





# Bicchieri Sprint



## FUNZIONI ESECUTIVE

**I** Inibizione

## ABILITÀ COINVOLTE

-  Abilità visuocostruttive
-  Abilità visuoperceptive visuospatiali

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di velocità con bicchierini.

### Scopo

Ricreare l'ordine dei colori proposti dalla sfida usando i propri bicchierini.

### Autore

Haim Shafir

### Editore italiano

Giochi Uniti

### Età

consigliata sulla confezione 6+

0-99 3+ con **mediazione**  
7+ nelle **varianti di gioco**

### Cosa ne pensiamo

Gioco semplice e apprezzato soprattutto dai più piccoli! Il campanello da suonare, a fine sfida, resta sempre un elemento accattivante a cui nessuno riesce a resistere!

### Contenuto della confezione

- Carte (24)
- Bicchieri (20, 4 per ciascun colore)
- Campanello (1)



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori le carte e il campanello** dalla scatola.
2. **Osserviamo** le caratteristiche delle carte e in particolare osserviamo i colori e come sono disposti.
3. Enunciamo la **consegna**.
4. Prendere una carta e **provare** a mettere i bicchierini nel modo corretto.

### Consegna

*«Allinea o impila i bicchierini come suggerito dalla carta. Quando hai finito suona il campanello!»*

## Mediazioni

### I Inibizione

- Alcuni perdono la consegna iniziale dimenticando che i bicchierini vanno sempre messi in fila o impilati quindi può essere utile nominare insieme l'ordine dei colori per non farsi distrarre dalle



### Abilità visuoperceptive e visuospatiali

- Può essere utile **dividere le carte** che richiedono una disposizione in fila da quelle che richiedono una disposizione verticale. Quando si mescolano chiedere, in fase di gioco, se i bicchierini vanno impilati o messi in fila.



### Ab. visuoperceptive e visuospatiali -

### Abilità visuocostruttive

- Dare una guida per allineare i bicchierini in orizzontale disegnando 5 cerchi su un foglio da tenere come base su cui appoggiarli.
- Invece di impilare i bicchierini creando una torre usare solo il piano orizzontale quindi disporli in verticale. È possibile anche in questo caso dare una guida.
- Quando si impilano i bicchierini ricordarsi di partire dal basso.



# Proposte per reinventare il gioco

## #1 Dov'è?

### Cosa ne pensiamo

Un grande classico che si presta molto bene con i bicchierini!

**Età** 3+

**Cos'è** gioco

### Cosa sviluppa



Memoria



Denominazione



Ab. Visuopercettive e visuospatiali

### Svolgimento

Mettere 2 o più bicchierini in fila, toglierne uno dopo aver chiesto di chiudere gli occhi.

## #2 Bicchierini in serie

### Cosa ne pensiamo

Un'attività simpatica per allenarsi con la seriazione.

**Età** 4+

**Cos'è** Attività di seriazione

### Cosa sviluppa



Memoria



Seriazione



Ab. Visuopercettive e visuospatiali

### Svolgimento

Prendere una carta e su quell'ordine creare una serie usando o tutti i bicchierini contenuti nella scatola oppure creando dei pallini colorati su un foglio. Per renderlo più difficile giare la carta in modo che non sia visibile la matrice da mettere in serie.



## #3 Crea la tua carta

### Cosa ne pensiamo

Un modo per capovolgere il gioco! Si parte dai bicchierini invece che dalla carta.

**Età** 5+

**Cos'è** Gioco creativo

### Cosa sviluppa



Ab. manuali e prassiche



Ab. Visuoperceptive e visuospatiali

### Svolgimento

Prendere un set di bicchierini e impilarli o metterli in fila come si desidera. A questo punto creare la carta che rispecchi la giusta sequenza. Possono essere disegnati dei semplici pallini o delle forme proprio come nel gioco.