




Ruba Calzini





FUNZIONI ESECUTIVE

 Inibizione

ABILITÀ COINVOLTE

 Associazione

 Esplorazione visiva

 Abilità visuoperceptive e visuospatiali

Introduzione

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'+

Autore

Micheal Schacht

Editore italiano

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.
2. 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

I Inibizione

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



Abilità visuoperceptive e visuospatiali

- Controllare tutte le parti della calza prima di accoppiarle.



Associazione

- Avvicinare i calzini per avere un riscontro più immediato.



I Inibizione – Esplorazione visiva- Ab. Visuoperceptive e visuospatiali

- 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 catturate 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 visuoperceptiva e visuospatiale

Età 6+

Tempo 20'+

Cosa sviluppa



Inibizione



Associazione



Esplorazione visiva



Ab. visuoperceptive
visuospatiali

Svolgimento

Cosa cambia? una volta pescato un calzino dal mucchio è possibile guardarlo solo 5 secondi, poi bisogna nascondere 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. visuoperceptive
visuospatiali



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. visuoperceptive
visuospatiali



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.

Età 4+

Tempo 10'+

Cosa sviluppa



Inibizione



Associazione



Esplorazione visiva



Ab. visuoperceptive
visuospatiali

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.