

# MORRA CINESE CONTRO L'INQUINAMENTO COGNITIVO: L'ESPERTO INSEGNA COME TENERE LONTANI I FIGLI DA CELLULARI & CO.

*Publicato il 5 Novembre 2025 di redazione*



Categoria: [NOTIZIE DI PRIMA PAGINA](#)



## **Il creatore di contenuti social e web insegna ai genitori qualche trucco per ridurre l'esposizione dei più piccoli ai device tecnologici. E spiega perché è importante farlo**

di [Cristina Rossi](#)

ROMA – “Sasso, forbice e carta” può farcela a vincere contro i “Me contro Te”, giochi on line e canzoncine per bambini. La sfida la lancia l'esperto di neuromarketing e comunicazione digitale che insegna ai genitori come semplici giochi con le mani- e decisamente d'altri tempi- possono invece essere una risorsa per ridurre l'utilizzo di smartphone e tablet da parte dei bambini.

Proprio i device, con i loro contenuti decisamente attraenti per grandi ma anche per piccoli utenti, rappresentano per questi ultimi in particolare un rischio per lo sviluppo cognitivo. Lo racconta **Luca Vescovi** nel volume dal titolo allusivo: “Inquinamento cognitivo- Conviene soprattutto a te non far usare il cellulare al tuo bambino”, pubblicato da Edizioni Lswr.

### **I TRUCCHI PER I MOMENTI DI ATTESA**

Quando si è al ristorante in attesa delle portate, durante un viaggio in treno o in auto, aspettando di entrare dal pediatra: sono alcuni dei momenti esemplari in cui, pur di intrattenere i figli, i genitori cedono alla loro- pressante- richiesta di avere in mano un cellulare. Allora l'esperto insegna i trucchi per dare un'alternativa ai bambini, tirandola fuori dal cilindro dei ricordi universali d'infanzia e gioventù. Ecco che spuntano infatti dei “semplici giochi che si stanno perdendo e dimenticando” e che l'autore invece ripropone nel testo con tanto di regolamento, per chi non se li dovesse ricordare. Giochi che non richiedono gadget e materiali costosi per poterli svolgere, ma solo le mani. Quindi la morra cinese, conosciuta anche come “sasso, carta, forbici”, dove le mani servono per simulare, al momento della chiamata, uno dei tre oggetti nominati che, a seconda del tipo, può prevalere o soccombere l'uno all'altro. Alla fine vince chi, in base all'oggetto mimato, elimina gli altri giocatori nel corso delle chiamate del turno. Infatti il sasso vince sulle forbici, queste vincono sulla carta, infine la carta batte il sasso. Anche in questo gioco ci possono essere da due a più giocatori.

Oltre a giochi con le mani, l'autore suggerisce altri passatempi che richiedono sì dei 'supporti', ma decisamente poco ingombranti e trasportabili facilmente in borsa: dai mazzi di carte ai dadi fino a piccole scacchiere da viaggio.

## NON SOLO GIOCHI

Il libro "Inquinamento cognitivo" non offre solo 'soluzioni', prova anche a spiegare ai genitori perché è bene ridurre l'esposizione dei piccoli ai device digitali. L'esperto di comunicazione digitale e neuromarketing prova infatti a spiegare cosa si nasconde davvero dietro le interfacce perfette degli smartphone e delle app più seguite. Vescovi per professione si occupa proprio di progettare contenuti social e web in grado di catturare l'attenzione degli utenti di tutte le età, per cui può svelare quali sono i meccanismi che possono favorire "dipendenza e consumo digitale" e insegna soprattutto a riconoscerli.

## GLI OBIETTIVI

Il tutto viene sviluppato non secondo un approccio "apocalittico" o da nemico giurato delle tecnologie, ma con l'ambizione di insegnare a non subire la comunicazione digitale. L'autore, Luca Vescovi, è fondatore di diverse aziende nel settore travel Tech ed e-commerce, ma è soprattutto un genitore che mette a disposizione le sue conoscenze ad altri genitori, con lo scopo di "condividere consapevolezza e strumenti pratici per un'educazione digitale più sana".

## MORRA E MORRA CINESE, COME FUNZIONANO

Fanno così parte del "bignami" sul 'come intrattenere tuo figlio senza cellulare' la morra classica e la sua versione più esotica, la morra cinese. La prima è un gioco tradizionale che mette alla prova i partecipanti sulla **prontezza mentale e sui riflessi**. In sostanza si basa sulla capacità di indovinare la **somma totale delle dita mostrate contemporaneamente dai giocatori**. Chi azzecca il numero delle dita mostrate da tutti i partecipanti ottiene un punto e vince chi raggiunge per primo il punteggio prestabilito (in genere 5 o 10). Si può giocare da un minimo di 2 partecipanti e più giocatori.

