo continuativo, anche mentre è il turno degli altri giocatori.

6 - OPERAZIONI RICHIESTE NELL'ATTO MENTALE

Pensiero divergente, codificazione/decodificazione, analisi/sintesi, confronto, permutazione.

7 - ANALISI DELL'UTILIZZO

Il **livello di complessità O** è medio poiché il numero di dati da considerare e il numero di relazioni da inferire è discretamente rilevante, così come il numero di operazioni mentali richieste.

Il **livello di astrazione P** è basso.

Il **livello di efficienza Q** richiesta è basso poiché relativo unicamente al parametro della correttezza: la frase deve essere di senso compiuto e ci deve essere in essa concordanza di genere e dei tempi verbali. In caso contrario la frase è grammaticalmente scorretta, non imprecisa. Non è richiesta inoltre velocità nella formulazione delle risposte, non essendoci vincoli temporali.

