

tre porcellini



FUNZIONI ESECUTIVE

P Pianificazione

ABILITÀ COINVOLTE

? Pensiero logico

🎯 Problem Solving

🏠 Ab. visuoperceptive e visuospatiali

Introduzione

Cos'è

Gioco di sfida individuale.

Scopo

Completare ciascuna sfida.

Contenuto della confezione

- Libricino (48 sfide divise in 2 modalità di gioco)
- Plancia
- Porcellini (3)
- Casette (3)
- Lupo
- Albo illustrato

Tempo

indicato sulla confezione n.d.

0-99 Non è possibile stabilirlo a priori

Autore

-

Editore italiano

Mancalamaro –
Smart Games

Età

consigliata sulla confezione 3-6

0-99 5+

Cosa ne pensiamo

La qualità dei materiali è sempre sorprendente! Inoltre il gioco in una delle due versioni si sposa perfettamente con la storia mentre nell'altra offre un'alternativa interessante che può essere accompagnata da un finale alternativo a supporto della flessibilità cognitiva.

Lo trovo un po' difficoltoso per i bambini di 3-4 mentre è piaciuto anche oltre i 6anni.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori** tutto il materiale.
2. **Scegliamo** la modalità di gioco.
3. **Prendiamo i personaggi necessari.**
4. **Posizioniamo correttamente la plancia di gioco.**
N.B. è fondamentale per la riuscita del gioco
5. **Inizia la sfida!**

Consegna

«Scegli la sfida e posiziona correttamente i personaggi come indicato dal libricino poi trova la giusta soluzione per incastrare le casette.»

Mediazioni

P Pianificazione - Pensiero logico –
Problem Solving - Abilità

? visuoperceptive e visuospatiali

- Osservare la forma dei puzzle.
- Osservare il piano di gioco da un punto di vista differente.
- Utilizzare le sfide più semplici.
- Giocare in modo cooperativo.
- I pezzi delle case non possono uscire dalla plancia.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Incastri

Cosa ne pensiamo

Una modalità pensata per usarlo anche con i più piccoli e allenare così gli incastri.

Cosa sviluppa



Ab. visuocostruttive

Età 2+

Cos'è Gioco

Svolgimento

Utilizzare la soluzione di una sfida e posizionare i pezzi nello stesso modo.

#2 Rappresenta la storia

Cosa ne pensiamo

Una modalità pensata per mettere in scena l'amatissima storia dei 3 porcellini. Inoltre è possibile farsi aiutare del libricino correlato col gioco.

Cosa sviluppa



Ab. narrative

Età 3+

Cos'è Gioco

Svolgimento

Molto libero! Prendeti i personaggi, le casette e il libro e sbizzarritevi!!