



# Monster Match



## FUNZIONI ESECUTIVE

**I** Inibizione

## ABILITÀ COINVOLTE

**?** Associazione

**👁️** Esplorazione visiva

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

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di riflessi con carte.

### Scopo

Raccogliere più carte mostro possibile per collezionare più punti.

### Età

consigliata sulla confezione 6+

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

### Contenuto della confezione

- Carte mostro (55)
- Dadi (2)
- Tessera Nessun Mostro (1)

### Autore

Ken Gruhl  
Quentin Weir

### Editore italiano

dvGIOCHI

### Cosa ne pensiamo

Le illustrazioni sono molto carine e rendono buffi i mostri ghiotti di ciambelle, inoltre la confezione, invece di essere la classica scatola, è un mostro e questo lo rende molto accattivante.

Le regole sono semplici eppure è necessario essere strategici per poter avere maggiori chance di vittoria infatti i punti non sono dati dal numero di carte Mostro conquistate ma dal numero di ciambelle rappresentate su ogni carta in basso a sinistra. Le abilità numeriche e di calcolo vengono quindi coinvolte solo alla fine e sono indispensabili per attribuire il vincitore.



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori il materiale** dalla “bocca del mostro” e disponiamo le carte mostro sul tavolo in modo da poterle osservare e commentare.  
N.B. Può essere utile una riflessione sul proprio corpo riguardando insieme le parti del corpo che abbiamo!
2. **Osserviamo i dadi** e valutiamo i possibili risultati.
3. **Osserviamo le carte** e confrontiamole tra loro: cosa cambia? In questo modo si comincia ad apprezzare il fatto che tutti i mostri sono diversi. Far notare che le ciambelle, che anch'esse cambiano per quantità nelle varie carte, andranno a costituire il nostro punteggio (ma lasciamo la libertà di creare le proprie inferenze senza suggerire da subito che è necessario quindi scegliere, ove possibile, la carta con il maggior numero di ciambelle...).
4. **Lanciamo i dadi** e facciamo una prova per individuare almeno un mostro con la caratteristica richiesta.  
Attenzione: braccia e gambe non vanno contate in “paia” ma come singole!
5. **Iniziamo a giocare!**

## Mediazioni

### I Inibizione

- Prima di lanciare i dadi, osservare attentamente le carte mostro presenti sul tavolo.
- Se vogliamo incentivare a non rispondere impulsivamente, inserire la regola che si perde una carta-punto del proprio mazzo se si risponde in modo errato; questo dovrebbe incentivare a valutare meglio la mossa da fare!
- Se la precipitosità è dettata dalla competizione (e quindi dalla paura di perdere), proporre di giocare a turno.



### Esplorazione visiva

- Disporre le carte in modo ordinato in modo da favorire la scansione visiva qualora il “colpo d’occhio” non fosse spontaneo.
- Aggiungere solo 5 carte anziché 10 se nessuna carta mostro possiede la caratteristica uscita dall’ultimo lancio dei dadi.

### Consegna

*«Lancia i dadi e scopri quale caratteristica deve avere il mostro da trovare e toccare. Sii rapido a toccarlo! Se non ci sono mostri con questa caratteristica tocca la tessera Nessun Mostro.»*



### Associazione

- Poiché l’associazione, in questo caso, si basa su concetti (parti del corpo e numero) e non su un’immagine già data, può rivelarsi utile supportare verbalmente il ragionamento: una volta lanciati, osservare bene le facce dei dadi e verbalizzare insieme il “risultato” (es. “TRE GAMBE!” oppure “Qual è il mostro che ha cinque occhi?”).



### Abilità numeriche e di calcolo

- Qualora ci fossero delle difficoltà, supportare e facilitare le strategie di calcolo.



# Proposte per reinventare il gioco

## #1 L'acchiappa-mostri

### Cosa ne pensiamo

Versione che semplifica le abilità di calcolo e il ragionamento poiché toglie dal gioco il significato delle ciambelle. In questo modo l'età per il quale è possibile proporre il gioco si abbassa, cominciando comunque a esercitare osservazione, controllo dell'interferenza, associazione e concetti di quantità!

**Età** 4+ **Cos'è** Gioco di riflessi con carte

### Cosa sviluppa



Inibizione



Associazione



Esplorazione visiva



Abilità numeriche e di calcolo

### Svolgimento

Si prepara il materiale come nella versione originale, ma questa volta bisogna prendere tutti i mostri che soddisfano la condizione dei dadi, ignorando la quantità delle ciambelle. Al termine del gioco, il punteggio non sarà quindi dato dalla somma delle ciambelle ma dal numero totale di carte collezionate.

## #2 La squadra acchiappa-mostri

### Cosa ne pensiamo

La variante #1 si trasforma in cooperativa! In questo modo si riduce la componente inibitoria, poiché diminuisce la competizione e la necessità di arrivare primi.

**Età** 3+ **Cos'è** Gioco cooperativo con carte

### Cosa sviluppa



Associazione



Esplorazione visiva



Abilità numeriche e di calcolo

### Svolgimento

Disporre 20 carte mostro sul tavolo e lanciare i dadi. Trovare insieme tutti i mostri che soddisfano le caratteristiche dei dadi. Una volta prese le carte, prima di procedere con il lancio successivo, rimpiazzare con lo stesso numero di carte tolte in modo da avere sempre un totale pari a 20. Una volta terminato il mazzo, il gioco termina quando al lancio dei dati non c'è alcuna corrispondenza. L'obiettivo è quello di catturare più carte mostro possibile!



## #3 Il disegna-mostro

### Cosa ne pensiamo

Questa variante promuove la componente ideativa delle abilità grafiche, oltre che la componente operativa. Infatti bisogna disegnare un mostro lasciandosi suggerire dai dadi...

**Età** 4+      **Cos'è** Attività espressiva

### Cosa sviluppa



Associazione



Pensiero divergente



Abilità manuali e prassiche

### Svolgimento

Una proposta per i più creativi consiste nel creare il proprio mostro seguendo il proprio gusto... ma tenendo conto delle caratteristiche richieste dal dado! In questo modo si possono disegnare famiglie di mostri, villaggi, pianeti... L'importante è ricordarsi di dar loro un nome, ne saranno contenti!