



# Colour Code



## FUNZIONI ESECUTIVE

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

## ABILITÀ COINVOLTE

- ?** Pensiero logico
- Abilità visuocostruttive
- Abilità visuoperceptive e visuospatiali

## Introduzione

### Cos'è

Gioco di sfida individuale in cui spremere il cervello.

### Scopo

Ricreare l'immagine proposta dalla sfida usando le tessere corrette.

### Età

consigliata sulla confezione 5+

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

### Contenuto della confezione

- Tessere (18)
- Supporto per le tessere (1)
- Libricino contenente le sfide (1)

### Autore

Kris Burm

### Editore italiano

Smart Games

### Cosa ne pensiamo

Gioco progettato per essere svolto individualmente. Aggiungendo qualche regola si può rendere competitivo (pur non giocando contemporaneamente)!

Le tessere sono ben fatte e le sfide divise in quattro livelli di difficoltà.



# Carta gioco

## 0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori le tessere** dalla scatola.
2. **Osserviamo** le loro caratteristiche e proviamo a "giocare" con le tessere per vedere cosa succede sovrapponendole.
3. **Enunciamo la consegna.**
4. Può essere utile **dividere le tessere** per colore o per forma.
5. **Analizziamo le immagini** che dobbiamo costruire e proviamo a immaginare quali sono le tessere che la compongono.

### Consegna

*«Cerca le tessere necessarie per costruire l'immagine che vedi e disponile sul supporto nell'ordine corretto per ottenerla.»*

## Mediazioni

### F Flessibilità

- Lasciare libertà e stimolare l'**organizzazione spontanea** nella costruzione, in modo da permettere l'emergere del proprio pensiero divergente.

### P Pianificazione - Pensiero logico - Abilità visuoperceptive e visospaziali



- Fornire le **tessere necessarie** per quella sfida.
- Indicare il **numero** di tessere necessarie.

### M

### Memoria di lavoro - Pensiero logico - Abilità visuocostruttive



- Una volta selezionate le tessere necessarie per la sfida, suggerire di disporle in fila sul piano di lavoro per ragionare sull'ordine corretto.
- Stimolare di volta in volta la simulazione mentale della sovrapposizione di tessere.



# Proposte per reinventare il gioco

## #1 Crea la tua immagine!

### Cosa ne pensiamo

Un modo creativo per comprendere il funzionamento della sovrapposizione di tessere trasparenti: giocare al contrario!

**Età** 7+

**Cos'è** Gioco di costruzione creativa

### Svolgimento

Creare la propria immagine attraverso la sovrapposizione delle tessere nell'apposito supporto e successivamente provare a disegnarla su un foglio (eventualmente predisporre la cornice quadrata entro cui disegnare in modo da fornire un riferimento spaziale). Ovviamente, quante più tessere verranno sovrapposte, quanto più complesso sarà disegnare l'immagine generata...

### Cosa sviluppa



Pianificazione



Abilità visuocostruttive



Abilità manuali e prassiche