



# Makemaki



## FUNZIONI ESECUTIVE

- F** Flessibilità
- P** Pianificazione

## ABILITÀ COINVOLTE

- ?** Pensiero logico
- Abilità visuocostruttive
- ✋** Abilità manuali e prassiche
- 👁️** Integrazione visuomotoria

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di costruzione a partire da un modello.

### Scopo

Costruire il più velocemente possibile i “maki” rappresentati sulla carta raffigurante la ricetta utilizzando le bacchette.

### Età

**consigliata sulla confezione** 6+

**0-99** 5+ con facilitazioni  
4+ nelle varianti di gioco

### Tempo

**indicato sulla confezione** Non specificato

**0-99** 15'+

### Autore

Bernardo Corbellini  
Bice Dantone

### Editore italiano

Milaniwood

### Contenuto della confezione

- Carte modello (22)
- Pezzi in legno di piccole dimensioni (48)
- Bacchette cinesi di legno (2 paia)
- Tappetini (2)

### Cosa ne pensiamo

Gioco molto simpatico per l'idea e la sua resa materiale con semplici pezzetti di legno colorato. Un altro punto di forza è dato dall'insieme di abilità che richiede e che lo rende pertanto un efficace strumento su più fronti. Questo vantaggio lo rende però anche relativamente complesso: richiede una certa attenzione in fase di preparazione e nella gestione del materiale, la coordinazione di diverse operazioni mentali, e abilità manuali non indifferenti per riuscire ad utilizzare le bacchette cinesi.  
Buon appetito!



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. Tiriamo fuori tutto il materiale dalla scatola e facciamo notare che sarà tutto il necessario per preparare i nostri piatti a base di "maki".
2. Chiediamo di dividere gli ingredienti in parti uguali, come previsto dal gioco, magari con il supporto della apposita carta degli ingredienti.
3. Analizziamo insieme il modo di proporre le ricette, ad esempio prendendo in esame una carta che comprende un maki a due piani e una raffigurante dei maki semplici, cioè a un piano.
4. Studiamo e ci esercitiamo nel gestire le bacchette.

### Materiale aggiuntivo

Pinze da cucina o di altro tipo per sostituire le bacchette cinesi contenute nella confezione.

### Consegna

*«Al via giriamo una carta che ci mostrerà la ricetta. Il primo che finisce di prepararla ha vinto! Attento però, ricorda che non puoi toccare gli ingredienti con le mani e che potresti non utilizzarli tutti...»*

## FUNZIONI ESECUTIVE

### F Flessibilità

- Non imporre una modalità definita nella riproduzione del maki ma, al contrario, lasciare libertà nell'approcciarsi alla costruzione in modo da permettere l'emergere del proprio pensiero divergente.

### P Pianificazione

- Se risulta difficoltoso individuare una strategia per riuscire a riempire i maki a due piani, consentire di non costruire lo strato nascosto.
- Giocare con una modalità non competitiva in modo da ridurre la precipitosità in fase di pianificazione.

## ABILITÀ COINVOLTE



### Pensiero logico

- Utilizzare solo le carte semplici, cioè quelle che prevedono la costruzione di maki a un piano, in quanto richiedono un livello inferiore di deduzione logica e di pianificazione.



### Abilità visuocostruttive

- Prima di iniziare la costruzione dei maki, organizzare gli ingredienti in modo ordinato in modo da favorire il riconoscimento delle loro caratteristiche da facilitarne la scelta.



### Abilità manuali e prassiche – Integrazione visuomotoria



- Se vi sono difficoltà nel controllo del gesto manuale individuare insieme la strategia esecutiva più idonea, a partire dall'utilizzo delle mani stesse fino ad arrivare all'uso di altri strumenti prensili che possano assolvere alla funzione, ad esempio pinze da cucina con punta fine.
- Dare la possibilità di aiutarsi con la mano libera per mantenere fermo il maki in costruzione mentre si posizionano i pezzi.

N.B. Alcune mediazioni sono trasversali.



# Proposte per reinventare il gioco

## #1 Crea il tuo maki!

### Cosa ne pensiamo

Questa proposta si presta bene all'utilizzo del gioco da parte di bimbi più piccoli (a partire dai 4/5 anni) e in generale ai soggetti che dimostrano difficoltà nel mantenere il rigore di un modello, in quanto permette di attivare le abilità slegandosi dall'aspetto prettamente prestazionale del gioco. Oltre alle abilità qui sotto citate, questa variante promuove la componente ideativa delle abilità grafiche, oltre che la componente esecutiva.

**Età** 4+    **Tempo** 5'+

### Svolgimento

Una proposta per i più creativi consiste nel costruire maki di fantasia, cioè senza seguire le ricette, e successivamente riprodurli graficamente su un foglio dando un nome alla propria ricetta (la riproduzione grafica può essere libera o guidata attraverso schede che presentano i le sagome esterne dai maki, in modo da facilitarne la riproduzione).

### Cosa sviluppa



Pianificazione



Abilità visuoperceptive e visuospaziali



Abilità manuali e prassiche





## #2 Gioco d'incastro

### Cosa ne pensiamo

Proposta rivolta ai più piccoli come libero esercizio di manualità e controllo fine che ricalca i più classici giochi di libera costruzione con materiale non strutturato... con la differenza che il materiale considerato è molto più piccolo e richiede pertanto maggior controllo e maggior attenzione nell'adoperarlo. Un'ottima soluzione per creare un momento di gioco condiviso con i genitori!

Attraverso queste attività, i più piccoli possono stimolare, oltre alla concentrazione e la perseverazione, anche i rapporti spaziali e le competenze logiche tipiche dei giochi di costruzione (dai più classici solidi in legno per costruire fino ai puzzle).

**Età** 3+ **Tempo** Non specificata  
perché si tratta di un'attività non strutturata

### Svolgimento

Lasciare tutto il materiale dentro a un contenitore ampio in modo da favorirne l'esplorazione evitando di perdere i pezzetti di legno e invitare e incastrarli dentro ai maki vuoti fornendo degli esempi.

### Cosa sviluppa



Abilità manuali e prassiche



Pensiero logico



Abilità visuoperceptive e visuospatiali