

Imagine



FUNZIONI ESECUTIVE

- F** Flessibilità
- P** Pianificazione

ABILITÀ COINVOLTE

- Pensiero divergente
- Associazione
- Ab. visuoperceptive-visuospatiali
- Esplorazione visiva

Introduzione

Cos'è

Gioco creativo – astratto.

Scopo

Ottenere il punteggio migliore indovinando e facendo indovinare le carte Enigma con l'aiuto delle carte trasparenti.

Età

consigliata
sulla confezione 12+

0-99 10+ con **mediazione**

Tempo

indicato sulla confezione 30'

Autore

S. Ono – S. Fujita- M. Ohki
H. Oikawa – S. Nakashima

Editore italiano

Ghenos Games

Contenuto della confezione

- Carte trasparenti (60)
- Carte enigma (65)
- Gettoni (35)

Cosa ne pensiamo

Imagine è il titolo da leggere in francese e racconta già molto di quello che ci aspetta. È un gioco che promuove l'approccio creativo utilizzando materiale con spunti visivi destrutturati; alcuni fanno molta fatica a "pensare" per immagini mentre per altri risulta naturale.

È utile pensare fuori dagli schemi ma senza potare gli altri fuori strada.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Scopri** le carte trasparenti.
2. **Combina** le carte trasparenti giocando liberamente con le immagini.
3. Fai **indovinare** un enigma a tuo piacimento usando le carte trasparenti.
4. Inizia il **divertimento!**

N.B. il gioco prevede delle facilitazioni come dare la possibilità di scegliere cosa far indovinare tra tutte le opzioni presenti sulla carta.

Consegna

«Fai indovinare l'enigma usando tutte le carte trasparenti che vuoi. Libera la creatività nell'uso delle carte trasparenti.»

Mediazioni

F Flessibilità – Pianificazione – Pensiero divergente -

P Associazione



- Favorire la libertà di sperimentare.
- Fare delle domande per aiutare a trovare delle vie differenti per far indovinare la parola.
- Giocare in squadre alternando chi deve far indovinare la parola.



A Ailità visuoperceptive e visuospatiali – Esplorazione visiva

- Usare un piano di appoggio bianco affinché le immagini sulle carte trasparenti siano ben visibili ed i colori non risultino alterati.
- Provare a non guardare l'oggetto raffigurato nella sua interezza affinché l'immagine possa essere usata anche in modo parziale se necessario.