





# Time's Up Family



## FUNZIONI ESECUTIVE

- M** Memoria di lavoro
- F** Flessibilità

## ABILITÀ COINVOLTE

-  Pensiero divergente
- ABC** Ampliamento lessicale
-  Organizzazione globale

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di carte da indovinare.

### Scopo

Vincere più carte possibili in ognuno dei 3 round.

### Età

**consigliata sulla confezione** 8+

**0-99** 6+ con mediazioni, 6+ nelle varianti di gioco

### Tempo

**indicato sulla confezione** 30'

**0-99** 15'+

### Contenuto della confezione

- Carte (220)
- Clessidra (1)
- Fogli segna punti (1 blocchetto)

### Cosa ne pensiamo

Gioco divertente da fare in famiglia ma perfetto anche da giocare tra amici.

Ci sono varie versioni, ma questa verde ha parole non troppo difficili e accessibili ai bambini.

I 3 round rendono la sfida più animata e avvincente!

### Autore

Peter Sarret

### Editore italiano

Asmodee



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. Per partire selezionare le carte con parole più semplici. Infatti il gioco è previsto dagli 8 anni ma ci sono parole bisillabe variate che riescono a leggere anche i bimbi più piccoli.
2. Fare alcune manches di prova senza clessidra.
3. Inizia il divertimento!

### Consegna

*«Dovrai indovinare o far indovinare la parola scritta sulla carta. Nel primo round descrivendola, nel secondo usando una sola parola, nel terzo mimandola!»*

## Mediazioni

### M Memoria di lavoro

- Mantenere lo stesso ordine del mazzo di carte indovinate in tutti i round.
- Se necessario, prima di passare ai turni successivi, rileggere le parole da indovinare
- Ridurre il numero di carte da indovinare del mazzo iniziale.

### F Flessibilità - Pensiero divergente

- Fare delle domande per aiutare a trovare delle vie differenti per far indovinare la parola.



### ABC Ampliamento lessicale

- Finita la partita farsi spiegare dagli altri giocatori le parole che non si conoscono; inoltre potrebbe essere utile fare una piccola ricerca anche con il supporto di internet.
- Lasciare la possibilità di sfruttare il canale gestuale anche nelle prime due manches.



### Organizzazione motoria globale

Provare a porre delle domande che stimolino una riflessione, ad esempio: come si usa o come lo terresti in mano (nel caso di un oggetto), che verso fa o come si muove (nel caso di un animale), etc



# Proposte per reinventare il gioco

## #1 Scriviamo time

### Cosa ne pensiamo

Il gioco rimane lo stesso ma alla fine delle 3 manches scriviamo le parole!

**Età** 6+ **Tempo** 10'+

### Svolgimento

Lo svolgimento è davvero molto semplice perché si tratta di scrivere le parole indovinate alla fine delle 3 manches. Attenzione questo aumenta ancora di più il coinvolgimento della memoria soprattutto per i bambini più piccoli che potrebbero non aver ancora automatizzato la scrittura e che quindi hanno un maggior sovraccarico.

### Cosa sviluppa

- F** Flessibilità
- M** Memoria di Lavoro
-  Pensiero divergente

### Ampliamento lessicale – organizzazione motoria

## #2 Sinonimi

### Cosa ne pensiamo

Questa attività si può aggiungere alla fine di una partita per provare ad arricchire il lessico.

**Età** 6+ **Cos'è** allenamento

### Cosa sviluppa

- ABC** Ampliamento lessicale



## Svolgimento

A fine partita, quando si contano le parole indovinate, si può ragionare se esistono sinonimi per quell'oggetto elencandoli a voce o scrivendoli. La richiesta deve essere tarata in base all'età del bambino.

Ad esempio: la parola indovinata è GATTO. Nella fase finale dei sinonimi alla voce "gatto" si può proporre: MICIO.

All'inizio può non essere avvincente come attività ma è una ricchezza per chi ha un vocabolario povero o per chi lo sta costruendo e man mano che si arricchisce può diventare una bella sfida.

Altri esempi:

mestolo: cucchiaino di legno, utensile da cucina

caffettiera: moka, macchinetta per il caffè

spazzatura: cestino dell'immondizia, bidone della spazzatura

candela: lume

Sbizzarritevi!

È interessante anche chiedere dove siamo soliti trovare questi oggetti.



## #3 Storie a volontà

### Cosa ne pensiamo

Esistono molti giochi che coinvolgono le abilità narrative ma perché non sfruttare tutte le possibilità partendo da un unico gioco?

### Cosa sviluppa



Abilità narrative



6 = VI Abilità di letto-scrittura

**Età** 8+

**Tempo** 20'+

## Svolgimento

La proposta è quella di creare una storia scegliendo alcune tra le parole trovate durante il gioco classico. Consigliamo di rimanere sulle 4-5 parole e di scegliere in partenza quali saranno o al massimo concedere di poter cambiarne o aggiungerne una. Solitamente i bambini scelgono quelle più affini tra loro perché più coerenti per creare una storia. Il creare un testo scritto è un'abilità complessa che ne richiede numerose altre per cui cerchiamo di supportare la creazione ricordando che dobbiamo pensare: ad un inizio, a un fatto centrale e ad una conclusione. Spesso i bambini tendono a scegliere un protagonista che vede una serie di cose creando più una lista della spesa che una storia!

Questa variante è solo uno spunto per creare una storia ma bisogna avvalersi di alcune accortezze per supportare il bambino nella creazione.

È molto utile come proposta in fase di conoscenza per avere un'idea generale delle abilità di produzione di un testo scritto.

