

STUDIAMENTE APS presenta

# «A CHE SI GIOCA?»

## SVILUPPARE LE FUNZIONI ESECUTIVE CON IL GIOCO

Cristiano Bracali

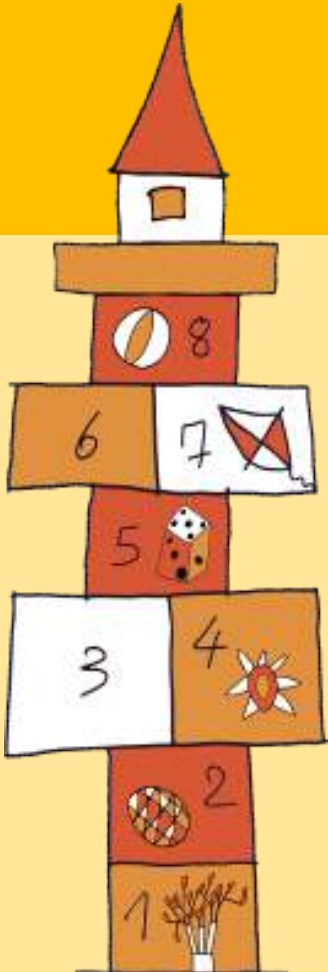
Psicologo

Esperto nel trattamento, nella diagnosi DSA e delle abilità  
visuospatiali

Trainer Metodo Benso®

Teacher Trainer Mindfulness MBSR e MBCT

Game trainer®

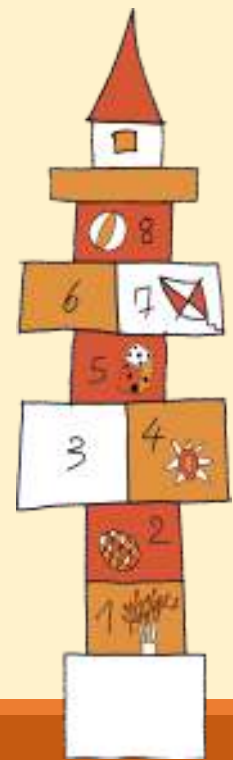


Organizzato  
da  
**STUDIAMENTE**  
APS

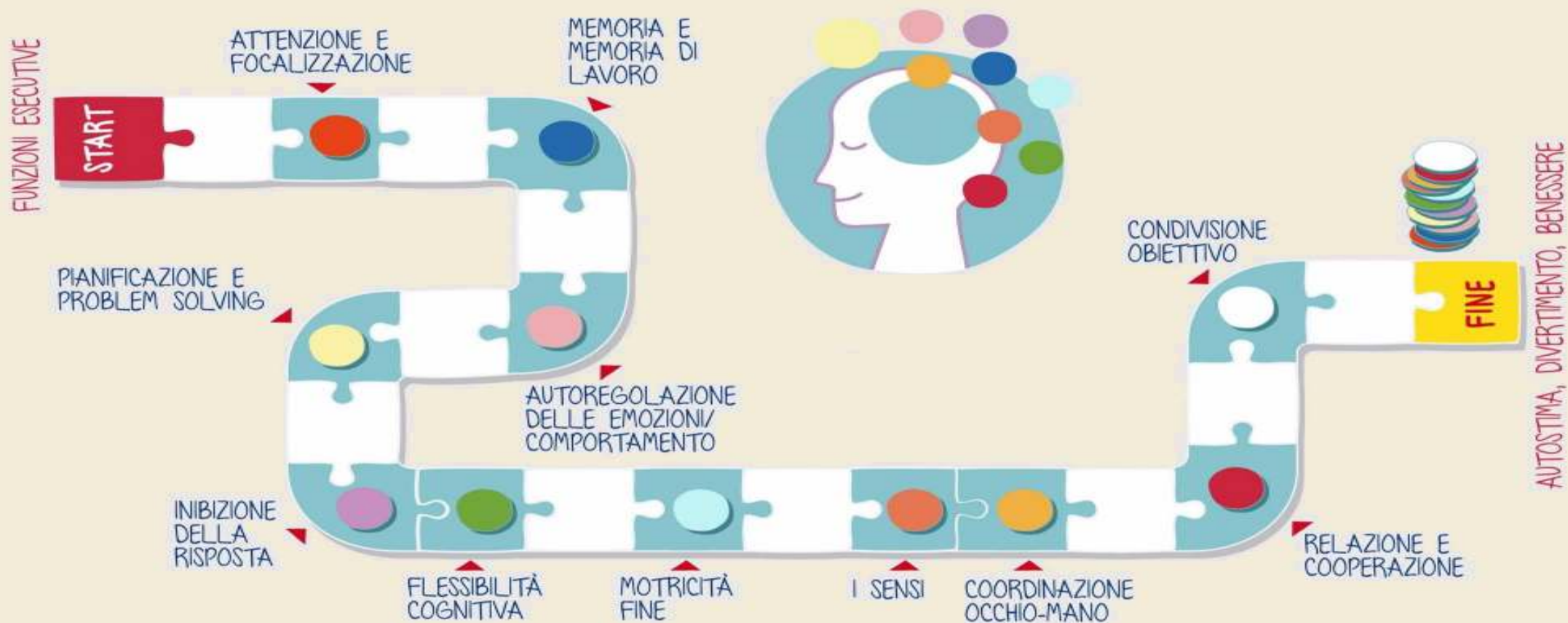


PISTOIA 6 Aprile 2024

# Funzioni esecutive



# Giochi e funzioni esecutive



# (... e anche alcuni sport)

Arti marziali

Arrampicata

Trekking

Danza

Tiro con l'arco

Equitazione

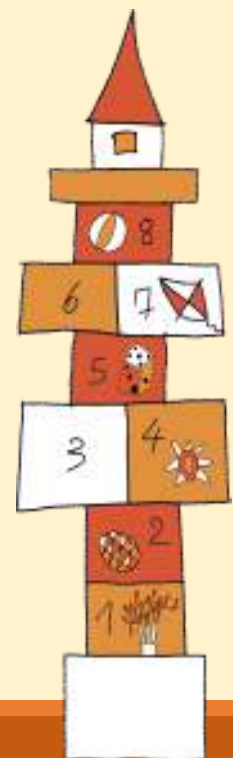


Gestione della frustrazione sul compito  
Doppio compito e controllo dell'interferenza

Allerta fasico

Flessibilità cognitiva

Meditazione dinamica e lavoro sulla consapevolezza



# Giochi e funzioni esecutive

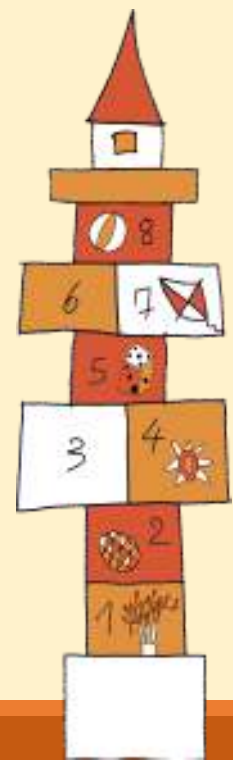
## Training Cognitivi



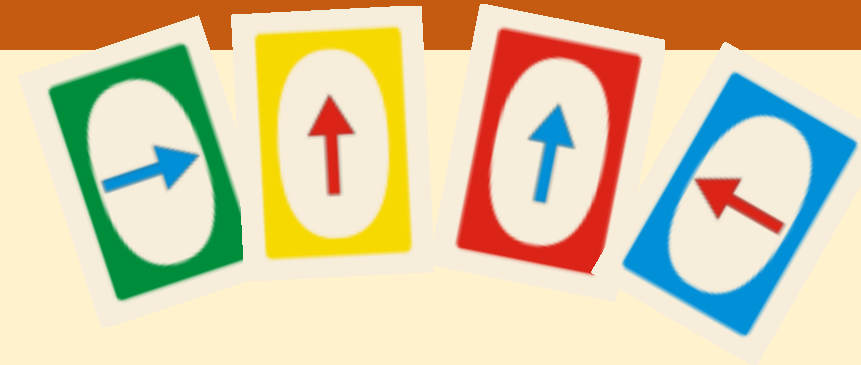
## Giochi «all'aperto»



## Giochi da tavolo



# Giochi per Training Cognitivi

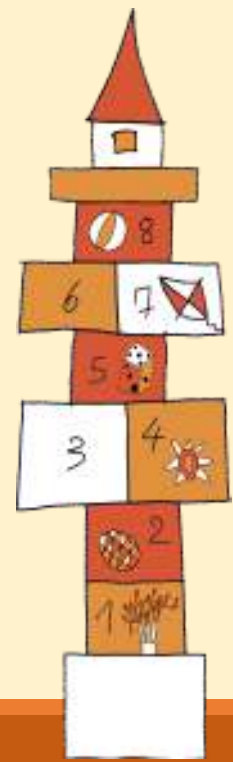


Allerta → □ Attenzione sostenuta

Potenziano/abilitano specifiche Funzioni Esecutive, Attenzione e Memoria di lavoro.

Utilizzati con DSA, ADHD e in generale per fragilità attentivo-esecutive..

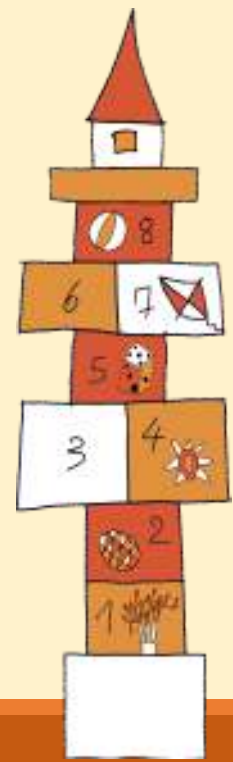
...o per chiunque intenda aumentare le proprie prestazioni attentivo esecutive



# Giochi per Training Cognitivi

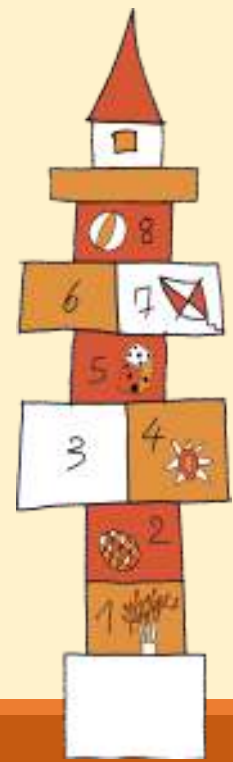
**Allenamento:**

- Necessaria taratura
- Aumento graduale difficoltà
- Frequenza e costanza.



# «Giochi all'aperto»

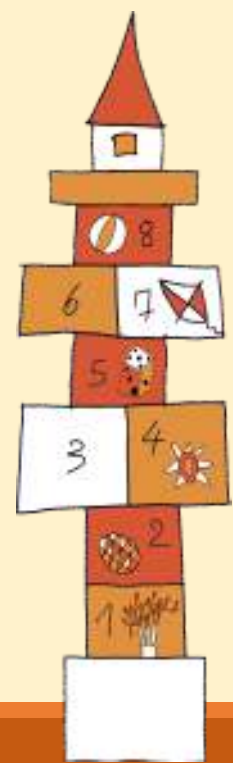
- Scheda non disponibile





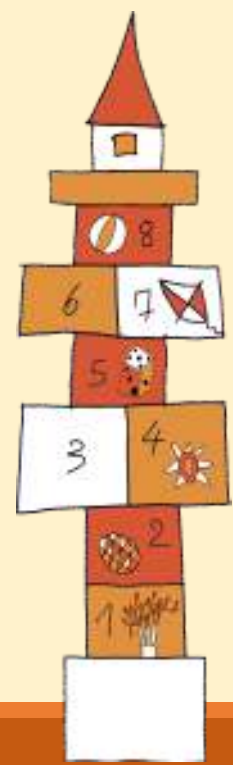
# Gioco strutturato: di cosa stiamo parlando

- Sono i **Giochi da tavolo**, giochi di società, in scatola, da tavoliere, di carte, da scacchiera.
- **Strutturati** in quanto retti da regole.
- **Analogici**, non tecnologici.
- Ne esistono **per bambini, ragazzi, adulti e famiglie**.
- Sono adatti a **maschi e femmine**.
- Si possono giocare **tutto l'anno**.



# Gioco strutturato: caratteristiche

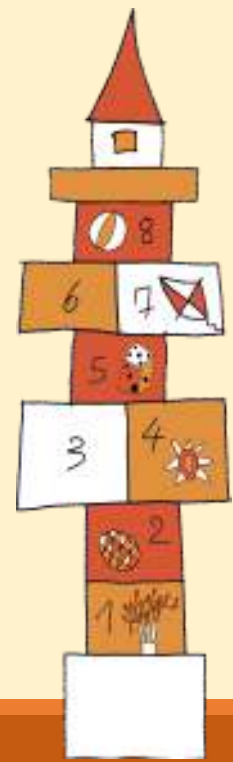
- Si giocano solitamente **seduti attorno a un tavolo** e coinvolgono da 2 a 4/6 persone (**piccolo gruppo**)
- Materiali definiti (è tutto dentro la scatola)
- **Scopo** esplicito e condiviso (competitivo o cooperativo), attività direzionata:
  1. **Inizio**: preparazione
  2. **Svolgimento**: sequenza di azioni, regole
  3. **Fine**: unità di tempo, condizioni di fine e di vittoria, sistemazione dei materiali



# 1958 Roger Callois - «I giochi e gli uomini»

Classificazione dei giochi attraverso due dimensioni:

2 atteggiamenti di gioco	4 tipologie di gioco
<p><b>PAIDÌA</b> il giocare spensierato e sfrenato; turbolenza, libertà, distrazione, fantasia, improvvisazione.</p>	<p><b>AGON</b> Competizione (scacchi, 100 metri piani)</p>
<p><b>LUDUS</b> il giocare serio, intento, rigidamente regolato e organizzato; difficoltà gratuita creata di proposito e arbitrariamente definita.</p>	<p><b>ALEA</b> Fortuna (gioco dell'oca, tombola)</p>
	<p><b>MIMICRY</b> Simulacro (mimica travestimenti, narrazione e ruoli - D&amp;D)</p>
	<p><b>ILINX</b> Vertigine (giostre, montagne russe)</p>

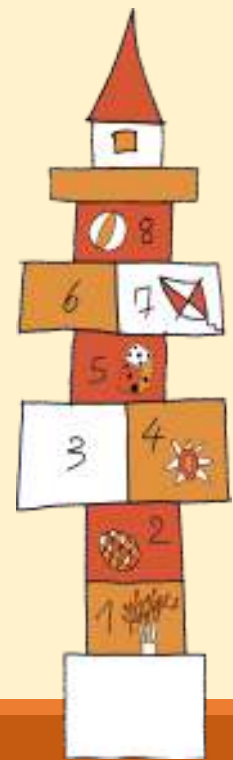


# Atteggiamenti + tipologie

Tabella 1 - Suddivisione dei giochi

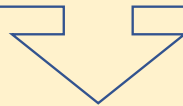
	AGON (competizione)	ALEA (fortuna)	MIMICRY (simulacro)	ILINX (vertigine)
PAIDIA	corse combattimenti ecc. atletica	filastrocche per fare la conta testa o croce	imitazioni infantili giochi illusionistici bambola costumi vari maschera travestimento	roteare infantile giostra altalena valzer
chiasso agitazione <i>fou-rire</i>				
6	boxe biliardo scherma solitari cruciverba	scommesse roulette lotterie semplici composte o a ripetizione	teatro arti dello spettacolo in generale	volador luna-park sci alpinismo acrobazia
7				
5				
3	competizioni sportive in genere			
4				
LUDUS				

N.B. - In ogni colonna verticale, i giochi sono classificati — molto approssimativamente — in un ordine tale per cui l'elemento *PAIDIA* diminuisce costantemente, mentre aumenta proporzionalmente l'elemento *LUDUS*.

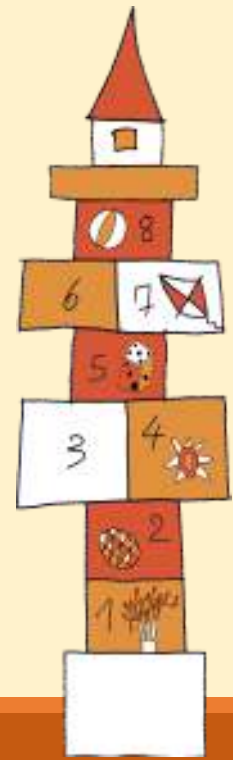


# Caratteristiche principali

**Meccaniche e dinamiche (Agon + Alea)**  
**Tematica e ambientazione (Mimicry)**



- 1 Giochi **astratti** (Scacchi, Azul, Santorini)
- 2 Giochi **per bambini** (Il Labirinto Magico, Torre di Animali, Rhino Hero)
- 3 Giochi **personalizzabili e collezionabili** (Magic: The Gathering, Pokemon)
- 4 Giochi **per famiglie** (Catan, Carcassonne, Ticket to Ride)
- 5 **Party games** (Nome in Codice, Dixit, The Resistance)
- 6 Giochi di **strategia** (Terraforming Mars, Agricola, Twilight Struggle)
- 7 Giochi **tematici** (Pandemic Legacy, Mice & Mystics, Flashpoint)
- 8 **Wargames** (Risiko, La Guerra dell'Anello, Memoir 44)

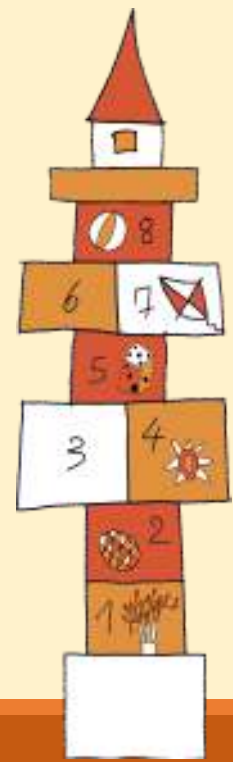
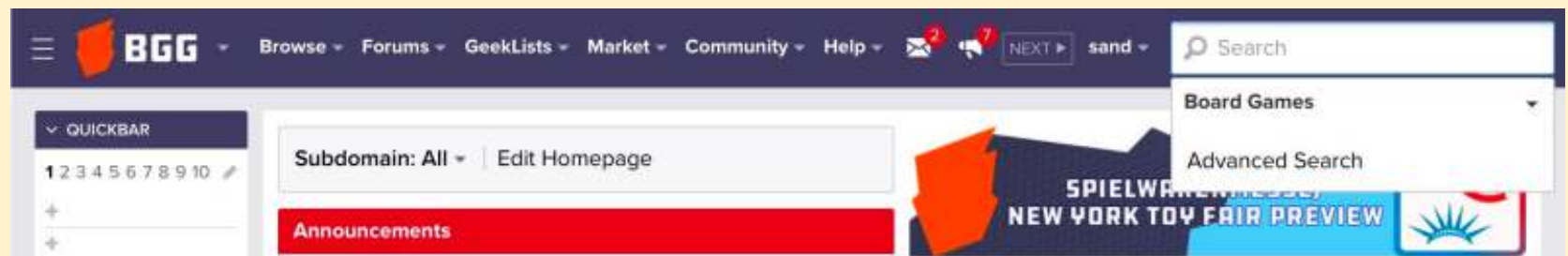


# Strumenti di ricerca

<https://boardgamegeek.com>

**Ricerca avanzata** (Advanced Search, in alto nella home page, cliccando sulla barra Search, solo per utenti registrati).

Utile sia per ricevere informazioni su un particolare gioco, sia per scoprire giochi che rispondano alle nostre esigenze contingenti.

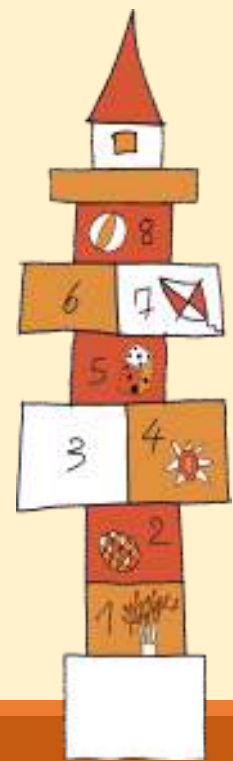


# Concetti chiave in ambito educativo

1. **“PALESTRA”** di abilità

2. Sistema di **REGOLE**

3. **AGGREGAZIONE** e socializzazione



# Palestra di abilità

## Imparare facendo: **funzioni Esecutive**

Attenzione, Memoria di Lavoro, Inibizione, pianificazione, flessibilità, AUTOREGOLAZIONE, ...

## Imparare facendo: **competenze**

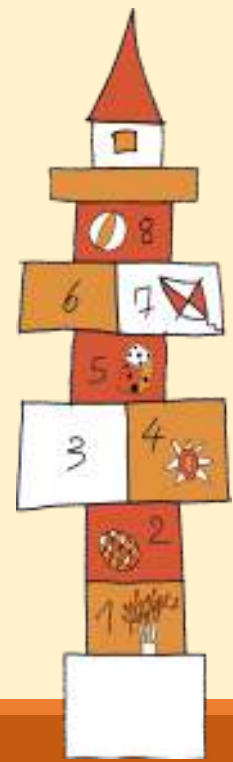
**Abilità di ragionamento** (Associazione, Categorizzazione, Seriazione, Pensiero logico, Pensiero divergente, Problem solving)

**Abilità visuocognitive** (Esplorazione visiva, Abilità visuoperceptive e visuospatiali, Abilità visuocostruttive)

**Abilità linguistico-espressive** (Discriminazione e confronto uditivo: Denominazione, Ampliamento lessicale, Abilità narrative)

**Abilità legate agli apprendimenti scolastici** (Abilità di letto-scrittura, Abilità metafonologiche, Abilità numeriche e di calcolo)

**Abilità motorie** (Abilità manuali e prassiche, Integrazione visuomotoria, Organizzazione motoria globale)





# Imparare facendo: soft & life skills

Esercitare **abilità emotive, relazionali e cognitive** che permettono di affrontare in modo efficace le esigenze della vita quotidiana (OMS).

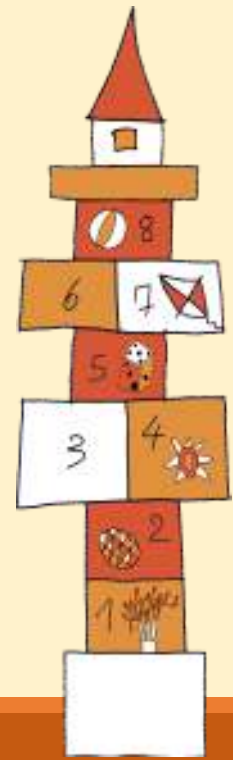
- 1 Consapevolezza di sé
- 2 Gestione delle emozioni
- 3 Gestione dello stress
- 4 Empatia
- 5 Comunicazione efficace
- 6 Relazioni efficaci
- 7 Risolvere problemi
- 8 Prendere decisioni
- 9 Pensiero critico
- 10 Pensiero creativo



# Regole e libertà

- Ogni gioco ha le sue regole inconfutabili e **condivise**. Le regole sono «uguali per tutti».
- All'interno del sistema di regole c'è comunque la **libertà** di compiere delle **scelte** (le proprie mosse).
- Si può **vincere** solo **lealmente**.

Il gioco strutturato diventa **metafora della legalità**

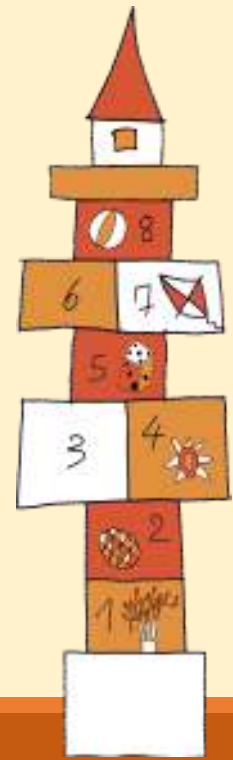


# Aggregazione

- Senso del *noi*

- Coinvolgimento spontaneo

- Intimità, vicinanza psicologica, **rispetto** reciproco e solidarietà.



# Aggregazione

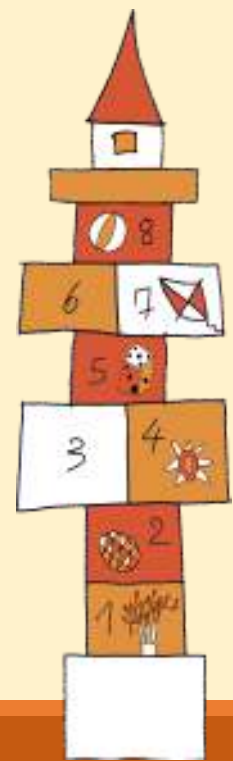
Erving **Goffman**, «*Espressione e identità*»:  
il gioco come **incontro focalizzato**.

L'attenzione dei partecipanti è diretta verso un  
**unico** centro visivo e conoscitivo (cerchio magico).

Interazione **faccia a faccia**: condivisa nel **qui e ora**.

L'interazione focalizzata è in perfetta antitesi con  
i sintomi da **dipendenza da schermo**:

**il gioco come detox**

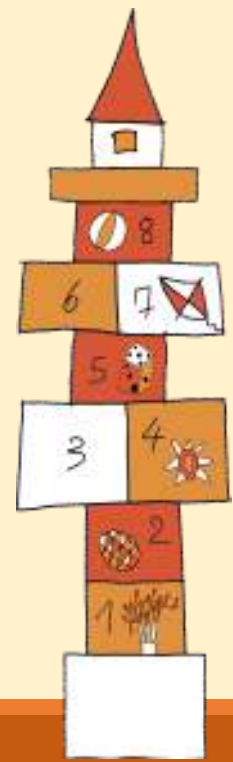


# Divertimento: la cornice

Il gioco viene percepito come un'attività intrinsecamente divertente.

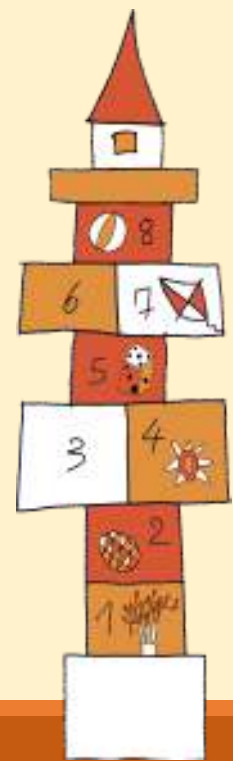
**Spinta volontaria:** deve prendere le mosse dagli interessi e dalle preferenze dell'individuo.

Il gioco diventa una **cornice educativa** altamente **motivante** e di conseguenza, altamente efficace.



# Dove si può e si potrebbe giocare?

- a casa
- scuole
- centri estivi
- centri educativi
- carceri
- comunità terapeutiche
- parrocchie
- associazioni
- ludoteche
- biblioteche
- case del popolo
- scantinati
- dove ti pare



# Bibliografia di base sul tema del gioco

Angiolino A. (2008), 101 giochi con carta e matita, Casale Monferrato (AL), Sonda.

Angiolino A. e Sidoti B. (2010), Dizionario dei giochi, Bologna, Zanichelli.

Angiolino A., Giuliano L., Sidoti B. (2003), Inventare destini, i giochi di ruolo per l'educazione, Molfetta (BA), La Meridiana.

Bateson G., (1996), Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno: «Gioca!», Milano, Raffaello Cortina.

Bertolo M. e Mariani I. (2014), Game design -Gioco e giocare tra teoria e progetto, Milano -Torino, Pearson.

Besio S. e Mari G., a cura di (2018), \*Divertimento non incluso: la difficile strada del gioco inclusivo, in "L'integrazione scolastica e sociale", n.17/4, Trento, Erickson.

Caillois R. (2013), I giochi e gli uomini, Milano, Bompiani.

Cecchini A. et Al. (1987), I giochi di simulazione nella scuola, Bologna, Zanichelli.

De Coven B., (2019), Buon gioco, Trento, Erickson.

Doni M., Tomelleri S., (2011), Giochi sociologici, Milano, Raffaello Cortina.

Dow Schüll N., (2015), Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza, Roma, Luca Sossella Editore.

Fink E., (2008), Oasi del gioco, Milano, Raffaello Cortina.

Goffman E. (2003), Espressione e identità, Bologna, Il Mulino.

Huizinga J. (2002), Homo ludens, Torino, Einaudi.

Ligabue A., (2020), Didattica ludica, Trento, Erickson.

Mari G., (2022), Tuttingioco: il gioco strutturato come strumento educativo, Faenza (RA), Homeless Book

McGonigal J., (2011), La realtà in gioco, Milano, Apogeo.

Micheli E. e Xaiz C. (2001), Gioco e interazione sociale nell'autismo, Trento, Erickson.

Micheli E. e Zacchini M. (2006), Anch'io gioco, Gussago (BS), Vannini.

Morozzi M., Valer A. (2001) L'economia giocata, Torino, Editrice Missionaria Italiana.

Nesti R. (2012), Frontiere attuali del gioco, Milano, Unicopli.

Nesti R. (2017), Game-based learning, Pisa, Edizioni ETS.

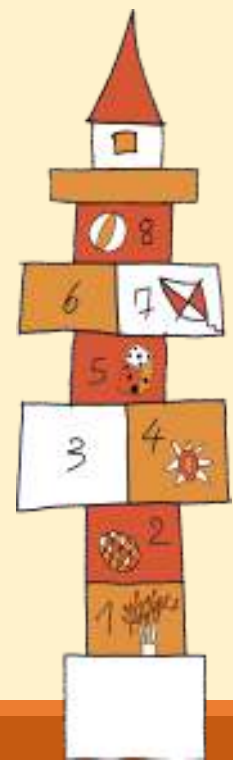
Nuccio W. (2016), La progettazione dei giochi da tavolo, Milano, Mursia.

Resnick M. (2018), Come i bambini, Trento, Erickson.

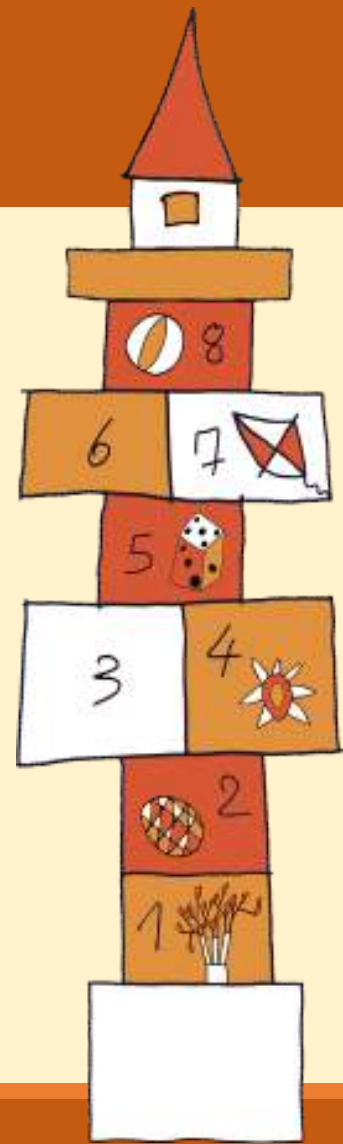
Sciarra E. (2010), L'arte del gioco, Milano, Mursia.

Sciarra E. (2018), L'autore di giochi, Milano, Unicopli.

Staccioli G. (1998), Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica, Roma, Carocci.



# Giochi e funzioni esecutive



Ma insomma...  
A CHE SI  
GIOCA?

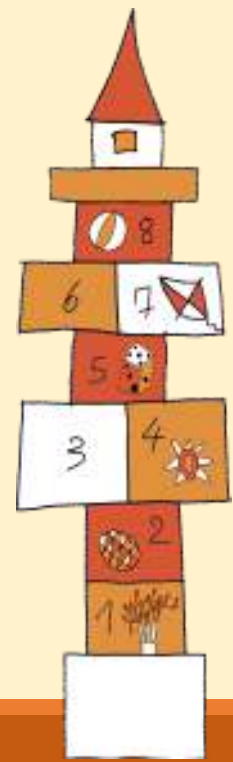




# Competenze esecutive

- Flessibilità
- Selettiva
- Sostenuta
- Pianificazione

## Labyrinth



Età 6+

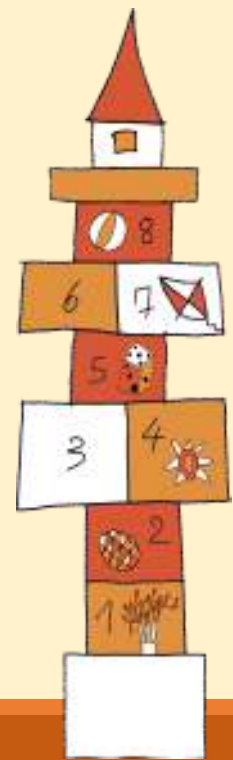


# Competenze esecutive

- Inibizione
- Allerta
- Sostenuta
- Divisa

## Fantascatti

Età 6+



# Competenze esecutive

- Selettiva
- Allerta
- Sostenuta
- Divisa

## Grabolo e Grabolo Jr



Età 5+



Età 4+

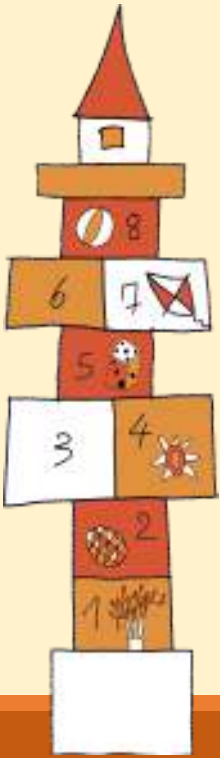


# Competenze esecutive

- Selettiva
- Allerta
- Sostenuta
- Divisa

## Speed Cups

Età 6+

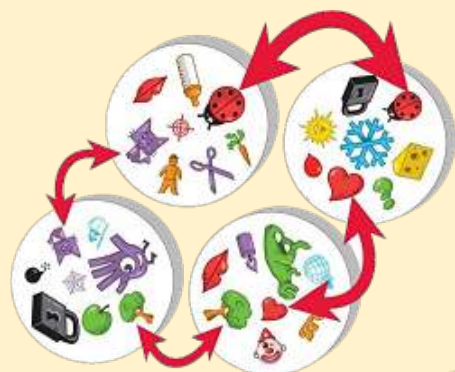


# Competenze esecutive

- Allerta
- Selettiva
- Sostenuta
- Divisa

Dobble

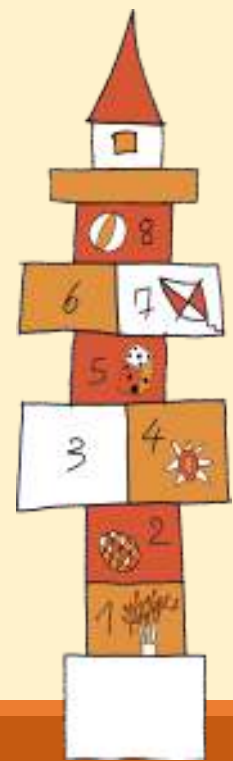
Età 5+



# Competenze esecutive

- Memoria di lavoro
- Aggiornamento
- Sostenuta
- Selettiva

## Panic Lab



Età 7+

# Competenze esecutive

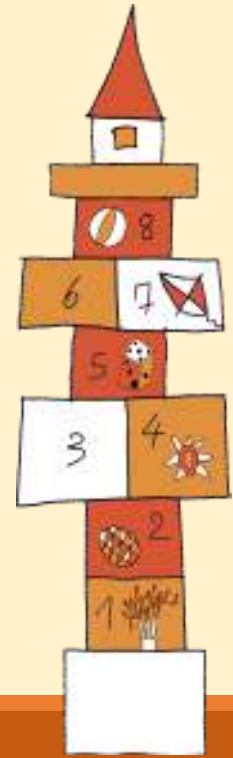
- Selettiva
- Pianificazione
- Sostenuta
- Divisa

## Carcassonne e Carcassonne Junior

Età 5+



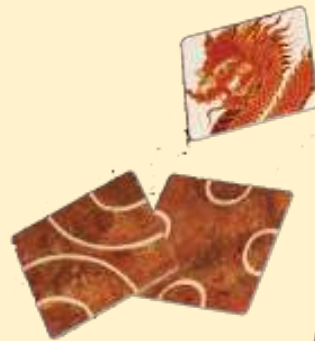
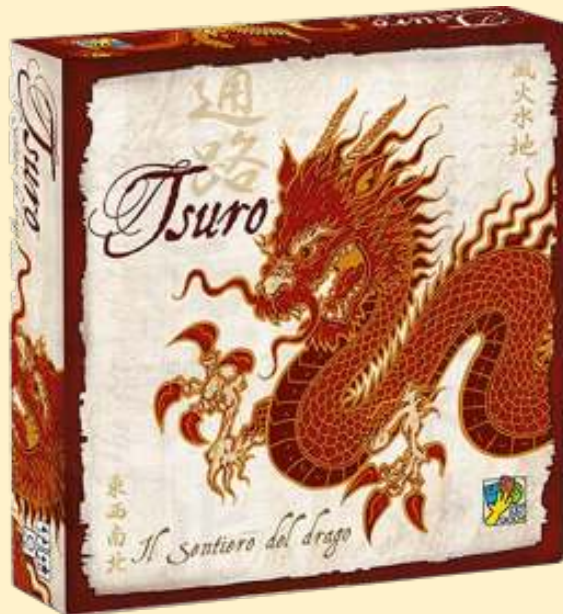
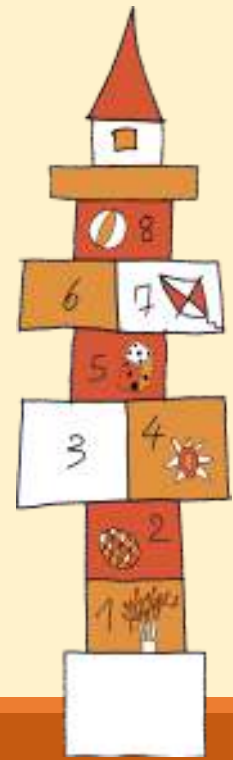
Età 7+



# Competenze esecutive

- Selettiva
- Pianificazione
- Sostenuta

## Tsuro



Età 8+

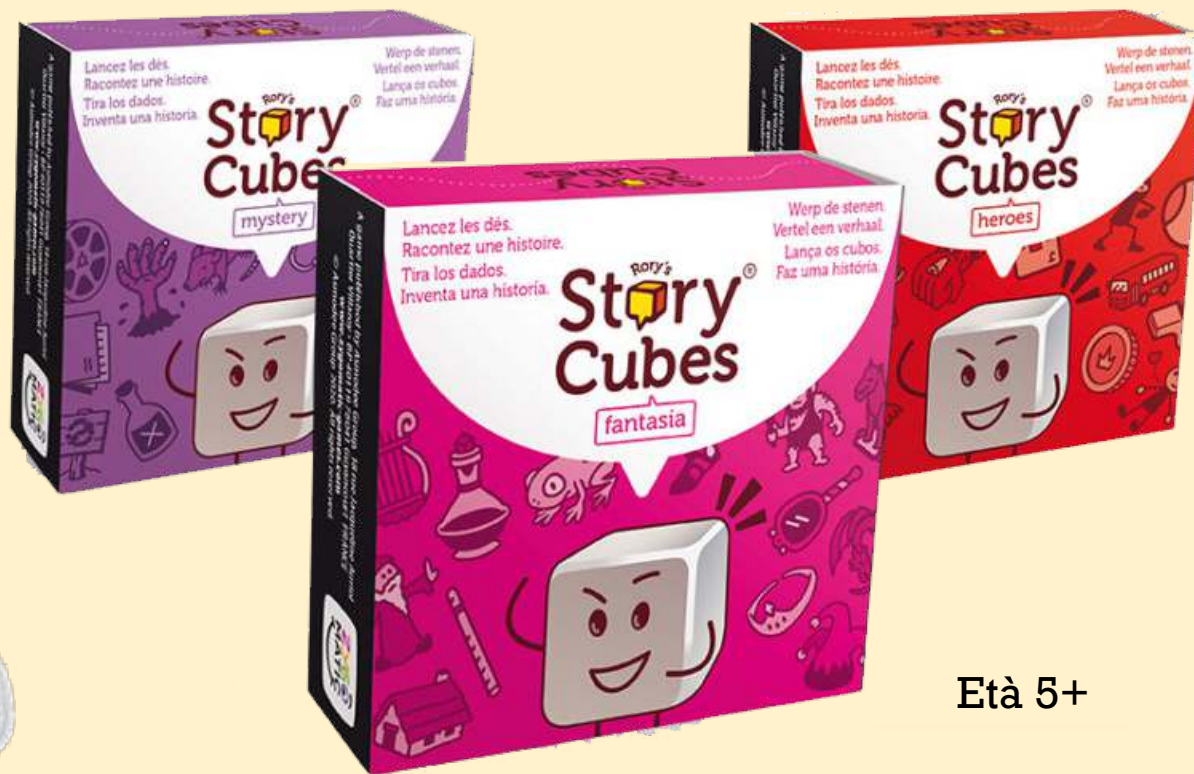
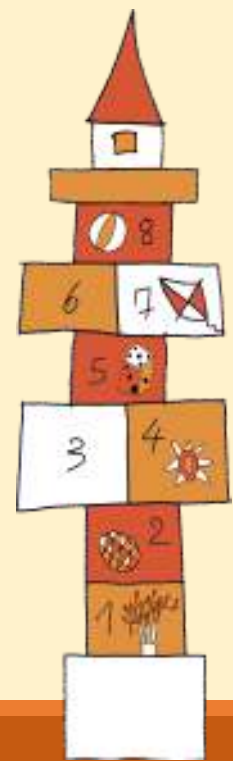




# Competenze esecutive

- Fluenze verbali
- Accesso semantico
- Selettiva
- Aggiornamento

## Story Cubes



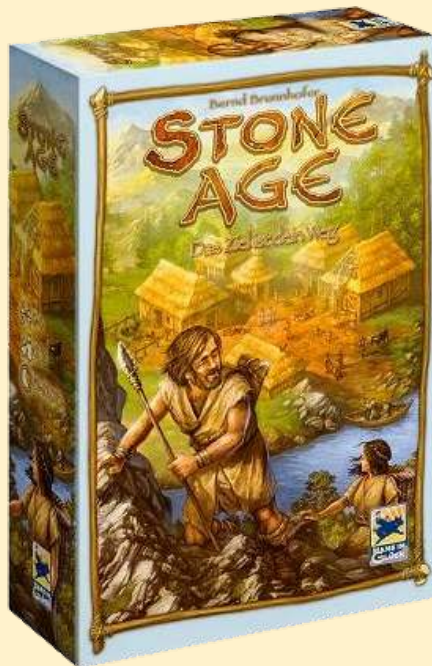
Età 5+

# Competenze esecutive

- Selettiva
- Allerta
- Sostenuta
- Divisa

## Stone Age e Stone Age Jr

Età 10+



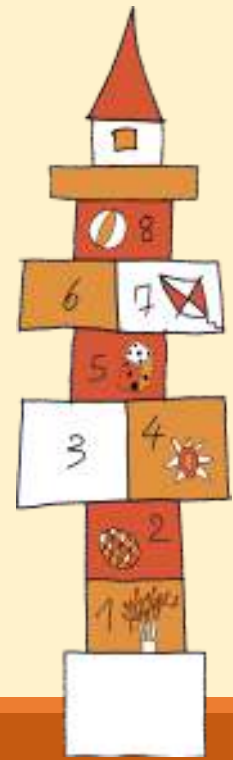
Età 5+



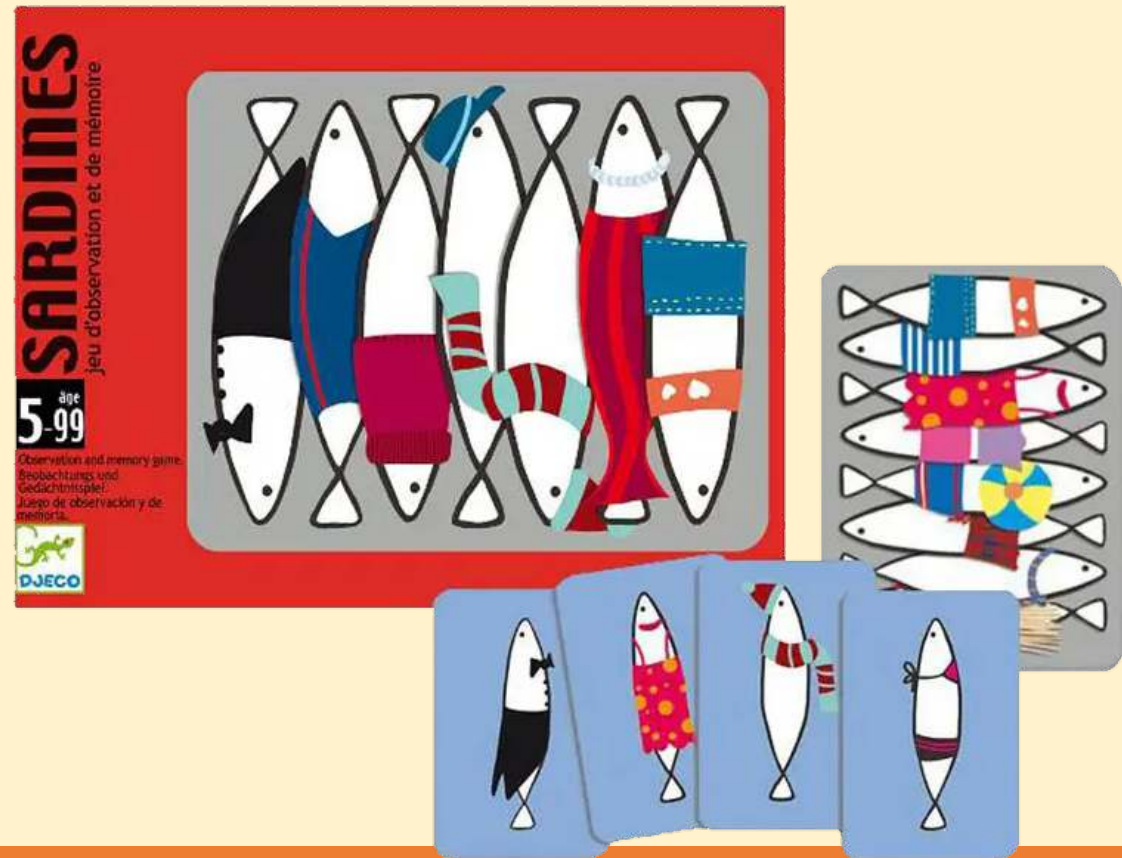
# Competenze esecutive

- Selettiva
- Sostenuta
- Memoria
- Span Visivo

## Sardines



Età 5+

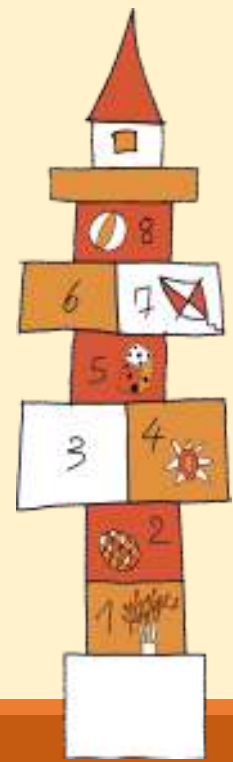


# Competenze esecutive

- Selettiva
- Flessibilità
- Sostenuta
- Componenti visuo-spaziali

Bilancia – Tetra Tower  
Balance Tower – ecc.

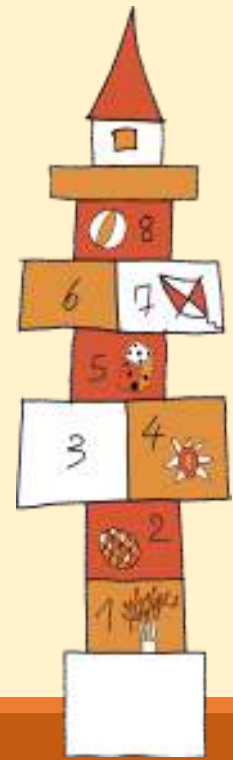
Età 4+



# Competenze esecutive

- Sostenuta
- Selettiva
- Flessibilità

## Forza 4

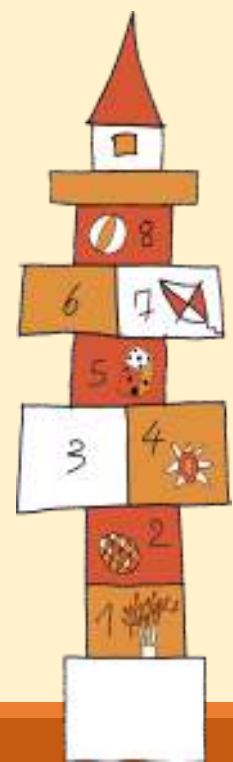


Età 5+

# Competenze esecutive

- Fluenze Verbali
- M. di Lavoro
- Accesso semantico

Anonimo - Chi sono? – Ecc.



Età 4+



Età 8+



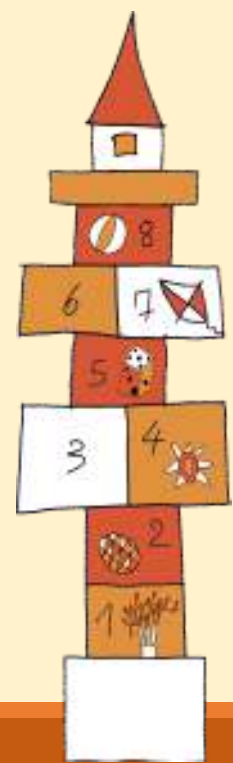
Età 7+

# Competenze esecutive

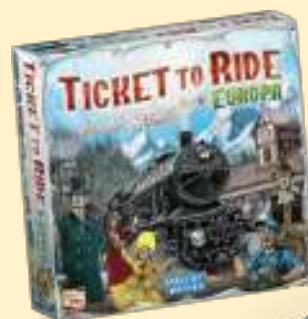
□ Pianificazione □ Selettiva □ Sostenuta □ Flessibilità □ M.Lavoro

## Ticket to Ride e Ticket to Ride Junior

Età 8+



Età 6+

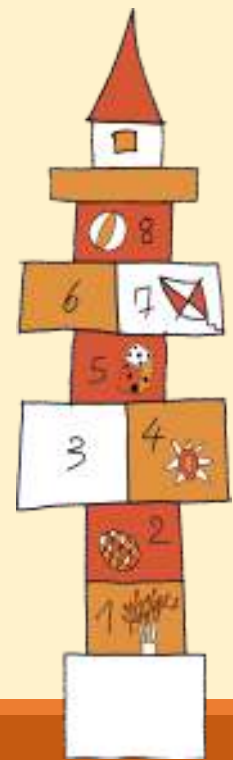


# Competenze esecutive

- Flessibilità
- Sostenuta
- Memoria di lavoro

## Kingdomino e Dragomino

Età 5+



Età 8+



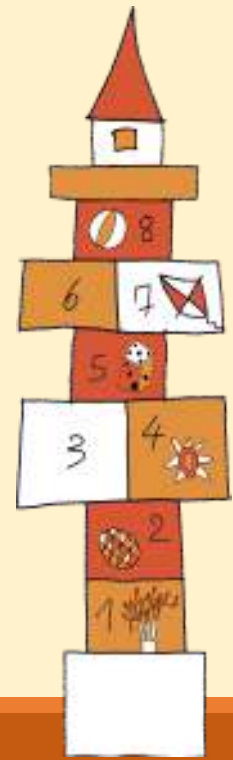


# Competenze esecutive

- Memoria di lavoro □ Sostenuta

## Piou Piou

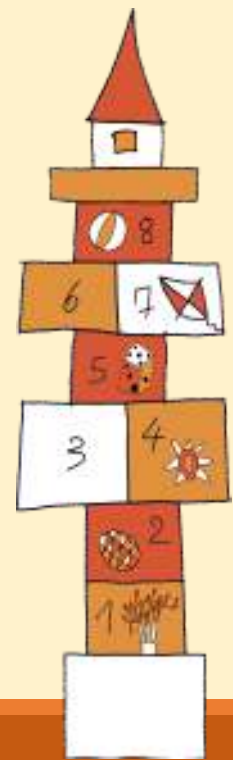
Età 5+



# Competenze esecutive

- Flessibilità
- Inibizione
- M.di lavoro
- Accesso semantico

## Concept e Concept Junior



Età 4+



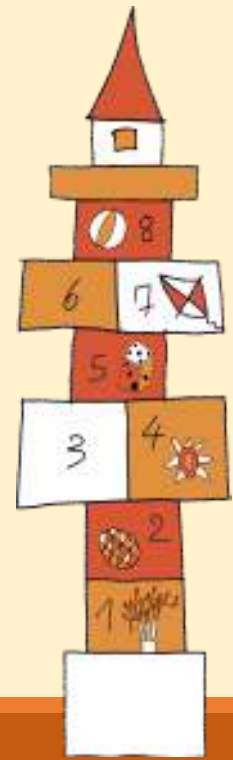
Età 8+

# Competenze esecutive

- Flessibilità

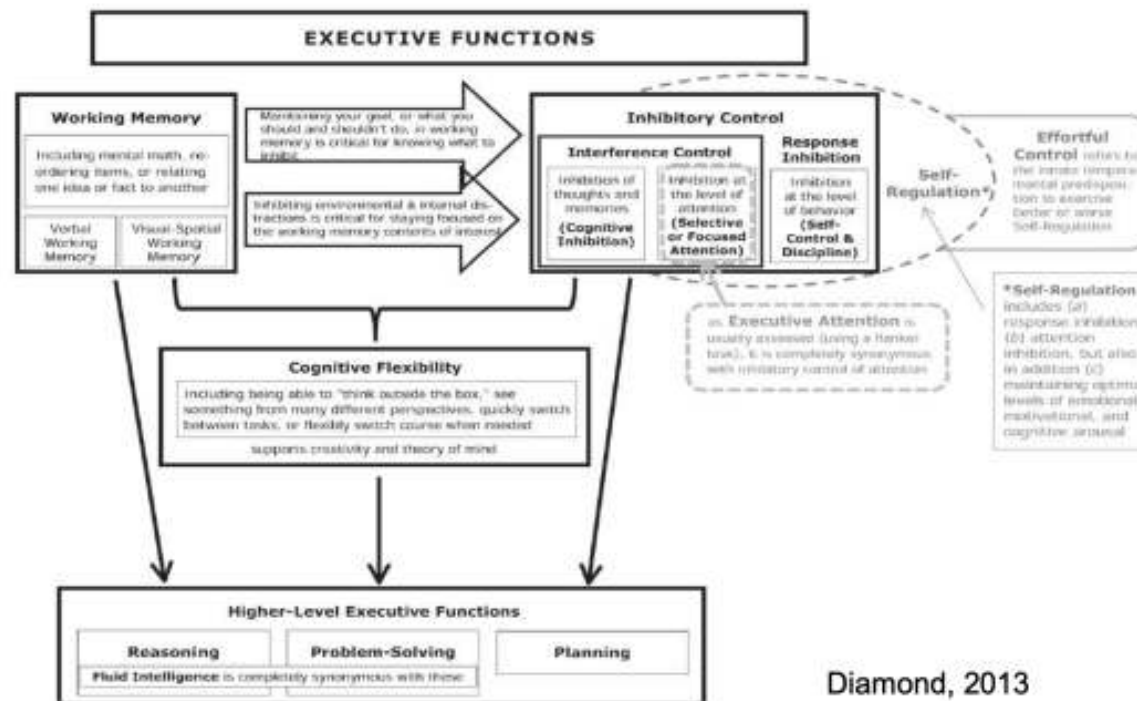
Dixit

Età 8+

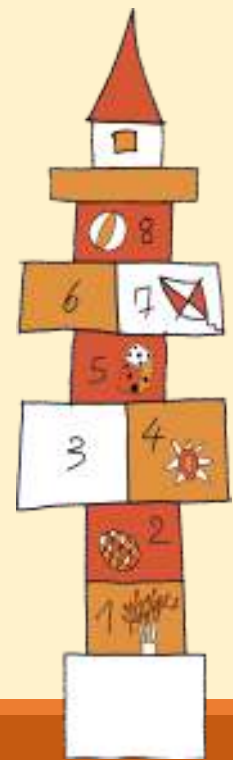


# Giochi da tavolo - a che età quali giochi?

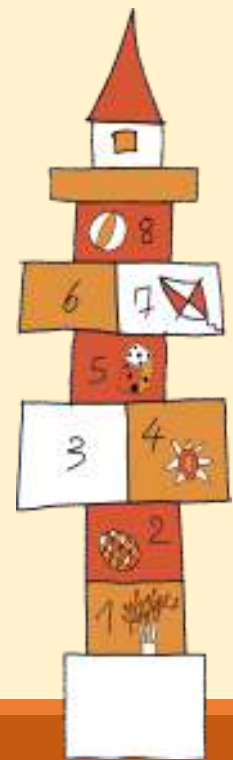
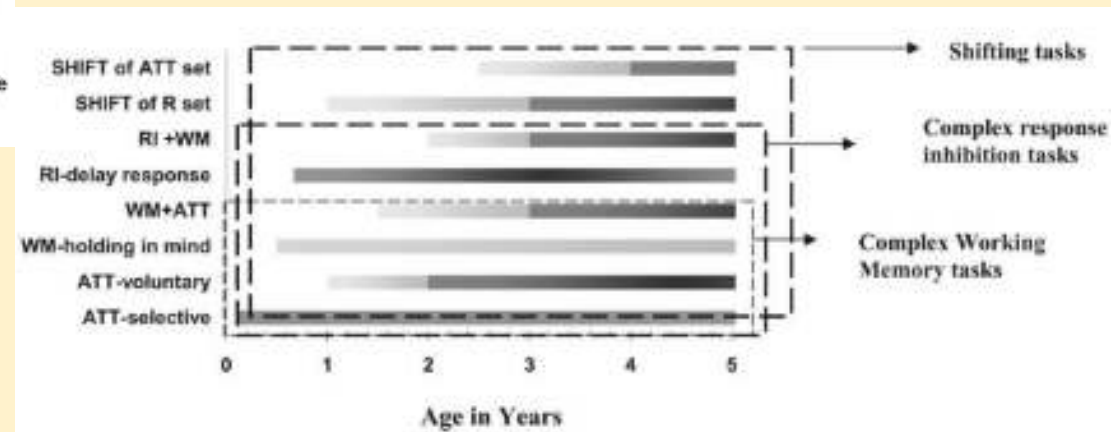
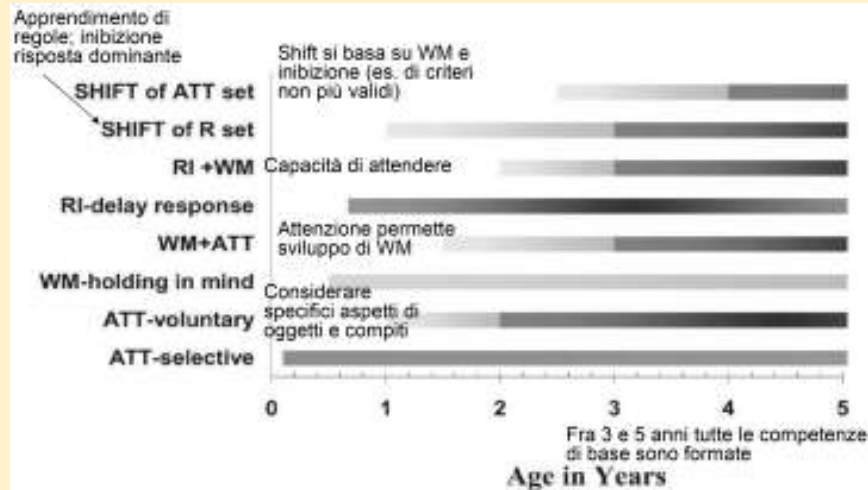
## Modello gerarchico



Diamond, 2013



# Giochi da tavolo – a che età quali giochi?



# Giochi da tavolo - a che età quali giochi?



# Ludografia

## • Party games

- [Nome in Codice - Codenames](#)
- [Dixit](#)
- [Coup](#)
- [The Resistance: Avalon](#)
- [BANG!](#)
- [Licantropo - One Night Ultimate Werewolf](#)
- [Saboteur](#)
- [The Mind](#)
- [Just One](#)

## • Giochi per famiglie

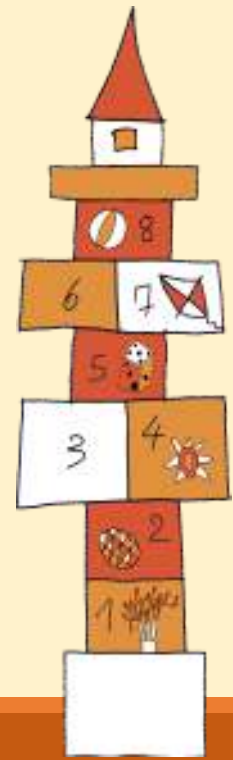
- [Carcassonne](#)
- [CATAN](#)
- [Small World](#)
- [Splendor](#)
- [King of Tokyo](#)
- [Stone Age](#)
- [Ticket to Ride: Europe](#)
- [Hanabi](#)
- [Kingdomino](#)
- [Forbidden Island](#)

## • Giochi astratti

- [Azul](#)
- [Patchwork](#)
- [Santorini](#)
- [Hive](#)
- [Sagrada](#)
- [Photosynthesis](#)
- [Onitama](#)
- [Tsuru](#)
- [Qwirkle](#)
- [Blokus](#)

## • Altri giochi per bambini

- [Il Labirinto Magico - The Magic Labyrinth](#) (Devir)
- [Rino Ercolino - Rhino Hero](#)
- [ICECOOL](#)
- [Torre di Animali - Animal Upon Animal](#)
- [Furbi come Volpi - Outfoxed!](#)
- [Le Cronache di Avel - Chronicles of Avel](#)
- [Spenna il Pollo - Chicken Cha Cha Cha](#)
- [Catan Junior](#)



# Figure di riferimento

- **Game Trainer**®



- **Trainer cognitivo**

