




Make'n'Break Circus





FUNZIONI ESECUTIVE


P Pianificazione

ABILITÀ COINVOLTE

 Abilità visuocostruttive

 Abilità visuoperceptive e visuospatiale

 Abilità manuali e prassiche

 Integrazione visuomotoria

Introduzione

Cos'è

Gioco di costruzione a partire da un modello.

Scopo

Costruire il più velocemente possibile la composizione raffigurata sulla carta.

Età

consigliata sulla confezione 6+

0-99 5+ con **mediazione**
6+ nelle **varianti di gioco**

Contenuto della confezione

- Pezzi in legno (15)
- Carte raffiguranti le costruzioni (30, le costruzioni sono su entrambi i lati per un totale di 60)

Autore

Andrew & Jack
Lawson

Editore italiano

Ravensburger

Cosa ne pensiamo

È una versione di Make'n'Break pensata per i più piccoli e per questo propone un'ambientazione speciale: il circo. Soddisfatti della proposta classica, abbiamo deciso di sperimentare anche questa versione ottenendo un buon feedback dai nostri piccini. In questa versione la sfida è simultanea tra due giocatori e le "costruzioni" sono più semplici. Anche in questo caso, purtroppo, la qualità dei materiali tende velocemente all'usura.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori il materiale** dalla scatola e prendiamo confidenza con carte e pezzi di legno.
2. **Enunciamo la consegna**, chiarendo bene lo scopo e i vincoli per raggiungerlo.
3. Iniziamo a **giocare**.

Consegna

«Dopo aver sentito “in pista”, iniziate a costruire ciò che è rappresentato sulla carta sfida!»

Mediazioni



Abilità visuocostruttive - Abilità manuali e prassiche



- Il numero posto nella parte alta delle carte (1, 2, 3), oltre a rappresentare i punti che si ottengono con quella carta rappresenta anche la difficoltà di costruzione. Scegliere quelle più semplici per partire se sono presenti difficoltà.



Abilità visuoperceptive e visuospatiali

- Prima di iniziare a giocare, far notare che alcune carte hanno un orientamento verticale. Può essere utile trovare insieme una strategia per riuscire a trovare autonomamente il verso della carta (es. leggere il numero o guardare il pavimento o le luci che illuminano la costruzione).



Abilità manuali e prassiche - Integrazione visuomotoria



- Giocare con una modalità non competitiva in modo da ridurre la precipitosità.
- Una variante da introdurre qualora ci fosse una significativa differenza di età tra i giocatori, può essere quella di far smontare la costruzione al giocatore più grande per poter finire il proprio turno. In alternativa, per alzare la difficoltà, chiedere al giocatore più grande di costruire tenendo i pezzetti di legno nella mano che costruisce (esclusi gli animali, che può tenere sul tavolo).



Proposte per reinventare il gioco

#1 Crea la tua costruzione!

Cosa ne pensiamo

Questa proposta va incontro a coloro 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. Permette quindi di creare altre costruzioni disegnandole successivamente su un foglio. Sarà poi possibile giocare con le regole base del gioco.

Cosa sviluppa



Pianificazione



Abilità visuoperceptive e visuospatiali



Abilità manuali e prassiche

Età 6+

Cos'è Allenamento

Svolgimento

Una proposta per i più creativi; consiste nel disegnare costruzioni di fantasia, cioè senza seguire le carte già esistenti, e successivamente riprodurli graficamente su un foglio dando un nome alla propria costruzione (la riproduzione grafica può essere libera o guidata attraverso rettangoli che presentano i le sagome dei mattoncini, in modo da facilitarne la riproduzione).





#2 Make'n'Break... in solitario!

Cosa ne pensiamo

Si tratta di una "impresa" da svolgere in solitaria per misurarsi con le proprie capacità e che sfida la propria voglia di migliorarsi, soprattutto se il timer che accompagna questa sfida è particolarmente accattivante...

Cosa sviluppa



Pianificazione



Abilità visuocostruttive



Abilità manuali e prassiche

Età 6+ **Cos'è** Allenamento

Svolgimento

Preparare il mazzo di carte coperte, il timer e i blocchetti per la costruzione. Una volta fatto partire il tempo (deciso in partenza), girare la prima carta e costruire ciò che vi è rappresentato e proseguire in questo modo finché non scade il tempo. Alla fine si conteranno le carte che si è riusciti a completare in quel dato tempo e segnarlo su un foglio in modo da creare un registro dei tempi personali e poter dunque scoprire in autonomia dove collocare il proprio risultato.








#3 Memo Circus

Cosa ne pensiamo

Questa è una variante che si discosta dalla versione del gioco originale solo per il coinvolgimento della memoria visuospatiale.

Età 6+ **Cos'è** Allenamento

Cosa sviluppa

-  Memoria di lavoro
-  Pianificazione
-  Abilità visuoperceptive e visuospatiali
-  Abilità visuocostruttive
-  Abilità manuali e prassiche

Svolgimento

Giocare nel modo classico, se non che la carta può essere visionata solo per un determinato tempo (da stabilire in base al livello) prima di essere coperta e iniziare a costruire. È una variazione utile da adottare anche quando il livello dei due giocatori è impari, pertanto a un giocatore viene concesso di tenere la carta davanti mentre l'altro procede a memoria.