

# La scala dei fantasmi



## FUNZIONI ESECUTIVE

**M** Memoria di lavoro

## ABILITÀ COINVOLTE

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

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di memoria.

### Scopo

Salire per primi la scala per spaventare il vecchio fantasma... Ma attenzione a non perdere di vista la propria pedina!

### Età

consigliata sulla confezione 4+

0-99 4+ con **mediazione**  
4+ nelle **varianti di gioco**

### Contenuto della confezione

- Grande tavoliere (1)
- Pedine in legno (4)
- Fantasmi in legno (4)
- Dischetti in legno (4)
- Dado speciale (1)

### Autore

Michelle Schanen

### Editore italiano

Devir

### Cosa ne pensiamo

Gioco fantasmagorico! Non poteva essere diverso l'aggettivo per un gioco con questa ambientazione. I fantasmi di solito sono molto apprezzati dai più piccoli e queste pedine sono rese in modo molto simpatico. È un gioco con regole semplici ma pienamente efficaci per lo scopo! Ricorda un gioco dell'oca, dove però la memoria è la principale protagonista. Gli adulti sono indubbiamente avvantaggiati ma si distraggono più facilmente pensando di poter investire le risorse anche in altri pensieri rischiando di perdere di vista il proprio fantasma.



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori il materiale** dalla scatola e prendiamo confidenza con il materiale. Proviamo anche a nascondere le pedine usando la calamita nascosta nel fantasma.
2. **Osserviamo** la plancia di gioco e il percorso che dovremo percorrere.
3. **Enunciamo la consegna**, chiarendo bene lo scopo e i vincoli per raggiungerlo.
4. Facciamo delle **prove di gioco** per lasciar emergere eventuali dubbi.
5. Inizia il gioco!

### Consegna

*«Ognuno muove la propria pedina a seconda del punteggio ottenuto dal lancio del dado. Attenzione: se esce il fantasma dal lancio del dado bisognerà coprire una pedina a scelta. Quando tutte le pedine saranno trasformate in fantasmi dovrai stare attentissimo a ricordarti qual è la tua. Vietato sbirciare!»*

## Mediazioni

### M Memoria di lavoro

- Ridurre il numero dei giocatori per ridurre il carico di memoria.
- Non utilizzare i “fantasmi neutri”, come suggerito nella modalità con 2 e 3 giocatori.
- Non scambiare il posto tra due fantasmi, come indicato dalle istruzioni.



### Abilità numeriche e di calcolo

- Fornire un aiuto qualora si manifestassero difficoltà nel riconoscere il numero o spostarsi sul tabellone.



# Proposte per reinventare il gioco

## #1 Il nascondino dei fantasmi

### Cosa ne pensiamo

Possibilità di allenamento da presentare prima o dopo il gioco per potenziare le abilità di memoria di lavoro visuospatiale, richiedendo un'altra concentrazione per il continuo updating richiesto.

### Cosa sviluppa



Memoria di lavoro



Abilità visuoperceptive e visuospatiali

**Età** 4+ **Cos'è** Allenamento

### Svolgimento

Mettere in fila le pedine e consentire di memorizzarne l'ordine. Successivamente coprirle con i fantasmi e chiedere di nuovo l'ordine (sia diretto che inverso) per verificare che i colori siano stati ben memorizzati. Finita questa fase di preparazione si può procedere in diversi modi più o meno complicati: ad esempio si può chiedere di mantenere un colore in mente, effettuare sostituzioni e poi chiedere dove si trova, oppure, dopo aver fatto le sostituzioni, si può chiedere di dire l'ordine aggiornato dei colori oppure si può procedere facendo domande rispetto a dove si trovano un colore piuttosto che un altro.

