

# Squirrels Go Nuts!



## FUNZIONI ESECUTIVE

- M** Memoria di lavoro
- P** Pianificazione

## ABILITÀ COINVOLTE

- ?** Pensiero logico
- Problem solving
- ✋** Abilità visuoperceptive e visuospatiali
- 👁️** Visuocostruttive

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di sfida individuale.

### Scopo

Far cadere le nocciole nelle tane degli scoiattoli (buchi sulla base del gioco).

### Età

consigliata sulla confezione 6+

0-99 6+

### Contenuto della confezione

- Libricino (60 sfide con 4 livelli di difficoltà)
- Scoiattoli (4)
- Fiore (1)
- Nocciole (5)
- Piano di gioco (1)

### Autore

### Editore italiano

Smart Games

### Cosa ne pensiamo

Gioco molto carino che richiede pianificazione per procedere con le sfide. Come abbiamo visto anche per altri giochi la pianificazione a sua volta coinvolge numerose altre abilità.

Gli scoiattoli sono ben fatti e in generale i materiali sono curati, aspetto che influisce anche sulla giocabilità

Come molti titoli di Smart Games è pensato per essere giocato individualmente, ma può facilmente diventare un cooperativo in cui unire le forze!



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori il materiale** dalla scatola e disponiamo liberamente gli scoiattoli sul piano di gioco provando e osservando come si possono muovere.
2. **Scegliamo una sfida** e disponiamo gli scoiattoli come raffigurati nella carta.
3. **Immaginiamo le possibili mosse** per portare tutte le nocciole nelle tane.
4. **Spostiamo gli scoiattoli.**

### Consegna

*«Fai scorrere gli scoiattoli – in alto e in basso, a sinistra e a destra – fino a quando non riuscirai a portare tutte le nocciole nelle tane.»*

## Mediazioni

### P Pianificazione - Memoria di lavoro


- M**
- È complesso riuscire a immaginare tutte le mosse che porteranno alla soluzione soprattutto nelle sfide più difficili. Cercare di immaginare cosa succederebbe almeno con 2-3 mosse consecutive.

### P Pianificazione - Pensiero logico - Problem solving



- Se risulta difficoltoso individuare una strategia, nonostante i tentativi, suggerire la prima mossa.
- Lasciare la libertà di sperimentare mosse apparentemente inconsuete.

### P Pianificazione - Memoria di lavoro - Ab. visuoperceptive e visuospatiali

- M**
- 
- Osservare se lo scoiattolo è su una base a "L" oppure no perché questo determina il suo movimento.
  - Osservare dove sono posizionati i buchi delle tane perché se uno scoiattolo ci passa sopra farà cadere la nocciola nel buco. Può essere utile ricreare un quadrato uguale alla base di gioco in cui disegnare i buchi in modo da sapere dove si trovano anche se gli scoiattoli li coprono.
  - Quando il buco è pieno lo scoiattolo può passarci sopra senza perdere la nocciola.
  - Osservare il piano di gioco da un punto di vista differente.

### P Pianificazione - Memoria di lavoro - Ab. visuoperceptive e visuospatiali - Pensiero logico - Problem Solving



- Utilizzare le sfide più semplici.
- Giocare in modo cooperativo.

### 3 Squirrels Go Nuts!



CG #33, versione 1.0  
[www.0-99.it](http://www.0-99.it)