



Tutto in valigia (Get Packing)



FUNZIONI ESECUTIVE

- F** Flessibilità
- P** Pianificazione

ABILITÀ COINVOLTE

- ?** Pensiero logico
- 🎯** Problem solving
- 📐** Abilità visuoperceptive e visuospatiali

Introduzione

Cos'è

Gioco di soluzione di problemi.

Scopo

Vincere tre carte destinazione riuscendo a chiudere le valigie.

Età

consigliata sulla confezione 6+

0-99 6+ con **mediazione**
5+ nelle **varianti di gioco**

Contenuto della confezione

- Valigie in plastica (4)
- Set di 13 oggetti in plastica (4)
- Carte destinazione (30)

Autore

n.d.

Editore italiano

Rocco Giocattoli

Cosa ne pensiamo

Il gioco mette una gran voglia di viaggiare, soprattutto se si cercano le immagini delle destinazioni! Ma oltre alle fotografie, può essere un buon espediente per imparare a condurre una ricerca e, perché no, creando possibili basi per un turismo consapevole... Aspetto tutt'altro che scontato!

Il gioco è una sfida, affatto banale, che coinvolge principalmente le abilità visuoperceptive poiché basta un oggetto fuori posto per impedire alla valigia di chiudersi, ma anche le mani devono collaborare perché gli oggetti sono molto piccoli...



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori il materiale** dalla scatola.
2. **Osserviamo** le forme degli oggetti e proviamo a disporle in valigia.
Può essere utile **fare delle considerazioni** sulle forme, sulle dimensioni e su come si incastrano tra loro.
N.B. nel regolamento non è specificato che gli oggetti debbano incastrarsi perfettamente tra di loro, quindi nei primi livelli sovrapponendo gli oggetti è comunque possibile chiudere con successo la valigia.
3. È possibile dividere i set per ciascun giocatore prima di pescare una Carta destinazione oppure lasciare tutti gli oggetti nella scatola aggiungendo la fase di ricerca una volta girata la Carta destinazione.
4. **Enunciamo la consegna** e prendiamo una Carta destinazione con una sola stella.
5. Dopo aver svolto qualche prova, **inizia la sfida!**

Consegna

«Riponi tutti gli oggetti della Carta destinazione in valigia e fai in modo che si chiuda! Se sarai il primo avrai vinto...»

Mediazioni

P Pianificazione - Pensiero logico - Problem solving



- Esercitarsi usando le sfide più semplici.
- Se risulta difficoltoso individuare una strategia, nonostante i tentativi, suggerire la posizione di un oggetto in valigia.
- Suggerire di trovare soluzioni alternative senza cadere nella perseverazione: quando la strategia è "randomica" può essere utile suggerire di cominciare in modo sempre diverso, mentre se la strategia è "pianificata" può essere utile suggerire di cambiare un solo pezzo alla volta e notare che risultato produce sugli incastri successivi.

F

Flessibilità - Pianificazione

P

- Lasciare libertà di sperimentare autonomamente.
- Proporre di giocare in modo cooperativo in modo da stimolare una comunicazione circa le possibili mosse e strategie.



F

Abilità visuoperceptive e visuospatiali - Flessibilità

- Dopo aver reperito gli oggetti da mettere in valigia, suggerire di verificare quale sia la forma geometrica ad esso associato. Questo passaggio è necessario per favorire il passaggio dall'aspetto simbolico dell'ambientazione del gioco al compito stesso, che è di natura geometrica.
- Osservare il piano di gioco da un punto di vista differente.
- Esercitarsi con i pezzi a formare incastri per verificare quali/quante forme possono formare e se/come entrano in valigia.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Copia la valigia!

Cosa ne pensiamo

Un modo per allenare anche le abilità visuo-costruttive!

Età 5+ **Cos'è** Allenamento

Cosa sviluppa



Abilità visuoperceptive e visuospatiali



Abilità visuocostruttive

Svolgimento

A differenza del gioco originario in cui dobbiamo trovare una soluzione per incastrare tutti gli oggetti qui dobbiamo copiarne la disposizione. È possibile ricreare la valigia partendo dalla copia di un'altra valigia, appositamente riempita, oppure dal foglio delle soluzioni.

Per rendere graduale l'allenamento, si può partire da un numero minore di oggetti in valigia e gradatamente aumentarlo.

Un aspetto per rendere più "preciso" il compito è quello di fornire un foglio a quadretti con disegnato il perimetro rettangolare della valigia, in modo da invitare ad essere il più precisi possibile nella fase di analisi e ricercare strategie per cogliere le corrette dimensioni/proporzioni.

Se si vuole rendere l'allenamento competitivo, concordare che il primo che termina vince.

#2 Cosa c'era in valigia?

Cosa ne pensiamo

Una semplice aggiunta al gioco originario che permette di allenare anche la memoria!

Età 6+ **Cos'è** Allenamento

Cosa sviluppa



Memoria di lavoro

Svolgimento

Dopo aver completato una carta destinazione e rimesso nella scatola gli oggetti, si cerca di ricordare tutto quello che si era messo in valigia per quella meta.



#3 Memorizza e copia la valigia!

Cosa ne pensiamo

Un modo per coinvolgere e allenare non solo le abilità visuocostruttive, ma anche la memoria...

Età 6+ **Cos'è** Allenamento

Svolgimento

Proponiamo due possibilità:

- Visualizzare per qualche secondo la valigia, poi coprirla ed eseguire il disegno;
- Assistere al riempimento della valigia, poi rievocare l'ordine con cui è stata riempita (con o senza la valigia davanti dipende dal grado di difficoltà che si intende proporre) e successivamente eseguire il disegno.

Per rendere graduale l'allenamento, si può partire da un numero minore di oggetti in valigia e gradatamente aumentarlo.

Un aspetto per rendere più "preciso" il compito è quello di fornire un foglio a quadretti con disegnato il perimetro rettangolare della valigia, in modo da invitare ad essere il più precisi possibile nella fase di analisi e ricercare strategie per cogliere le corrette dimensioni/proporzioni.

Cosa sviluppa



Memoria di lavoro



Abilità visuoperceptive e visuospatiali



Abilità visuocostruttive

#4 Pronti per partire?

Cosa ne pensiamo

È un gioco che offre molti spunti per approfondire non solo dove si trovano le destinazioni del gioco, ma anche cosa si può visitare e come raggiungerle.

Età 8+ **Cos'è** Allenamento

Svolgimento

È possibile aggiungere questa parte dopo aver giocato seguendo le regole oppure tenendola svincolata dal gioco; noi consigliamo di aggiungerla successivamente affinché il gioco sia un pretesto che invogli ad approfondire le destinazioni!

Si può partire scegliendo una destinazione e poi sarà necessario cercarla sulla mappa, fornita da regolamento, o su Google. Successivamente le modalità con cui svolgere un approfondimento o una ricerca variano a seconda degli obiettivi e dal ragazzo. Può essere molto utile riflettere anche su cosa fare per prenotare un biglietto o le fasi da seguire una volta prenotato. In questo modo si crea la possibilità per un "ponte" verso una generalizzazione rispetto alla pianificazione di azioni di base necessarie per raggiungere la propria autonomia (ad esempio prendere il bus o reperire informazioni).

Cosa sviluppa



Pianificazione



Pensiero divergente



Abilità di letto-scrittura