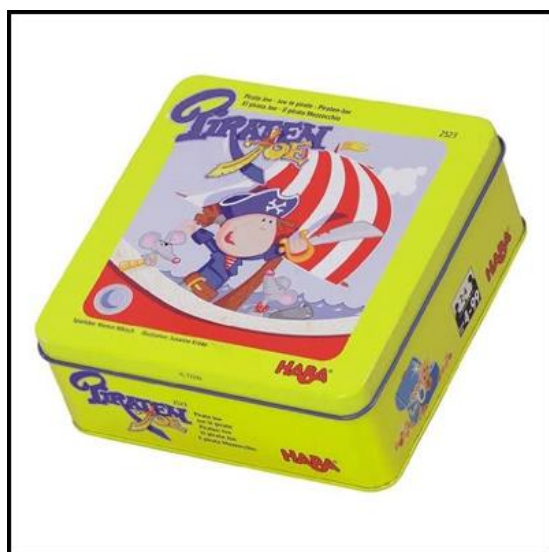







Pirata Joe



FUNZIONI ESECUTIVE

- M** Memoria di lavoro
- I** Inibizione

ABILITÀ COINVOLTE

-  Associazione
-  Visuoperceptive e visuospatiali
-  Organizzazione motoria globale

Introduzione

Cos'è

Gioco di riflessi.

Scopo

Reagire velocemente e correttamente al lancio del dado. Ottenere il minor numero di cicatrici per aggiudicarsi il titolo di "Pirata dei 7 mari".

Età

consigliata sulla confezione 4+

0-99 3+ con **mediazione**

Contenuto della confezione

- Bende per occhio (4)
- Monete d'oro (4)
- Dado pirata (1)
- Matita trucco (1)

Autore

Markus Nikisch

Editore italiano

Haba

Cosa ne pensiamo

Gioco molto semplice e apprezzato soprattutto dai piccoli!

La benda da mettere sull'occhio attrae molto, così come il disegnare cicatrici sugli avversari... Non tutti, in realtà, amano dover indossare qualcosa e sporcarsi, ma può essere un buon modo per giocare anche su questi aspetti meno tollerati!



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori il materiale** dalla scatola ed esploriamo il suo contenuto lasciando libertà nel prendere confidenza con gli oggetti.
2. Osserviamo il dado raffigurato; **spieghiamo e proviamo le associazioni tra figure e azioni.**
3. **Enunciamo la consegna**, chiarendo bene lo scopo.
4. Iniziamo a giocare.

Materiale aggiuntivo

Se il bambino non tollera di essere sporcato in faccia o sulle mani non forzarlo, ma prendere un pezzetto di carta su cui disegnare le sue cicatrici. Se piace molto l'ambientazione e la benda da pirata, aggiungere altri particolari "pirateschi" per il travestimento.

Consegna

«Il pirata di turno lancia il dado. Tutti gli altri dovranno reagire correttamente e il più veloce possibile al lancio. Il più lento o chi sbaglia riceverà una cicatrice»

Mediazioni

M Memoria di lavoro - Associazione



- Allenarsi con il lancio del dado per ricordarsi l'azione da seguire.

I Inibizione

- Ricordare di aspettare e guardare bene il dado.

F

Flessibilità

N.B. le regole del gioco propongono una variante in cui non fare nulla se escono 2 combinazioni. Se si è giocato molto nella modalità facilitata potrebbe non essere immediato eseguire correttamente questa regola. Per alcuni potrebbe aiutare dichiarare ad alta voce/ alzando le mani che non bisogna fare nulla.

