

Proposta gioco n.1

“C’era un bambino”



Il gioco proposto attiva principalmente la **memoria di lavoro visuo-spaziale**. In questo gioco e nei successivi che andremo via via suggerendovi saranno stimulate anche la capacità di attenzione e concentrazione, le competenze linguistiche (pronuncia e arricchimento del lessico) insieme ad abilità sociali (saper attendere il proprio turno,

accettare di perdere, ...)

SCOPO DEL GIOCO: ricordare una sequenza di elementi presenti in una storia.

Fase 1- PREPARAZIONE GIOCO: costruire il gioco seguendo le istruzioni fornite e colorando le schede e le tessere come indicato nel video dimostrativo.



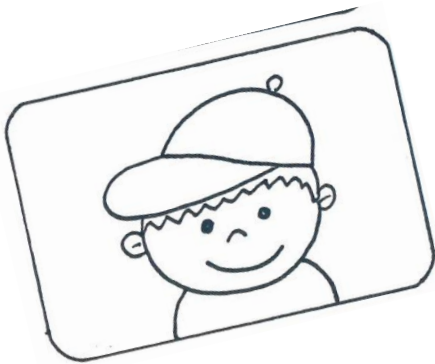
Fase 2 - FAMILIARIZZAZIONE: Guardare e nominare insieme ai bambini le carte con gli oggetti . **È fondamentale partire da questa fase.** Il bambino per poter giocare deve essere in grado di riconoscere e nominare tutte le figure rappresentate senza equivocare.

Fase 3: giochiamo!

L’insegnante o un adulto dispone le **carte gioco** (quelle piccole) sparse al centro del tavolo e il mazzo delle **carte prova**_(le carte più grandi, con il totem di immagini disposte una sopra l’altra) davanti al primo giocatore scelto come narratore.

Un bambino o un adulto dà il via alla partita estraendo una carta prova **che non mostrerà agli altri**. Il bambino che ha estratto la carta legge o descrive il totem

rappresentato sulla carta. Mentre il bambino descrive il totem agli altri non è permesso toccare le carte al centro del tavolo. Terminata la lettura/descrizione i giocatori potranno scegliere dalle carte al centro del tavolo quelle necessarie per ricreare il totem descritto, ognuno ricostruirà il totem davanti a sé ordinando le carte in modo che ricostruiscano l'ordine descritto.



Quando tutti i giocatori avranno terminato il lettore girerà la carta pescata mostrando la soluzione corretta. Ogni elemento posto nel corretto ordine vale un punto, se il totem è stato perfettamente ricostruito i punti si raddoppiano (es. Totem di 4 oggetti tutti in posizione corretta = 4 punti x 2, tot. 8 punti).

Il bambino alla destra del lettore diventa il nuovo lettore e Il gioco prosegue.

NB. La descrizione della carta partirà sempre dalla frase: "C'era un bambino..." e a seguire ...gli elementi che si trovano sopra dal basso verso l'alto e gli elementi sotto al bambino dall'alto in basso". Per esempio "C'era un bambino... con gli occhiali da sole, seduto su una sedia di legno con in testa una caramella verde, una caramella rossa ..."