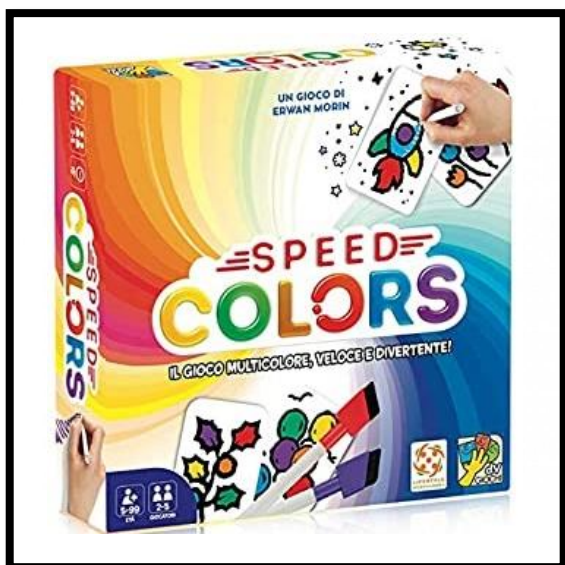


Speed Colors



FUNZIONI ESECUTIVE

M Memoria di lavoro

ABILITÀ COINVOLTE

Ab. visuopercettive e visuospatiali

Ab. manuali e prassiche

Introduzione

Cos'è

Gioco di velocità.

Scopo

Fare il maggior numero di punti in 4 sfide.

Età

consigliata sulla confezione 5-99

0-99 5+

Contenuto della confezione

- Pennarelli con cancellino (6)
- Carte punteggio (5)
- Carte con figure (55)

Cosa ne pensiamo

Un gioco colorato e originale! È un gioco colorato perché bisogna colorare le carte facendo attenzione a ricordarsi i giusti colori. È vero che è un gioco di velocità ma è anche vero che colorare troppo frettolosamente e in modo non curato potrebbe farti perdere punti. Inoltre la velocità è dettata dai partecipanti! La cosa che piace di più ai bambini, perché sembra quasi magia, è pulire le carte usando il tappo-cancellino.

Tempo

indicato sulla confezione 15'

0-99 15'+

Autore

Erwan Morin

Editore italiano

Dv Giochi



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori** tutto il materiale.
2. **Prendiamo confidenza** con i pennarelli e le carte.
3. **Valutare** delle possibili modalità di **memorizzazione** dei colori.
4. **Scegliamo una sfida** e proviamo a colorare come rappresentati nella carta.
5. **Inizia il gioco!**

Consegna

«Pesca una carta dal mazzo e lasciala rivolta con la parte bianca a faccia in su. Al via tutti i giocatori girano la propria carta e si prendono il tempo necessario per memorizzare i colori. Quando pensi di averli memorizzati gira la tua carta e inizia a colorare.»

Mediazioni

M

Memoria di lavoro

- Dare la possibilità di riutilizzare un pennarello durante una sfida anche se lo si è già utilizzato.
- Dare la possibilità di correggersi e cancellare una sezione se ci si accorge di averla colorata erroneamente.
- Scannerizzare le carte e stamparle. In questo modo ogni giocatore potrà usare il proprio set altrimenti è possibile acquistare gli specifici pennarelli del gioco.

M

Memoria di lavoro – Ab. visuoperceptive e visuospatiali

- Se alcuni giocatori sono particolarmente frettolosi e non si prendono un tempo sufficiente per memorizzare tutti i colori può essere utile decidere un tempo minimo per la fase di memorizzazione dei colori uguale per tutti.



Ab. manuali e prassiche

- Assegnare comunque il punteggio se si è usciti dai bordi.
- Proporre di fare prima il contorno e poi colorare all'interno.
- Il materiale con cui sono fatte le carte facilita la colorazione ma è necessario controllare maggiormente il movimento per evitare di uscire dai bordi.
- Scannerizzare le carte e stamparle. In questo modo potrete colorare su carta con colori che richiedano una diversa abilità manuale (ad esempio matite colorate o pennelli).



Ab. visuoperceptive e visuospatiali

- Prestare attenzione alla corrispondenza tra il colore del pezzo in plastica e la sua rappresentazione sul foglietto.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Descrivi la carta

Cosa ne pensiamo

Una modalità di gioco per allenare anche l'attenzione uditiva e la memoria di lavoro verbale oltre alla capacità di esprimersi.

Età 6+

Cos'è Gioco

Svolgimento

Bisogna divertirsi a coppie. Un giocatore sarà il narratore mentre l'altro il pittore. Il narratore dovrà fare una foto alla carta dalla parte colorata e poi spiegare al pittore come colorarla. Una volta che il pittore avrà terminato di colorare si passerà a controllare se è corretta. Si assegnano i punti, come da regolamento al pittore, ma il narratore riceve 0,5 punti per ogni sezione colorata del colore giusto. Successivamente si invertono i ruoli e alla fine delle 4 sfide si contano i punti.

Cosa sviluppa

M Memoria di lavoro verbale

#2 Più di 1

Cosa ne pensiamo

Una modalità pensata per aggiungere un sovraccarico alla memoria aggiungendo un pizzico di inibizione.

Età 7+

Cos'è Gioco - Allenamento

Svolgimento

Scannerizzare, stampare e ritagliare alcune carte raffigurate. L'obiettivo è avere più carte per ogni disegno colorate in modo differente. Dopo di che si procede a giocare come da regolamento ma usando per almeno 2 sfide successive lo stesso disegno ma colorato in modo differente. Questo farà sì che creeremo un'interferenza con la carta precedente e sarà necessario inibire le informazioni acquisite nella sfida precedente.

Cosa sviluppa

M Memoria di lavoro

I Inibizione