

# Ruba Calzini



# Introduzione

### **FUNZIONI ESECUTIVE**



Inibizione

### **ABILITÀ COINVOLTE**



Associazione



Esplorazione visiva



Abilità visuopercettive e visuospaziali

#### Cos'è

Gioco di osservazione con elementi cartonati.

### Scopo

Trovare più coppie di calzini possibili!

### Età

consigliata sulla confezione 4+

0-99 4+

## Tempo

indicato sulla confezione 10'

0-99 10'+

#### Editore italiano **Autore**

Micheal Schacht Haba

### Contenuto della confezione

- 1 mostro dei calzini
- 48 calzini (24 paia)
- 13 mollette

## Cosa ne pensiamo

Siamo d'accordo con quanto scritto sulla confezione: un gioco di ricerca mostruosamente veloce! I calzini si assomigliano molto quindi bisogna affinare le proprie capacità esplorative per essere i più rapidi nel rubarli.



# Carta gioco

# 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

- 1. Tiriamo fuori il contenuto.
- Osserviamo i calzini e notiamo tutte le varie parti: la punta, il tallone, il bordino e la restante parte della calza.
- 3. Mescoliamo bene tutti i calzini nella scatola come da regolamento e li rovesciamo sul tavolo.
- 4. Comincia il gioco!

# Consegna

«Al via trova le coppie di calzini uguali!»

# Mediazioni

## **Inibizione**

- Giocare con una modalità non competitiva.
- Usare entrambe le mani per cercare il calzino corretto.

# Abilità visuopercettive e visuospaziali

 Controllare tutte le parti della calza prima di accoppiarle.

# Associazione

 Avvicinare i calzini per avere un riscontro più immediato.

# Inibizione – Esplorazione visiva-Ab. Visuopercettive e visuospaziali

 Non giocare con tutte le tipologie di calzini ma sceglierne solo alcune.

# Esplorazione visiva

- Spargere bene sul tavolo i calzini.
- Trovate le 5 coppie uguali e catturato il mostro non rimettere tutti i calzini nella scatola per ricominciare ma continuare a giocare con quelli rimasti.



# Proposte per reinventare il gioco

# #1 Memo calzino

## Cosa ne pensiamo

È una variante più complessa del gioco base in cui c'è un maggior coinvolgimento della memoria visuopercettiva e visuospaziale

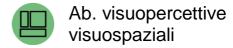
**Età** 6+ **Tempo** 20'+

## Cosa sviluppa









### Svolgimento

Cosa cambia? una volta pescato un calzino dal mucchio è possibile guardarlo solo 5 secondi, poi bisogna nasconderlo sotto la mano ferma e non sarà più possibile controllarlo. Quando si è trovato il calzino giusto si può confrontarlo con quello nascosto e se è corretto si vince la coppia. Attenzione se i calzini sono diversi non si può ricercare ancora lo stesso calzino.

Un'ulteriore variante a questa proposta è quella di sfidarsi a turno dandosi un tempo prestabilito in cui un giocatore pesca un calzino e descrive le caratteristiche che l'altro giocatore deve cercare nel mucchio.

# #1 Crea il tuo calzino

# Cosa ne pensiamo

Un'attività più di disegno che permette comunque di giocare in tutte le possibili varianti di gioco.

**Età** 6+ **Tempo** 15'+

# Cosa sviluppa



Ab, manuali e prassiche



Ab. visuopercettive visuospaziali



### Svolgimento

Usare il proforma (fustelle) da cui si staccano i calzini, presente nella confezione, per disegnare altri calzini da creare e colorare. I bambini potrebbero avere bisogno di un aiuto per tracciare il bordo della calza.

Suggeriamo di creare uno stendi-panni per appenderli e allenare la presa a pinza. Infine con le nuove calze puoi giocare a tutte le varianti di gioco.

# #3 Ruba calzini gigante

## Cosa ne pensiamo

Una variante in grande! L'uso di tutto il corpo renderà il gioco ancora più coinvolgente.

**Età** 4+ **Tempo** 10'+

## Cosa sviluppa



Inibizione



Associazione



Esplorazione visiva



Ab. visuopercettive visuospaziali



Ab. manuali e prassiche

### Svolgimento

Radunare tutti i calzini che avete a casa (soprattutto quelli più strambi che di solito si ricevono a Natale) metterli in uno scatolone e giocarci come da regolamento. Inoltre ti proponiamo di afferrare i calzini usando le mollette per stendere i panni.



# #4 Uno in meno

### Cosa ne pensiamo

È una variante che complica un pochino il gioco, proposta anche dal regolamento.

# Cosa sviluppa



Inibizione



Associazione



Esplorazione visiva



Ab. visuopercettive visuospaziali

**Età** 4+ **Tempo** 10'+

### Svolgimento

Togliere un calzino dal mucchio prima di iniziare la partita. Per renderlo ancora più difficile se ne possono togliere due. Vi proponiamo di disegnare anche una piccola lavatrice, come tutti sappiamo gran mangiatrice di calzini, dietro cui nascondere il/i calzino che si è tolto. Se volete una sfida ancora più accesa e difficile (i bambini piccoli potrebbero essere un po' in difficoltà) dovrete prendere i calzini dal mucchio usando le mollette in dotazione. È possibile usare 2 mollette per aiutarsi a pinzarlo e portarlo tra i propri.