



Halli Galli



FUNZIONI ESECUTIVE

- A** Attenzione
- I** Inibizione

ABILITÀ COINVOLTE

- OO** Associazione
- + X - :** Abilità numeriche e di calcolo

Introduzione

Cos'è

Gioco di riflessi con carte.

Scopo

Vincere più carte possibile suonando il campanello quando sul tavolo ci sono 5 frutti dello stesso tipo.

Età

consigliata sulla confezione 6+

0-99 4+ nelle varianti di gioco

Tempo

indicato sulla confezione 15'

0-99 10'+

Contenuto della confezione

- 56 carte
- 1 campanello

Cosa ne pensiamo

Gioco con un elemento molto accattivante... un campanello!

Impossibile resistere dal suonarlo, e proprio per questo diventa coinvolgente e si presta facilmente per essere usato anche dai più piccoli.

Autore

Haim Shafir

Editore italiano

Giochi Uniti



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. Tiriamo fuori le carte e mostriamo i 4 differenti frutti raffigurati.
2. Distribuiamo le carte in modo che ogni giocatore abbia davanti a sé il proprio mazzo coperto e mettiamo al centro il campanello.
3. Spieghiamo che il campanello deve essere suonato solo se sul tavolo è presente la somma pari a 5 di uno stesso frutto; il giocatore che ha suonato vince tutti i mazzetti di carte scoperte e li mette sotto al proprio.
4. Chiariamo che solo i frutti uguali possono essere sommati e se ci sono più di 5 frutti uguali non si deve suonare.
5. Vince chi ha il mazzo di carte scoperte più numeroso.

Consegna

«A turno si gira una carta e la si mette scoperta davanti al proprio mazzetto. Si suona il campanello solo quando sul tavolo ci sono 5 frutti uguali.»

FUNZIONI ESECUTIVE

A Attenzione

- Se si vuole focalizzare l'attenzione sulla carta che si sta per scoprire, dichiarare il proprio turno prima di girare la carta (es. "Pronti? Tocca a me!").

I Inibizione

- Per favorire una risposta più consapevole e meno precipitosa, prima di girare l'ultima carta (es. se i giocatori sono tre, prima di girare la carta del terzo giocatore) invitare a osservare attentamente tutte le carte già scoperte.
- Le regole del gioco prevedono che chi suona il campanello senza che siano presenti 5 frutti uguali deve dare una carta a ogni giocatore. Per non demotivare troppo chi sbaglia è possibile togliere questa regola o eliminare una sola carta dal suo mazzo, che non verrà così conteggiata nei punti di nessun giocatore.

ABILITÀ COINVOLTE



Associazione

- Consigliare di cogliere una caratteristica dei frutti per poterli associare rapidamente (ad esempio forma o colore).



Abilità numeriche e di calcolo

- Anticipare quali possono essere le possibili combinazioni per fare 5 in base al numero dei mazzi presenti (es. 4+1, 3+2, 2+2+1, ...), in modo da rendere più veloce il calcolo e la risposta.

N.B. Alcune mediazioni sono trasversali.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Fruttiamo

Cosa ne pensiamo


Una proposta per portare anche i più piccoli ad allenare l'inibizione della risposta sfruttando un prezioso alleato che incuriosisce tantissimo: il famigerato campanello!

Età 4+ **Tempo** 10'+

Cosa sviluppa

A Attenzione

I Inibizione

 Associazione

Svolgimento

Questa attività mantiene la stessa struttura del gioco originale ma bisogna suonare solo se ci sono almeno due carte che presentano la stessa tipologia di frutto sul tavolo.

Ovviamente la probabilità che ci sia la stessa frutta è molto più elevata quindi potrebbe risultare ogni volta una piccola lotta per chi suona per primo.

Per semplificare ulteriormente l'attività, è possibile scegliere un solo frutto la cui presenza permette di suonare il campanello (es. si suona il campanello solo se sul tavolo c'è almeno una carta con le fragole).



#2 123


Cosa ne pensiamo

Questa attività permette di lavorare sul riconoscimento rapido delle quantità e sul conteggio senza richiedere di effettuare delle operazioni. Fino a tre elementi non necessitiamo di compiere un conteggio ma per i numeri più alti è necessario allenare un riconoscimento rapido per non contare ogni volta.

Cosa sviluppa

A Attenzione

I Inibizione

 Abilità numeriche e di calcolo



Età 5+ **Tempo** 10'+

Svolgimento

Questa attività mantiene la stessa struttura del gioco originale ma bisogna suonare solo se c'è la stessa quantità di frutti su una carta.

Ad esempio:

Giocatore A gira una carta in cui sono raffigurate 2 fragole.

Giocatore B gira una carta in cui ci sono raffigurate 4 prugne.

Giocatore C gira una carta in cui ci sono raffigurate 2 banane.

Bisogna suonare il campanello perché 2 carte hanno la stessa quantità di frutti!



#3 Stopesuona

Cosa ne pensiamo

Le proposte introducono due diverse modalità di presentazione delle carte.

Età 6+ **Tempo** 10'+

Cosa sviluppa



Inibizione



Memoria di lavoro



Esplorazione visiva

Svolgimento

Queste modalità possono essere combinate con le altre varianti di gioco.

– MODALITÀ 1

Prima di poter suonare il campanello è necessario aspettare che tutti i giocatori abbiano girato la loro carta, pertanto, se sul tavolo si dovesse verificare una condizione vincente, bisogna comunque aspettare che anche l'ultimo giocatore del giro abbia girato la sua carta. Attenzione: la condizione vincente potrebbe essere annullata dalle carte girate dai giocatori successivi, quindi le informazioni in memoria devono essere costantemente aggiornate! È consigliabile giocare in almeno 3 persone. Questa modalità impone di saper aspettare senza perdere di vista l'obiettivo.

– MODALITÀ 2

Al via tutti i giocatori girano la propria carta contemporaneamente. In questa modalità le informazioni raccolte devono essere elaborate velocemente per poter essere i primi a suonare il campanello senza cadere nell'impulsività.





#4 Matefrutta

Cosa ne pensiamo

Una proposta che trasforma il calcolo nella chiave di accesso al campanello e un modo per allenare la matematica in modo meno convenzionale.

Età 6+ **Tempo** 10'+

Cosa sviluppa



Memoria di lavoro



Inibizione



Abilità numeriche e di calcolo

Svolgimento

Questa attività mantiene la stessa struttura del gioco originale, ma le regole che consentono di suonare il campanello si basano ora sul calcolo. Troveremo così delle possibilità più o meno complesse, semplici o combinate, alla portata di chi gioca. Nella versione a due giocatori si suggerisce di estendere la regola a tutte le carte, togliendo il vincolo dell'uguaglianza di frutto, poiché la probabilità che esca una sola combinazione vincente è molto bassa, oppure di combinare più regole insieme in modo da rendere la ricerca di tale combinazione più dinamica.

Esempio:

- La somma dei frutti deve essere pari a un certo numero prestabilito.
- La differenza dei frutti deve essere pari a un certo numero prestabilito.
- La moltiplicazione dei frutti deve essere pari a un certo numero prestabilito.



#5 Trillo FLEX

Cosa ne pensiamo

Raccolta di attività che stimolano la flessibilità, ovvero, in questo caso, la capacità di spostare il focus attentivo dal dato figurativo (frutta) a quello numerico (quantità).

Età 5+ **Tempo** 10'+

Cosa sviluppa



Flessibilità



Inibizione

Svolgimento

- MODALITÀ: Sinistra/Destra

Questa modalità è un allenamento in cui una persona gira le carte e l'altra deve fornire una risposta.

Viene girata una carta alla volta ad un ritmo sostenuto ma alla portata di chi deve rispondere, e in base a dove viene messa la consegna cambia:

- Sinistra – frutta
- Destra – quantità

Esempio: se la carta con 3 limoni viene girata ponendola alla sinistra di chi deve rispondere bisogna dire "limoni" e quindi concentrarsi sulla frutta, se viene messa a destra bisogna rispondere "3", focalizzandosi invece sul numero.



– MODALITÀ: Banana

Si ripartiscono tutte le carte tra i giocatori in modo che ciascuno abbia il suo mazzo coperto. A turno si gira una carta del proprio mazzo e si comincia col dire il nome del frutto presente. Le carte con la banana determinano il cambio di consegna, pertanto se questa esce bisogna immediatamente cambiare e, in questo caso, dire la quantità di frutta raffigurata.

Esempio:

Giocatore A gira una carta con 2 fragole e dice “Fragola”

Giocatore B gira una carta con 4 prugne e dice “Prugna”

Giocatore C gira una carta con 3 banane e dice “Tre”

Giocatore A gira una carta con 1 prugna e dice “Uno”

Giocatore B gira una carta con 5 banane e dice “Banana”

Ecc...



#6 Trillo OLIN

Cosa ne pensiamo

Le abilità della mente sono la chiave di questa versione molto stimolante che offre una sfida adrenalinica! Le funzioni esecutive sono totalmente coinvolte, provare per credere!

Età 6+ **Tempo** 10'+

Cosa sviluppa

- M** Memoria di lavoro
- I** Inibizione
- F** Flessibilità

Svolgimento

Questa attività mantiene la stessa struttura del gioco originale, ma vengono cambiate le regole che consentono di suonare il campanello e quindi di vincere le carte.

Le regole proposte possono essere presentate una alla volta o combinate e presentate nell'ordine desiderato, sapendo che più regole vengono utilizzate in modo simultaneo maggiore è il carico di lavoro richiesto:

- Suonare se sono presenti almeno due carte che presentano lo stesso frutto o la stessa quantità;
- Suonare se la somma di uno stesso frutto è pari a una cifra stabilita (per aumentare il grado di difficoltà, questa cifra può essere cambiata da una partita all'altra);
- Se viene girata una carta fragola le opzioni precedenti si annullano e quindi non bisogna suonare.