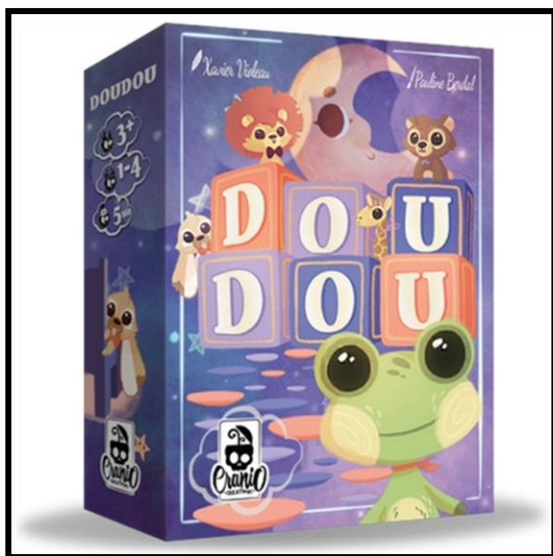


# Doudou



## FUNZIONI ESECUTIVE

Inibizione

## ABILITÀ COINVOLTE

Pensiero logico

Associazione

Ab. visuoperceptive e visuospatiali

## Introduzione

### Cos'è

Gioco cooperativo.

### Scopo

Scoprire, prima che faccia notte, quale Doudou si è nascosto e in quale nascondiglio.

### Contenuto della confezione

- Tessere indizio (25)
- Tessera notte
- Tessera domanda
- Segnalini Doudou (5)
- Segnalini Nascondiglio (5)

### Tempo

indicato sulla confezione 5'

0-99 5'-10'

### Autore

Xavier Violeau

### Editore italiano

Cranio Creations

### Età

consigliata sulla confezione 3+

0-99 3+

### Cosa ne pensiamo

Un gioco molto delicato che può diventare una coccola della buonanotte.

La preparazione del setting è semplice ma fare i giusti ragionamenti, per scoprire quale Doudou si è nascosto e dove, non lo è altrettanto. Infatti i bambini tendono a scegliere basandosi su ciò che gli piace di più. L'essere un gioco cooperativo permette all'adulto di porre delle domande da condividere che aiutino i più piccoli a compiere anche delle scelte diverse.

Sicuramente non mancherà anche quel pizzico aleatorio che in alcuni casi richiede di lanciare un'ipotesi non avendo tutte le possibilità per fare una scelta logica.



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori** tutto il materiale. Osserviamo bene i personaggi e i luoghi.
2. Proviamo a notare cosa succede se **incastriamo** 2 tessere tra di loro e quando combaciano stella e luna.
3. Disponiamo il **setting**.
4. Inizia la sfida!

### Consegna

*«Scegliamo una tessera indizio da incastrare con la tessera soluzione decidendo se verificare il Doudou o il posto in cui si è nascosto. Verifico l'incastro. Se è corretto ho trovato il Doudou o il luogo giusto. Procedo con le altre tessere fino a trovare la soluzione».*

## Mediazioni

### Inibizione

- In questo gioco le Funzioni Esecutive non sono preponderanti. Possiamo individuare la necessità di mettere in atto un controllo inibitorio per non essere precipitosi nel scegliere la tessera indizio da provare.



### Ab. visuoperceptive e visuospatiali

- Prima di iniziare la partita provare a incastrare le tessere con la parte stellata rivolta verso l'alto. In questo modo si sperimenterà la giusta corrispondenza tra stelle e lune.



### Pensiero logico

- Giocare con un adulto che può provare a porre delle domande ad alta voce e aiutare nella riflessione. Es. Secondo te è meglio provare prima l'incastro di un Doudou che c'è una sola volta o più volte?



### Associazione

- Controllare con attenzione la freccia della tessera domanda per verificare l'oggetto o il luogo. Fare alcuni tentativi prima di iniziare.



# Proposte per reinventare il gioco

## #1 Puzzle

### Cosa ne pensiamo

Hai mai pensato che girando le carte c'è rappresentato un Doudou in un cielo stellato e pieno di lune?

**Età** 7+

**Cos'è** Gioco

### Cosa sviluppa



Ab. visuocostruttive

### Svolgimento

Usa la scatola del gioco per avere il modello da creare, volta le tessere e inizia il tuo puzzle!

