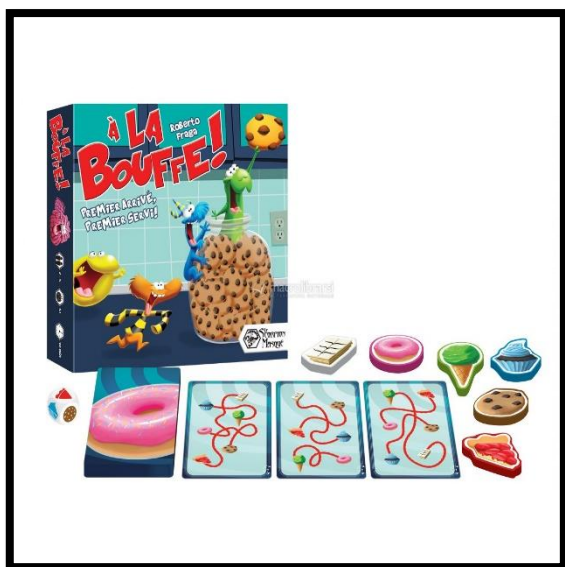




Dulcis in fundo!





FUNZIONI ESECUTIVE

F Inibizione

M Memoria di lavoro

ABILITÀ COINVOLTE

 Associazione

 Ab. visuoperceptive e visuospatiali

Introduzione

Cos'è

Gioco di carte con oggetti.

Scopo

Essere il primo mostro che si mangia 5 dessert!

Età

consigliata sulla confezione 5+

0-99 5+

Contenuto della confezione

- Carte percorso (34: 17 difficili -17 facili)
- Carte mostro (5)
- Sagome dessert con sticker (6)
- Dado (1)

Cosa ne pensiamo

Un gioco veloce in cui aguzzare la vista! In generale i bambini di 5-6 anni mi chiedono spesso di fare giochi di percorsi e labirinti e con questo gioco sono riuscita pienamente a soddisfare la richiesta. Se poi l'accoppiata è mostri e dolci il risultato è garantito.

Tempo

indicato sulla confezione 10'

0-99 10'

Autore

Roberto Fraga

Editore italiano

Le Scorpion Masque



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori** tutto il materiale.
2. **Riconosciamo** i dolci presenti nel gioco (N.B. la crostata viene sempre scambiata per una fetta di pizza.)
3. **Scegliamo** un dolce a nostro piacimento e proviamo a vedere a quale altro dolce ci porta!
4. Facciamo un **giro di prova** con un paio di carte.
5. **Inizia il gioco!**

Consegna

«Sistemiamo 3 carte percorso al centro del tavolo e a turno un giocatore lancia il dado. Dobbiamo partire dal dolce uscito dal lancio del dado. Il primo giocatore che prende la sagoma (oggetto) del dolce ottenuto alla fine delle 3 carte mangia il suo primo dessert.»

Mediazioni

M Memoria di lavoro

- Permettere di prendere la sagoma del dolce o denominarlo alla fine della prima carta prima di procedere.

M Memoria di lavoro – Ab. visuoperceptive e visuospatiali



- Usare una sola carta.
- Usare solo carte facili o evitare di avere 3 carte difficili. N.B. le carte difficili sono contraddistinte da una stella rossa sul dorso della carta.
- Seguire il percorso con il dito ma senza toccare la carta.
- Ciascuno ha una propria carta e chi termina per primo il percorso e afferra il dolce corretto vince.
- Usare le carte percorso come punteggio e non il numero di dolci mangiati.