



IQ puzzler pro



FUNZIONI ESECUTIVE

F

Flessibilità

P

Pianificazione

ABILITÀ COINVOLTE



Pensiero logico



Problem Solving



Ab. visuocostruttive



Ab. visuoperceptive e visuospatiali

Introduzione

Cos'è

Gioco di sfida individuale.

Scopo

Completare ciascuna sfida.

Contenuto della confezione

- Libricino (120 sfide: 80 2D - 40 3D)
- Pezzi (12)

Tempo

indicato sulla confezione n.d.

0-99 Non è possibile stabilirlo a priori

Autore

Editore italiano

Smart Games

Età

consigliata sulla confezione 6+

0-99 6+

Cosa ne pensiamo

Un 3 in 1 davvero perfetto da portarti sempre dietro!

In un'unica scatola ci sono tre modalità di gioco con differenti sfide che aumentano di difficoltà e adatte sia per bambini sia per adulti. Sta tranquillamente anche in una borsetta o nello zainetto di un bimbo il che permette di giocarlo in quelle situazioni dove ci sono lunghe attese come in treno, in macchina o al ristorante!

I materiali sono belli da maneggiare e molto resistenti (il mio ha fatto un super volo ed è rimasto integro!).



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori** tutto il materiale.
2. **Prendiamo confidenza** con i pezzi e proviamo a incastrarli negli spazi.
3. **Scegliamo una sfida** e disponiamo i pezzi come raffigurati nella carta. N.B. come prima prova si può ricreare l'immagine di copertina disponendo correttamente tutti i pezzi.
4. **Inizia la sfida!**

Consegna

«Scegli la sfida e posiziona correttamente i pezzi come indicato dal libricino poi trova la giusta soluzione per completare il puzzle.»

F

Flessibilità

- Lasciare la libertà di sperimentare mosse apparentemente inconsuete.

F

Flessibilità – Pianificazione - Pensiero logico – Problem Solving - Abilità visuoperceptive e visuospatiali



- Osservare la forma dei puzzle.
- Verificare che non rimanga 1 spazio vuoto tra una pezzo e l'altro.
- Osservare il piano di gioco da un punto di vista differente.
- Utilizzare le sfide più semplici.
- Giocare in modo cooperativo.



Ab. visuocostruttive

- Ingrandire le griglie del libricino per facilitare il posizionamento corretto dei pezzi di partenza.



Ab. visuoperceptive e visuospatiali

- Prestare attenzione alla corrispondenza tra il colore del pezzo in plastica e la sua rappresentazione sul foglietto.

Mediazioni



Proposte per reinventare il gioco

#1 Copia il puzzle

Cosa ne pensiamo

Una modalità pensata per prendere confidenza con i pezzi. Indicato anche per allenarsi con la motricità fine essendo i pezzi di piccole dimensioni.

Età 5+

Cos'è Allenamento

Svolgimento

Utilizzare la copertina del gioco e posizionare i pezzi nello stesso modo (modalità di gioco 2D nella plancia principale). È possibile, dopo aver completato altre sfide, fare delle fotografie alla plancia di gioco e usarle come modelli di copia.

Cosa sviluppa

 Ab. visuocostruttive

#2 Colora il puzzle

Cosa ne pensiamo

Una modalità pensata per allenare la corrispondenza tra l'immagine da copiare e la propria griglia, il coordinamento oculo-manuale e colorare all'interno dei bordi.

Età 6+

Cos'è Allenamento

Svolgimento

Creare delle griglie 5x11 che verranno usate come griglie da colorare. È possibile sia tenere i quadratini o ricreare al suo interno dei cerchi per aumentare la corrispondenza con le palline.

Usare l'immagine di copertina o, come nel gioco precedente, fare delle fotografie alle sfide ultimate in modo da usarle come modelli. Chiedere di colorare con matite, pennarelli, acquerelli o ciò che si preferisce gli spazi della griglia.

Cosa sviluppa

 Ab. visuocostruttive

 Manuali e praasiche