

# La partita dell'Amaryllis



## Introduzione

“La partita dell’Amaryllis” è un “format” di intrattenimento da tavolo ideato per l’allenamento cognitivo da parte di gruppi di persone che risultano avere tutte un profilo cognitivo omogeneo. Esso è caratterizzato da un percorso disegnato su un “tableau” che comprende diversi riquadri che invitano a stimolare varie funzioni cognitive, ed in particolar modo quelle prassiche.



Si ringrazia



**Non si smette  
mai di  
imparare:  
attività per  
piccoli e grandi  
usando le mani  
ed il cervello!**



## Partecipanti

Il numero dei partecipanti può variare da 3 a 6.

## Dotazione

Nella scatola è contenuto tutto il necessario: il “tableau” con un percorso formato da 19 caselle rettangolari, 12 pedine colorate a coppia con sei colori diversi e due dadi.

## Scopo

La partita ha uno svolgimento affidato unicamente alla fortuna in quanto è legato al lancio del dado, fortuna che ne determina ovviamente la durata. Ciò non influisce, però, sul suo scopo che non è la vittoria finale bensì è quello di sollecitare il partecipante ad eseguire dei movimenti tramite sia pur semplici gesti e, al tempo stesso, richiamare altre funzioni cognitive di natura mnesica, esecutiva ed attentiva, tutte evidentemente insite nel procedere del suo percorso.

## Regole

- Il primo partecipante viene selezionato in base ad una precisa scelta effettuata dall’operatore ovvero dal gruppo stesso dei partecipanti.
- Egli inizia col lancio di un solo dado (il secondo è di riserva).
- Con l’aiuto dell’operatore che modera e guida l’andamento della partita e seguendo il senso orario, si sposta lungo il percorso la propria pedina in avanti fino alla casella che corrisponde a quella determinata dal valore del dado.
- L’operatore legge a voce alta l’azione da svolgere riportata nella casella ed il partecipante deve eseguirla. Se l’azione è eseguita in parte o totalmente in modo non corretto, il partecipante è tenuto a saltare un turno ed attendere il successivo.
- La partita continua fino a quando uno dei partecipanti arriva per primo all’ultima casella.

## Buon divertimento!