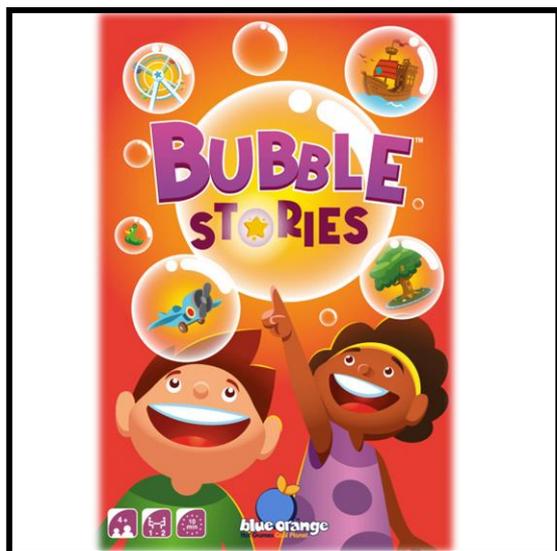




Bubble Stories



FUNZIONI ESECUTIVE



Inibizione



Memoria di lavoro

ABILITÀ COINVOLTE



Pensiero logico



Esplorazione visiva

Introduzione

Cos'è

Gioco di carte.

Scopo

Trovare tutte le carte Stella indicate sulla propria carta obiettivo per l'avventura in corso.

Contenuto della confezione

- Carte avventura (72- 4 storie)

Tempo

indicato sulla confezione 10'

0-99 10' per ogni storia

Autore

Matthew Dunstan

Editore italiano

Ghenos Games

Età

consigliata sulla confezione 4+

0-99 4+ con mediazioni

Cosa ne pensiamo

Un gioco investigativo che possiamo usare anche per soffermarci a ragionare sulle tecniche di memorizzazione.

Possono essere giocate 3 differenti storie, +1 introduttiva, di difficoltà crescente. Nella prima partita chiaramente andremo per tentativi ed errori ma è già qui che, se non saremo impulsivi, è necessario soffermarci a valutare le scelte compiute. L'aiuto di un adulto potrà guidarci per fare nostre queste tecniche che non sono scontate.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori** le carte di una singola storia. Per spiegare e conoscere il gioco si consiglia di usare la storia verde.
2. **Prendiamo** la carta a scacchi bianchi, della sfida scelta, e teniamola a testa in giù. Prendiamo la carta obiettivo contenenti i personaggi da trovare, indicati con le stelline, e osserviamoli con attenzione.
3. **Disponiamo** tutte le altre carte sul tavolo.
4. Quando siamo pronti giriamo la carta a scacchi e iniziamo la **caccia ai personaggi** indicati con le stelline seguendo le bolle presenti sulle carte.
5. **Ritentiamo** la sfida senza imbatterci nelle carte con il contorno rosso che sono dei vicoli ciechi.
6. Inizia la sfida!
N.B. è prima di tutto una sfida contro se stessi

Consegna

« Partendo dalla prima carta, che ha il retro a scacchi, cerchiamo una bolla da esplorare. Una volta scelta girala e osservalo. Se ti porta ad altre bolle procedi la ricerca; se ha il riquadro rosso è un vicolo cieco quindi torna indietro. Se è un personaggio mettilo tra gli obiettivi. »

Mediazioni

I Inibizione – Pensiero logico

- È difficile frenare l'impulso di girare una carta soprattutto se dobbiamo adottare una modalità per tentativi ed errori. Tuttavia proviamo a ricordarci che siamo degli investigatori e dobbiamo trovare degli oggetti o delle persone nascoste quindi potrà essere utile contare fino a 3 e scegliere quale sarà la prossima carta.

M Memoria di lavoro

- La memoria di lavoro entrerà in gioco solo dalla seconda partita quando dovremo ricordarci qual è il percorso che abbiamo fatto e quali carte dobbiamo evitare per finire in un vicolo cieco. Tuttavia proprio nella prima partita è utile un approccio metacognitivo per favorire le tecniche di memorizzazione: osservo bene la carta in cui abbiamo trovato un personaggio; come ci sono arrivato qui? Quali ambienti ho visitato prima? Mi serve aver trovato già un altro personaggio e quindi avere una carta stella?

E Esplorazione visiva

- Giocare su una superficie ampia in modo da poter disporre tutte le carte.
- Organizzare le carte in modo ordinato in modo da effettuare una scansione non random.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Storie

Cosa ne pensiamo

Perché non completare il gioco inventandoci delle storie per raccontare come mai gli oggetti e i personaggi si sono finiti in quel luogo.

Cosa sviluppa



Abilità narrative

Età 6+

Cos'è Gioco-Allenamento

Svolgimento

Dopo aver trovato tutti gli oggetti o i personaggi inventiamo una storia di fantasia su come sono arrivati lì!

