






Woody Builder



FUNZIONI ESECUTIVE

P Pianificazione

ABILITÀ COINVOLTE

-  Abilità manuali e prassiche
-  Organizzazione motoria globale
-  Integrazione visuomotoria

Introduzione

Cos'è

Gioco di abilità motoria con oggetti in legno.

Scopo

Vincere più sfide possibile senza far cadere il bilanciante!

Età

consigliata sulla confezione 6+

0-99 4+ con mediazioni

Tempo

indicato sulla confezione Non specificato

0-99 10'+

Contenuto della confezione

- 3 dadi
- 1 bilanciante
- 6 pesi
- 1 personaggio

Cosa ne pensiamo

Gioco che accende la sfida! I dadi non sono sempre clementi, soprattutto con i più giovani, ma è un'ottima occasione per trasformare il gioco in "palestra" e la sfida in "allenamento" da compiere soli o in compagnia.

È indubbiamente un gioco che coinvolge a tutto tondo il corpo e le abilità motorie!

Autore

Non specificato

Editore italiano

Milaniwood



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. Tiriamo fuori il contenuto e prepariamo l'atleta montando il bilanciante con tutti i pezzi.
2. Osserviamo i dadi e, con il supporto del foglio delle istruzioni, cominciamo a familiarizzare con il tipo di sfide proposte. Dopodiché sarà possibile chiedersi quale dado si preferisce usare: principiante o esperto?
3. È sempre consigliabile fare un po' di esercizio per prepararsi al meglio al gioco: capiamo come si deve tenere il bilanciante e proviamo qualche sfida!
4. Comincia il gioco!

Consegna

«A turno tiriamo i dadi e prepariamoci alla sfida. Mi raccomando... cerca di non far cadere il bilanciante!»

N.B. Alcune mediazioni sono trasversali.

P Pianificazione

- Scandire i passaggi che anticipano l'inizio della sfida: tirare i dadi, preparare il bilanciante, capire bene la sfida da svolgere e immaginare come fare per eseguirla al meglio.



Organizzazione motoria globale

- Applicare degli elastici all'estremità del bilanciante per bloccare la caduta dei pesi e permettere di concentrarsi sulla corretta esecuzione della sfida.
- Lasciare libertà nel tenere il bilanciante per stimolare l'intelligenza motoria individuale (al massimo fornire suggerimenti, ma non vincoli).



Integrazione visuomotoria

- Semplificare le prove in modo da potersi concentrare sulla gestione del bilanciante nell'eseguirle.