

# MENTABILE

## Un gioco per 2-4 giocatori di Mirella Cerato

**Adattamento a cura di:** prof. Rabith Chattat, dott. Elisa Barbani e dott. Francesca La Mantia Dipartimento di Psicologia dell'Università di Bologna; dott Manuela Giambanco psicologa Hospita coop sociale a r.l. Milano. **Con la collaborazione del** dott Mirco Vanelli Coralli Responsabile Clinico Centro Disturbi Cognitivi di San Pietro in Casale - U.O. Geriatria Bentivoglio.

**Con Mentabile è possibile fare tanti giochi di carte utili a stimolare sia l'associazione sia la categorizzazione di oggetti e ambienti della casa. Inoltre Mentabile stimola anche il riconoscimento di parole e l'associazione ad immagini.**

**Dotazione** 104 carte di cui: **24 CARTE AMBIENTE:** cucina, sala da pranzo, bagno, camera da letto, ognuno composto da 6 carte. **80 CARTE OGGETTI:** 5 per ogni ambiente di cui 2 rappresentati nelle carte ambiente e 3 oggetti non rappresentati ma riconducibili all'ambiente. Ogni oggetto è rappresentato in 4 carte: 1 carta: solo testo; 1 carta: solo immagine; 2 carte: testo e immagine insieme.

Se scopri 2 oggetti uguali, prendi le carte.



Se scopri 1 oggetto e 1 ambiente



Quando sono completi tutti gli ambienti finisce il gioco.



### GIOCO n° 1 - TUTTO A POSTO

**Obiettivo:** il gioco funziona come un classico gioco di memoria. L'obiettivo è raccogliere più coppie di carte oggetto possibili.

**Come si gioca:** selezionare tanti ambienti e relativi oggetti quanti sono i giocatori (es. 2 giocatori: 2 ambienti e 5 oggetti per ambiente).

Per ogni oggetto selezionare 2 carte (la scelta del tipo di carta oggetto è in funzione di cosa si intende stimolare nel giocatore).

Disporre tutte le carte selezionate sul tavolo coperte.

**Ogni giocatore, a turno, scopre due carte:**

- se le due carte sono 2 oggetti uguali, il giocatore prende le carte e gioca nuovamente;
- se il giocatore scopre 2 oggetti non uguali, oppure 1 carta oggetto e 1 carta ambiente, deve rimettere le carte oggetto sul tavolo coperte, mentre lascia la carta ambiente scoperta per comporre l'ambiente sul tavolo;
- se il giocatore scopre 2 carte ambiente, deve girarle per comporre l'ambiente sul tavolo.

**Quando finisce il gioco:** il gioco finisce quando vengono completati tutti gli ambienti.

Vince il giocatore che nel suo mazzo ha più oggetti riferiti ad un ambiente.

*Sentiti ringraziamenti ai medici e alle associazioni che ci stanno supportando in questo progetto.*

## GIOCO n° 2 - RUBA L'OGGETTO

**Obiettivo:** il gioco funziona come il rubamazzo.

L'obiettivo è raccogliere più oggetti possibili.

**Come si gioca:** mescolare tutte le carte e disporle al centro coperte.

Il mazzierè dà 4 carte ad ogni giocatore e mette 4 carte sul tavolo scoperte. Ogni giocatore a turno gioca una carta, fino a quando le carte in mano non sono finite. Al termine il mazzierè distribuisce ad ogni giocatore 4 carte, facendo riprendere il gioco.

**Cosa può fare il giocatore:**

- se ha una carta in mano che corrisponde ad un oggetto sul tavolo la prende e la mette nel suo mazzo (es. sul tavolo c'è la carta Posate/testo e in mano ha la carta Posate/disegno);
- se ha in mano una carta ambiente la mette sul tavolo e la lascia lì.

Gli ambienti non possono essere messi nel mazzo ma rimangono scoperte sul tavolo per essere completati;

- se il giocatore ha in mano una carta oggetto che è in cima al mazzo di un concorrente, può "rubare" il mazzo del concorrente

**Quando finisce il gioco:** il gioco finisce quando viene completato il primo ambiente. Il giocatore che nel suo mazzo ha più oggetti del primo ambiente completato vince.



## GIOCO n° 3 - FINITO!

**Obiettivo:** completare per primo un ambiente.

**Come si gioca:** selezionare tanti ambienti quanti sono i giocatori (es. due giocatori: due ambienti) e le relative carte oggetto (tutte e 4 per ogni oggetto). Mescolare le carte e porre il mazzo coperto al centro del tavolo. Ogni giocatore a turno prende una carta dal mazzo facendola vedere agli altri giocatori. Non è possibile passare la mano al giocatore successivo.

**Cosa può fare il giocatore quando prende la carta dal mazzo:**

- se il giocatore estrae una carta ambiente e non ha ancora estratto alcuna carta ambiente, allora per vincere dovrà completare l'intero ambiente;
- se il giocatore estrae una carta ambiente di un ambiente diverso da quello che deve completare (es. estrae 1 carta ambiente Cucina, ma deve completare l'ambiente Bagno), il giocatore tiene la carta. La dovrà cedere all'avversario che deve completare l'ambiente Cucina in cambio di due carte oggetto riferite all'ambiente che l'avversario deve completare (es. carta Posate e carta Scolapasta);
- se il giocatore estrae una carta oggetto (es. Bottiglia), la tiene e la può utilizzare successivamente cedendola con un'altra carta oggetto riferita allo stesso ambiente (es. Scolapasta) in cambio di una carta ambiente a lui utile (es. Cucina) e che ha un giocatore avversario (vedere punto precedente).

**Quando finisce il gioco:** il gioco finisce quando viene completato il primo ambiente da uno dei giocatori.



Scopri tutti i giochi e le iniziative su [www.giovanineltempo.it](http://www.giovanineltempo.it)