

Palazzo pazzo




FUNZIONI ESECUTIVE

F Flessibilità

ABILITÀ COINVOLTE

 Abilità visuocostruttive

 Abilità manuali e prassiche

 Integrazione visuomotoria

Introduzione

Cos'è

Gioco di costruzione.

Scopo

Costruire il palazzo più alto.

Età

consigliata sulla confezione 5+

0-99 5+

4+ nelle varianti di gioco

Tempo

indicato sulla confezione Non specificato

0-99 10'+

Autore

Bernardo Corbellini
Bice Dantone

Editore italiano

Milaniwood

Contenuto della confezione

- Blocchi di legno uguali (20)
- Pedine di legno (2)
- Blocco partenza di legno (1)
- Dado di legno (1)

Cosa ne pensiamo

Gioco semplice da spiegare che propone una sfida coinvolgente sia per i piccini sia per gli adulti. Reinventa in modo simpatico un grande classico: il gioco di costruzione.

Inoltre permette di osservare l'atteggiamento dei singoli giocatori mostrando chi tende a essere cooperativo, quelli a cui non importa se faranno cadere il palazzo perché vogliono sfidare le leggi della fisica... insomma, un modo curioso per osservare il comportamento di ciascuno.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. Tiriamo fuori tutto il materiale dalla scatola e lo dividiamo tra i due giocatori.
2. Posizioniamo il blocco di partenza con la scritta LARGE rivolta verso l'alto.
3. Lanciamo il dado e scopriamo chi deve iniziare e come deve posizionare il proprio blocco. Può essere utile tenere davanti i disegni presenti sulla scatola che mostrano la corrispondenza tra la lettera sul dado e come posizionare il proprio blocco.
4. Iniziamo la costruzione di un palazzo pazzo.

Consegna

«A turno si lancia il dado e si posiziona il proprio blocco su cui dovrà sempre essere collocata la propria pedina»

FUNZIONI ESECUTIVE

F Flessibilità

- La mossa dell'avversario spesso sconvolge i nostri piani. Verbalizzare insieme delle possibili soluzioni per continuare la costruzione.

ABILITÀ COINVOLTE



Abilità visuocostruttive

- Non ci sono limiti quindi questo permette di essere liberi di sperimentare.



Abilità manuali e prassiche

- Suggestire di valutare dove posizionare il proprio pezzo senza fare dei tentativi che potrebbero aumentare le possibilità di far cadere dei blocchi o la pedina dell'avversario. Il mediatore potrebbe aiutare a verbalizzare le possibilità.
- Dare la possibilità di utilizzare entrambi le mani.
- In caso di difficoltà nel mantenere ferma la mano, può essere utile suggerire di appoggiare il gomito sul tavolo quando si deve posizionare il proprio blocco o quando si deve momentaneamente spostare la propria pedina.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Palazzo ancora più pazzo!

Cosa ne pensiamo

Questa proposta è uguale al gioco base, semplicemente aggiunge all'inizio il lancio del dado per decidere con che faccia iniziare la costruzione, se con quella small, medium o la classica large, ampliando le possibilità di costruire palazzi ancora più pazzi.

Età 5+ **Tempo** 10'

Svolgimento

Le regole rimangono uguali: semplicemente il giocatore che inizia lancia il dado per decidere quale sarà la faccia del blocco base su cui continuare a costruire.

Cosa sviluppa



Flessibilità



Abilità visuoperceptive e visuospatiali



Abilità manuali e prassiche



Integrazione visuomotoria

#2 Palazzi in libertà

Cosa ne pensiamo

Proposta rivolta ai più piccoli per allenarsi con le costruzioni infatti già dai 4 anni sono in grado di creare torri con 10 cubi e costruire i primi ponti.

Età 4+ **Tempo** 10'

Svolgimento

Si dividono i blocchi in parti uguali e ognuno costruisce il proprio palazzo. Chi costruisce il palazzo più alto posizionando sopra la propria pedina vince.

Se la sfida risulta semplice si può anche chiedere di smontare la propria costruzione e vince chi riesce a smontarla senza farla crollare.

Cosa sviluppa



Abilità manuali e prassiche



Abilità visuoperceptive e visuospatiali