



Passa la bomba Junior



FUNZIONI ESECUTIVE

- M** Memoria di lavoro
- F** Flessibilità

ABILITÀ COINVOLTE

- ([])** Categorizzazione
- (↻)** Pensiero divergente
- (💬)** Denominazione
- (ABC)** Ampliamento lessicale

Introduzione

Cos'è

Gioco di riflessi e di pensiero creativo con carte.

Scopo

Trovare velocemente una parola attinente alla scena raffigurata sulla carta e passare la bomba ticchettante prima che esploda.

Età

consigliata sulla confezione 5+

0-99 5+ con **mediazione**
7+ nelle **varianti di gioco**

Contenuto della confezione

- Carte (55)
- Bomba (1)

Autore

Los Rodriguez

Editore italiano

Giochi Uniti

Cosa ne pensiamo

Gioco ormai storico ma sempre divertente. Perfetto da giocare in qualsiasi situazione e con ogni tipo di giocatore. La famigerata bomba non fa preferenze!



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori il materiale** dalla scatola.
2. **Enunciamo la consegna**, chiarendo bene lo scopo e i vincoli per raggiungerlo.
3. **Facciamo una prova** per essere sicuri che tutti abbiano compreso il gioco.
4. Iniziamo a giocare!

Consegna

«Dì una parola attinente alla scena raffigurata. Attento a non dire una parola che è già stata detta e sii svelto!»

Mediazioni

M Memoria di lavoro

- Appuntarsi le parole che sono state dette.

ABC Ampliamento lessicale

- Ridire le parole dette e approfondire quelle che non si conoscono.

F Flessibilità - Pensiero divergente

- Suggestere di pensare ai sinonimi e di chiedersi se le cose già dette possano suggerire nuove parole simili (es. Alpi - > alpinista).

([]) Categorizzazione - Denominazione

- Pensare ad una propria esperienza pregressa.
- Lasciare visibile la carta illustrata.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Parole a mente

Cosa ne pensiamo

Questa proposta aggiuntiva stresserà la vostra memoria!

Età 7+

Cosa sviluppa

-  Memoria di lavoro
-  Categorizzazione
-  Ampliamento lessicale
-  Denominazione
-  Abilità di letto-scrittura

Svolgimento

A fine partita ognuno scriverà su un foglio tutte le parole che ricorda di quella manche. Chi ricorda più parole riceverà un punto extra.

Questa regola permette di coinvolgere ancora di più la Memoria di lavoro e aggiungere anche l'abilità di scrittura.





#2 Storie a volontà

Cosa ne pensiamo

Esistono molti giochi che coinvolgono le abilità narrative, ma perché non sfruttare tutte le possibilità partendo da un unico gioco?

Cosa sviluppa



Abilità narrative



Abilità di letto-scrittura

Età 8+ **Tempo** 5'-10'

Svolgimento

La proposta è quella di creare una storia scegliendo alcune tra le parole trovate durante il gioco classico. Consigliamo di rimanere sulle 4-5 parole e di scegliere in partenza quali saranno o al massimo concedere di poter cambiarne o aggiungerne una. Solitamente i bambini scelgono quelle più affini tra loro perché più coerenti per creare una storia. Il creare un testo scritto è un'abilità complessa che ne richiede numerose altre per cui cerchiamo di supportare la creazione ricordando che dobbiamo pensare: ad un inizio, a un fatto centrale e ad una conclusione. Spesso i bambini tendono a scegliere un protagonista che vede una serie di cose creando più una lista della spesa che una storia!

Questa variante è solo uno spunto per creare una storia ma bisogna avvalersi di alcune accortezze per supportare il bambino nella creazione.

È molto utile come proposta in fase di conoscenza di un bambino in sede logopedica per avere un'idea generale delle abilità di produzione di un testo scritto.