



Rush Hour



FUNZIONI ESECUTIVE

F Flessibilità

P Pianificazione

ABILITÀ COINVOLTE

? Pensiero logico

🎯 Problem solving

🧱 Ab. visuocostruttive

Introduzione

Cos'è

Gioco di sfida individuale.

Scopo

Liberare l'automobile rossa dall'ingorgo stradale attraverso l'unica uscita.

Età

consigliata sulla confezione 8+

0-99 8+

Contenuto della confezione

- Carte sfida con soluzioni (40 con 4 livelli di difficoltà)
- Veicoli (16 di cui un'automobile rossa)
- Piano di gioco (1)
- Sacchetto da viaggio (1)

N.B. ci sono versioni differenti tra cui da viaggio, cartonate, junior in cui potrebbe essere differente il contenuto.

Autore

Editore italiano

Thinkfun

Cosa ne pensiamo

Esattamente come in un ingorgo stradale occorre pazienza e concentrazione per poter vincere le sfide proposte.

Un gioco accattivante sia per adulti sia per piccini che può facilmente diventare un cooperativo unendo le forze!

Un grande classico in cui mettersi alla prova.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori il materiale** dalla scatola e disponiamo liberamente i veicoli sul piano di gioco provando a muoverli come richiesto dalle istruzioni.
2. **Scegliamo una sfida** e disponiamo i veicoli come raffigurati nella carta.
3. **Immaginiamo le possibili mosse** per liberare l'automobile rossa dall'ingorgo.
4. **Spostiamo i veicoli**.

Consegna

«Fai scorrere i veicoli che bloccano il traffico nelle loro corsie – in alto e in basso, a sinistra e a destra- fino a quando non riuscirai a liberare la strada per la tua automobile rossa.»

Mediazioni

F Flessibilità

- Lasciare la libertà di sperimentare mosse apparentemente inconsuete.

P Pianificazione

- È complesso riuscire a immaginare tutte le mosse che porteranno alla soluzione soprattutto nelle sfide più difficili. Cercare di immaginare cosa succederebbe almeno con 2-3 mosse consecutive.

F Flessibilità - Pianificazione

- Partire muovendo i veicoli che hanno margine di movimento.
- Utilizzare **le sfide più semplici**.
- Giocare in modo cooperativo.

F Flessibilità - Pianificazione - P Abilità visuocostruttive

- Osservare gli spazi vuoti perché sono quelli che permettono il movimento.
- Osservare lo spazio che si libera spostando un veicolo; le auto occupano 2 spazi mentre i camion 3.
- Osservare i veicoli che sembrano in disparte. Se ci sono hanno una funzione!
- Osservare il piano di gioco da un punto di vista differente.

P Pianificazione - Pensiero logico- ? Problem solving

- Se risulta difficoltoso individuare una strategia, nonostante i tentativi, suggerire la prima mossa.

