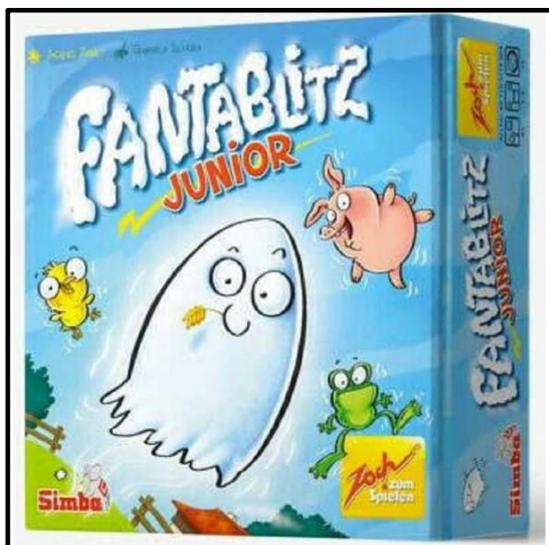


Fantablitz Jr



FUNZIONI ESECUTIVE

 Inibizione

ABILITÀ COINVOLTE

 Associazione

 Ab. visuoperceptive-
visuospatiali

Introduzione

Cos'è

Gioco di riflessi con carte e oggetti in legno.

Scopo

Trovare e afferrare il/gli oggetto/i corretto/i a partire dalle figure rappresentate sulle carte.

Età

consigliata sulla confezione 4+

0-99 4+ con mediazioni

Tempo

indicato sulla confezione 15'

0-99 15'

Contenuto della confezione

- Carte (55)
- Oggetti in legno (4)

Cosa ne pensiamo

Poteva mancare la versione junior? Assolutamente no! Per quanto i due giochi possano assomigliarsi per la tipologia di gioco sono in realtà piuttosto diversi. Infatti in questa versione la Funzione Esecutiva principalmente coinvolta è l'Inibizione. Anche la versione jr si conferma con un gioco valido e divertente!

Autore

Jacques Zeimet

Editore italiano

Simba Toys



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori** i personaggi e riconosciamo i personaggi.
2. **Confrontiamo** i personaggi di legno con la loro rappresentazione sulle carte notando che a volte i colori non corrispondono.
3. Prendiamo le carte con i **fantasmini neri**. Le osserviamo e introduciamo questa regola.
4. **Facciamo una prova.**
5. **Inizia la sfida!**

Consegna

«Lo scopo è vincere più carte possibili. Poiché non ci sono turni, per guadagnarle devi essere il più veloce a prendere lo/gli oggetto/i col suo vero colore. Attenzione quando c'è il fantasma nero non devi prendere nessun personaggio.»

Mediazioni

I Inibizione

- Per alcuni bambini è difficile non dover fare nessuna mossa quando esce il fantasma nero. In questo caso è possibile scegliere un gesto o dire "niente" quando esce questa tipo di carta, anche per non anticipare una risposta ed essere sicuri che abbiano svolto la regola correttamente.
- Per favorire una risposta più consapevole e meno precipitosa, prima di girare un'ulteriore carta osservare i colori corretti dei personaggi.
- Nelle prime partite è possibile togliere le carte col fantasma nero.
- Mettere le carte in progressione di difficoltà: 1 solo animale da prendere, 2 e in fine 3.
- Attenzione a quando si danno le carte punti prendendole dal mazzo, come previsto da regolamento, perchè si rischia di dare delle carte col fantasma nero togliendo l'aspetto inibitorio del gioco. Si può pensare a una modalità di assegnazione del punteggio diversa.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Cra, Pio, Grugn, Bu!

Cosa ne pensiamo

La proposta si aggiunge al gioco originale rendendolo più rumoroso! Oltre a prendere il personaggio corretto dovreste fare anche il verso! Attenzione se è più di uno dovrai essere velocissimo.

Età 4+ **Cos'è** Gioco

Svolgimento

Lo svolgimento è identico al gioco base. Dovrai solo aggiungere il verso del personaggio quando lo prendi!

Cosa sviluppa



Denominazione

#2 Raimondo, Ponzio, Martino e Fausto

Cosa ne pensiamo

La proposta si aggiunge al gioco originale rendendolo più difficile! Oltre a prendere il personaggio corretto dovreste dire anche il nome! Attenzione se è più di uno dovrai essere velocissimo.

Età 6+ **Cos'è** Gioco

Svolgimento

Lo svolgimento è identico al gioco base. Dovrai solo aggiungere il nome del personaggio quando lo prendi!

Cosa sviluppa



Denominazione



Memoria di lavoro