

SCHEDA COGNITIVA – SMILEY GAMES



1 - CONTENUTO

La scatola contiene 48 carte rotonde (36 base + 12 speciali), 2 dadi in legno (dado colore e dado smiley) e il libretto istruzioni.

2 - REGOLE

Si possono fare 5 giochi molto diversi tra loro. Si analizza qui il gioco n.2: MIA!

Scopo del gioco: le 36 carte base vengono mischiate, mentre le 12 carte speciali vengono distribuite in egual numero a tutti i giocatori, che le tengono ben visibili davanti a sé.

Turno di gioco: il Mazziere scopre la prima carta del mazzo (ad esempio lo smiley FELICE e VERDE) e la mette al centro del tavolo. Solo chi ha la carta speciale Smiley FELICE oppure la carta speciale Colore VERDE può conquistare la carta, coprendola per primo con la propria mano. Quando la carta girata corrisponde ai due dadi che sono al centro del tavolo, tutti i giocatori la possono conquistare.

Fine del gioco: La partita finisce quando tutte le carte sono state girate. Vince chi ne ha conquistate di più.

3 - MODALITÀ

Il gioco utilizza il linguaggio per immagini e simbolico, il gioco si presta ad essere usato per interiorizzare, cioè rendere coscienti, le caratteristiche espressive delle emozioni, stimolando nei bambini una riflessione su di esse e sulla comunicazione non verbale.

4 - FUNZIONI SOLLECITATE NELL'ESPLETAMENTO DEL COMPITO

Input: È necessaria una percezione chiara dei dati, con un' esplorazione sistematica dello spazio.

Elaborazione: Questo gioco lavora in modo preminente sulle funzioni esecutive: il controllo dell'impulsività, l'inibizione alla risposta e la memoria di lavoro **D**.

Nello svolgimento del gioco sono cruciali la gestione di più fonti di informazione **H** e il pensiero comparativo **L**: il giocatore deve analizzare l'immagine della carta appena scoperta e i due dadi al centro del tavolo **G**, tenere in memoria le due informazioni e confrontarle con le proprie carte per trovare la corrispondenza. Deve svolgere questa operazione il più velocemente possibile, quindi coesistono il bisogno di efficienza e il controllo dell'impulsività motoria e verbale.

Output: Il bisogno di precisione in fase di risposta è particolarmente rilevante perché presupposto al controllo dell'impulsività verbale e motoria **M**. Il giocatore deve essere sicuro di aver terminato con successo la fase di elaborazione cognitiva e di avere la risposta corretta gestendo l'impulso a rispondere per tentativi, non toccando la carta troppo istintivamente. In caso contrario paga una penalità, quindi incorre anche nella necessità di controllare l'emotività e la frustrazione.

5 - ATTENZIONE RICHIESTA

L'attenzione richiesta **N** è tripla: sostenuta nel tempo (i giocatori devono stare attenti ininterrottamente, non essendoci turni alternati), focalizzata (durante la fase di analisi-sintesi simbolica) e divisa (sulle proprie carte, sulla carta scoperta e sui dadi).

6 - OPERAZIONI RICHIESTE DALL'ATTO MENTALE

Confronto, categorizzazione/classificazione, analisi/sintesi.

7 - ANALISI DELL'UTILIZZO

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

Il livello di astrazione **P** è basso, poiché l'atto mentale (confronto) è direttamente sulle caratteristiche esplicitate in forma grafica e cromatica sulle carte e dai dadi.

Il livello di efficienza **Q** è alto poiché è richiesta sia prontezza nel rispondere, giocando tutti simultaneamente e non a turno, sia precisione nella risposta. Questo comporta un forte controllo emotivo-relazionale e una buona disponibilità relazionale.

