





Time's Up Kids



FUNZIONI ESECUTIVE

- M** Memoria di lavoro
- F** Flessibilità

ABILITÀ COINVOLTE

-  Pensiero divergente
- ABC** Ampliamento lessicale
-  Organizzazione globale

Introduzione

Cos'è

Gioco di carte da indovinare.

Scopo

Completare i round prima dello scadere della clessidra (10 minuti).

Età

consigliata sulla confezione 4+

0-99 4+ con **mediazione**
4+ nelle **varianti di gioco**

Tempo

indicato sulla confezione 20'

0-99 15'+

Contenuto della confezione

- Carte illustrate (220)
- Clessidra (1)
- Sacchetto per trasportare il gioco (1)

Cosa ne pensiamo

Altra variante del gioco Time's Up, questa volta rivolto soprattutto ai più piccoli, le carte infatti sono illustrate, e pensato in modalità cooperativa.

Il gioco conserva tutto il suo divertimento e lascia spazio a diverse varianti!

Autore

Peter Sarret

Editore italiano

Asmodee



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. Prendere le carte e **denominare insieme** le varie illustrazioni.
2. Fare alcune **manches di prova** senza clessidra.
3. Nel regolamento l'adulto (o il più grande) è colui che ha il compito di far indovinare le carte nei 10 minuti a disposizione: valutare se dare questo ruolo, che è molto stimolante e divertente, anche ai più piccoli.
4. Inizia il **divertimento!**

Consegna

«Dovrai indovinare o far indovinare l'immagine illustrata sulla carta. Attenzione: nel primo round devi usare le parole mentre nel secondo devi mimare la carta!»

Mediazioni

M Memoria di lavoro

- Mantenere lo stesso ordine del mazzo di carte indovinate nel primo round.
- Se necessario, prima di passare al secondo round, rinominare le parole da indovinare.
- Ridurre il numero di carte da indovinare, che da regolamento sono 20.

ABC Ampliamento lessicale

- Finita la partita, farsi spiegare dagli altri giocatori le parole che non si conoscono; inoltre potrebbe essere utile fare una piccola ricerca anche con il supporto di internet.
- Lasciare la possibilità di sfruttare il canale gestuale anche nel primo round.

F Flessibilità - Pensiero divergente

- Permettere di far fare delle domande per aiutare a trovare delle vie differenti per indovinare la parola.



Organizzazione motoria globale

- Provare a porre delle domande che stimolino una riflessione, ad esempio: come si usa o come lo terrestri in mano (nel caso di un oggetto), che verso fa o come si muove (nel caso di un animale), etc...



Proposte per reinventare il gioco

#1 Scriviamo time

Cosa ne pensiamo

Il gioco rimane lo stesso ma alla fine dei due round scriviamo le parole!

Età 6+ **Cos'è** Allenamento

Cosa sviluppa

6 = VI Abilità di letto-scrittura

Svolgimento

Lo svolgimento è davvero molto semplice perché si tratta di scrivere le parole indovinate alla fine delle 3 manches. Attenzione questo aumenta ancora di più il coinvolgimento della memoria soprattutto per i bambini più piccoli che potrebbero non aver ancora automatizzato la scrittura e che quindi hanno un maggior sovraccarico. Consigliamo di selezionare le parole da far indovinare in modo che riescano a scriverle (ad esempio ci sono numerose parole bisillabe e trisillabe.)

#2 Sinonimi

Cosa ne pensiamo

Questa attività si può aggiungere alla fine di una partita per provare ad arricchire il lessico.

Età 6+ **Cos'è** Allenamento

Cosa sviluppa

ABC Ampliamento lessicale

Svolgimento

A fine partita, quando si contano le parole indovinate, si può ragionare se esistono sinonimi per quell'oggetto elencandoli a voce o scrivendoli. La richiesta deve essere tarata in base all'età del bambino.

Ad esempio: la parola indovinata è GATTO. Nella fase finale dei sinonimi alla voce "gatto" si può proporre: MICIO.

All'inizio può non essere avvincente come attività ma è una ricchezza per chi ha un vocabolario povero o per chi lo sta costruendo e man mano che si arricchisce può diventare una bella sfida.

Altri esempi:

mestolo: cucchiaino di legno, utensile da cucina

caffettiera: moka, macchinetta per il caffè

spazzatura: cestino dell'immondizia, bidone della spazzatura

candela: lume

Sbizzarritevi!

È interessante anche chiedere dove siamo soliti trovare questi oggetti.



#3 Tre Round

Cosa ne pensiamo

Una piccola modifica che lo rende più simile alla versione family in quanto prevede 3 round.

Età 4+ **Cos'è** Gioco di carte da individuare

Svolgimento

Si inizia col primo round e si gioca come da regolamento. Le parole indovinate vengono mischiate e ora si dovrà indovinare usando una sola parola per carta. Ancora una volta le parole indovinate verranno mischiate e ora ci si potrà avvalere solo dei gesti per far indovinare le carte.

Si può sempre mantenere l'impianto cooperativo del gioco. Non è necessario che 1 adulto sia contro i bambini si possono anche fare delle squadre miste in cui equilibrare le forze.

Cosa sviluppa

-  Flessibilità
-  Memoria di lavoro
-  Pensiero divergente
-  Ampliamento lessicale
-  Organizzazione globale

#4 Divisione in sillabe

Cosa ne pensiamo


Un'attività super classica! Usare queste carte mi permette di rinforzare la struttura della parola che più avanti chiederò di scrivere nella variante #1 Scriviamo time.

Età 4+ **Cos'è** Allenamento

Svolgimento

È un'attività che faccio per rinforzare la divisione in sillabe soprattutto nelle prime fasi quindi seleziono già un mazzo di carte con sillabe piane e chiedo al bambino di dividerla in sillabe e metterla nel gruppo delle bisillabe o trisillabe.

Cosa sviluppa

-  Abilità metafonologiche