

Panic Lab



FUNZIONI ESECUTIVE

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

ABILITÀ COINVOLTE

- Associazione
- Esplorazione Visiva

Introduzione

Cos'è

Gioco di riflessi con carte con dadi.

Scopo

Trovare l'ameba con le caratteristiche indicate dai dadi scappata dal laboratorio.

Età

consigliata sulla confezione 8+

0-99 6+ con mediazioni
5+ nelle varianti di gioco

Tempo

indicato sulla confezione 10'-30'

0-99 15'+ con mediazioni
5'+ nelle varianti di gioco

Autore

Dominique Ehrhard

Editore italiano

Gigamic

Contenuto della confezione

- Tessere illustrate (25)
- Dadi (4)
- Gettoni (30)

Cosa ne pensiamo

Gioco simpatico soprattutto per la presenza delle amebe che suscitano grande simpatia. Generalmente divide il mondo dei giocatori tra chi lo ama e lo propone in continuazione e chi lo evita come la peste! È l'aggiornamento "on line" delle informazioni a creare questa disparità... Poiché le regole da tenere a mente sono tante e il gioco può risultare difficile, investire il giusto tempo in fase di presentazione del materiale vi permetterà di entrare progressivamente nel gioco! Insomma... se seguite le nostre proposte di facilitazione lo apprezzerete in ogni caso!



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

- Tiriamo fuori il materiale** dalla scatola e iniziamo prendendo confidenza con i tre dadi: colore, forma, motivo.
 - Ci sono 2 colorazioni: rosso-arancione e viola-azzurro.
 - Ci sono 2 forme di amebe: 1 occhio e 2 occhi.
 - Ci sono 2 motivi: a strisce e a macchie.
- Pescare** una tessera e chiedere la forma, il colore o il motivo dell'ameba rappresentata (eventualmente ripetere qualche volta). Maggiore è la facilità nel riconoscere le caratteristiche e più sarà semplice cercare di mantenerle a mente durante la partita.
- Mettere in cerchio** solo le amebe e lanciare i tre dadi cercando l'ameba che soddisfa tutte le caratteristiche.
- Aggiungere al cerchio** in modo casuale le tre carte laboratorio. Il dado corrispondente ("dado Labo") mostrerà il laboratorio da cui partire... Infatti è da lì che l'ameba è scappata!
- Notare che le tessere laboratorio presentano delle frecce di colore diverso (bianche e nere) e il dado corrispondente, oltre al colore del laboratorio, **mostra il colore delle frecce da seguire**.
- Mostriamo** le tre tessere trasformazione (**camere di mutazione**):
 - Cambia colore
 - Cambia forma
 - Cambia motivo
- Aggiungiamo** in modo casuale anche le camere di mutazione e giochiamo partendo dal laboratorio corretto seguendo la direzione della freccia. Stiamo attenti alle camere di trasformazione incontrate e individuiamo l'ameba corretta.
N.B. Mettiamo sia le tessere laboratorio sia le tessere trasformazioni distanziate

Consegna

«Lancia i 4 dadi e scopri da che laboratorio partire e che direzione seguire! Trova l'ameba indicata dai dadi stando attento alle camere mutazione che la trasformano.»

Mediazioni

M Memoria di lavoro

- Per facilitare il mantenimento delle caratteristiche iniziali può essere utile raggruppare i 3 dadi al centro del cerchio e lasciarli sempre visibili.
- Per tenere a mente le tre caratteristiche iniziali mostrate dai dadi, prima di partire dal laboratorio può essere utile cercare nel cerchio l'ameba corrispondente, in modo da facilitare la formazione dell'immagine mentale e aiutare a fissare le informazioni da aggiornare.

M Memoria di lavoro – Flessibilità

- Inserire nel cerchio una sola camera di mutazione.
- Aggiungere gradualmente le camere di mutazione.

M Memoria di lavoro – Esplorazione visiva



- Se fosse molto difficile seguire il senso anti-orario usare il dado solo per sapere il colore del laboratorio da cui partire e poi seguire sempre le frecce bianche.
- Rimuovere la griglia di aerazione per rendere più fluida l'esplorazione visiva e, così, alleggerire il carico di lavoro.



Associazione

- Allenarsi come spiegato nella sezione "0-99 INTRODUCE IL GIOCO".

N.B. Alcune mediazioni sono trasversali.



Proposte per reinventare il gioco

#1 La pesca delle amebe

Cosa ne pensiamo

Questa proposta si propone di allenare in modo divertente soprattutto i meccanismi di associazione che stanno alla base del gioco.

Cosa sviluppa



Memoria di lavoro



Associazione



Esplorazione visiva

Età 5+ **Tempo** 5'+

Svolgimento

Disporre le amebe sul tavolo, lanciare i dadi e catturare tutte quelle amebe che rispettano le caratteristiche emerse.

Si può semplificare il gioco riducendo:

- il numero di dadi (minor carico a livello di associazione e memoria di lavoro)
- il numero di tessere (minor affollamento a livello di esplorazione visiva)

In alternativa pescare una tessera e girare i dadi in modo da individuare correttamente le caratteristiche dell'ameba rappresentata.

