

Little Association



FUNZIONI ESECUTIVE

 Inibizione

ABILITÀ COINVOLTE

 Associazione

 Esplorazione visiva

Introduzione

Cos'è

Gioco di riflessi con carte e con pupazzetti di gomma.

Scopo

Individuare a quale universo appartiene l'oggetto raffigurato sulla tessera e afferrare l'animale corrispondente.

Età

consigliata sulla confezione 2,5-5

0-99 2,5+

Tempo

indicato sulla confezione 10'

0-99 5'-10'

Autore

Editore italiano

Djeco

Contenuto della confezione

- Pupazzetti di gomma (3)
- Carte universo (3)
- Tessere illustrate (30)

Cosa ne pensiamo

Una buona proposta per avvicinare i più piccoli ai giochi di società. Il gioco promuove in particolare lo spirito di osservazione e introduce a meccaniche basilari attraverso le sue semplici regole e gli animaletti in gomma, che invitano a essere presi e "giocati"!



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo il materiale fuori** dalla scatola e osserviamolo.
2. **Disponiamo il materiale** sul tavolo cogliendo le relazioni che legano gli oggetti:
 - gli animali rappresentano ciascuno il proprio universo;
 - le tessere raffigurano un elemento rintracciabile in uno degli universi.
3. **Enunciamo la consegna** e facciamo un esempio, sottolineando che non è la tessera a dover essere messa sull'universo, ma l'animaletto corrispondente all'universo stesso.
4. **Diamo via al gioco!**

Consegna

«A turno giriamo una carta: osserviamo bene la figura e il primo che mette l'animale giusto sopra all'universo a cui la figura appartiene vince la carta!»

Mediazioni

I Inibizione

- Se è presente un comportamento precipitoso che inficia la correttezza della risposta, rendere il gioco non competitivo: chi gira la carta è anche il solo a poter dare la risposta. In questo modo, anche gli altri giocatori dovranno sforzarsi di non dare la risposta al posto degli altri, imparando ad aspettare l'attesa del proprio turno.



Esplorazione visiva - Associazione

- Se risulta difficoltosa la ricerca visiva, tornare al punto 2 della sezione "0-99 INTRODUCE IL GIOCO" e giocare a dividere tutte le tessere nei relativi universi.
- Togliere un universo e le relative carte.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Tombola

Cosa ne pensiamo

Un modo semplice per introdurre una variazione meno competitiva. Consigliato per 3 giocatori.

Età 2,5+ **Cos'è** Gioco di associazione

Cosa sviluppa



Inibizione



Associazione



Esplorazione visiva

Svolgimento

Ciascun giocatore sceglie la propria carta universo e la pone davanti a sé. Un giocatore scelto (oppure a turno tutti) pesca una tessera e la mette al centro: il proprietario chiama la propria vincita e prende la tessera. Il primo che vince tutte le carte del proprio universo (in totale 10) vince la partita.





#2 Little Association Plus

Cosa ne pensiamo

Questa variante conserva il gioco originale ampliandolo nel momento della risposta per renderlo un po' più complesso e meno meccanico.

Età 3+ **Cos'è** Gioco di riflessi

Cosa sviluppa

-  Inibizione
-  Memoria di lavoro
-  Associazione
-  Esplorazione visiva

Svolgimento

Considerando le regole originali del gioco, quando si individua l'universo da cui la carta appena girata proviene, è necessario afferrare l'animale corrispondente e metterlo sopra al suo universo (es. carota > universo coniglio > afferro il coniglio e lo metto sul suo universo). A questa catena di azioni, proponiamo di aggiungere un ulteriore passaggio: per dare la risposta occorre imitare o fare il verso dell'animale stesso.