

## UNO Sbagliato

<i>Autori gioco</i>	Chiara Malagoli, psicologa, psicoterapeuta, Ph.D.
<i>Contesto in cui proporre il gioco</i>	STUDIO
<i>Fascia età bambini giocatori</i>	6-8/8-10 anni
<i>Abilità cognitive coinvolte</i>	memoria di lavoro, inibizione, flessibilità cognitiva, aggiornamento in memoria di lavoro, attenzione sostenuta
<i>Apprendimenti</i>	Abilità di base
<i>Gioco con difficoltà graduabile</i>	Si
<i>Gioco con feedback</i>	Visivo & Sonoro
<i>Gioco pensato per bambini con</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppo tipico (no disabilità),</li> <li>• Difficoltà/disturbo di attenzione con o senza iperattività,</li> <li>• Disturbo oppositivo/provocatorio,</li> <li>• Disturbo Specifico dell'Apprendimento,</li> <li>• Disabilità visiva,</li> <li>• Disabilità uditiva,</li> <li>• Disabilità motoria,</li> <li>• Disabilità cognitiva,</li> <li>• Disturbo dello Spettro Autistico</li> </ul>

### DESCRIZIONE ATTIVITÀ

#### FASE 1

##### TROVA IL NUMERO (stimolo visivo)

Utilizzando un mazzo di carte UNO e mettendo da parte le carte salta giro, cambio giro, Jolly, +2 e +4. Si prepara il mazzo con le carte numero e cambia giro, e si sceglie un numero target, per esempio il 7, si spiega al bambino che gli verranno mostrate delle carte una per una e dovrà battere la mano sul tavolo ogni volta che il numero 7 compare mentre non dovrà fare niente se compaiono altri numeri. Si mostrano le carte una per una in questa prima fase, inizialmente si può iniziare a giocare con un sottogruppo di carte, per esempio solo le carte gialle (ogni sotto insieme per colore contiene due numeri uguali) successivamente le carte possono essere aumentate. Quando il bambino ha familiarizzato con il compito chi conduce il gioco può spiegare al bambino che nel corso della partita il numero da cercare può cambiare ogni qual volta una carta cambia giro compare e può essere eletto dal conduttore un nuovo numero target.

#### FASE 2

##### TROVA IL COLORE GIUSTO

In questa seconda fase si prepara il mazzo mescolando tutte le carte numero e cambia giro e si chiede al bambino di battere la mano sul tavolo solo quando un numero del colore target compare (giallo, blu, rosso o verde) mentre di rimanere fermo per tutti gli altri, anche in questo caso, durante il gioco il numero e il colore target possono cambiare. Man mano che il bambino migliora la sua

prestazione si possono combinare e aggiungere numeri in sequenza, uguali o diversi (es. “batti la mano sul tavolo ogni volta che compare un 7 blu o un 7 giallo”, “batti la mano sul tavolo ogni volta che compare un 3 blu o un 4 blu”) aumentando la complessità a seconda del livello di accuratezza che il bambino esibisce al progredire del gioco.

### FASE 3

#### STOP & SWITCH:

In questa terza fase si inseriscono nel mazzo le carte “salta giro” e si chiede al bambino di catalogare le carte per colore, nominandolo ad alta voce, quando una carta “salta giro” del colore target del momento (es. “Rosso”) compare il bambino deve smettere di catalogare le carte per quel colore finché il colore non può essere cambiato all’emergere di una carta “cambia giro” (es. un cambia giro giallo, che segnalerà al bambino che, da quel momento, dovrà catalogare le carte gialle). Inizialmente si può presentare al bambino una versione più facile, considerando solo il colore (es. “Batti la mano sul tavolo ogni volta che compare una carta rossa ma stai attento, se compare una carta salta giro rossa, dovrai smettere di catalogare le carte rosse finché non troviamo una carta “cambio” e cambiamo il colore delle carte da catalogare”) per poi rendere il gioco più complesso e abbinando al colore un numero o la serie di numeri (es. Numeri Rossi pari; Numeri Blu dispari).

---

## MATERIALI

Mazzo di Carte UNO o Mazzo costruito similmente

Link a materiali utili:

Chek-list:

[https://docs.google.com/document/d/1neEGg3LhOnMOdU6hjfV64fBWRkCJPnR/edit?usp=share\\_link&oid=112627129167214234735&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/document/d/1neEGg3LhOnMOdU6hjfV64fBWRkCJPnR/edit?usp=share_link&oid=112627129167214234735&rtpof=true&sd=true)



Quest'opera è distribuita con Licenza

[Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

---