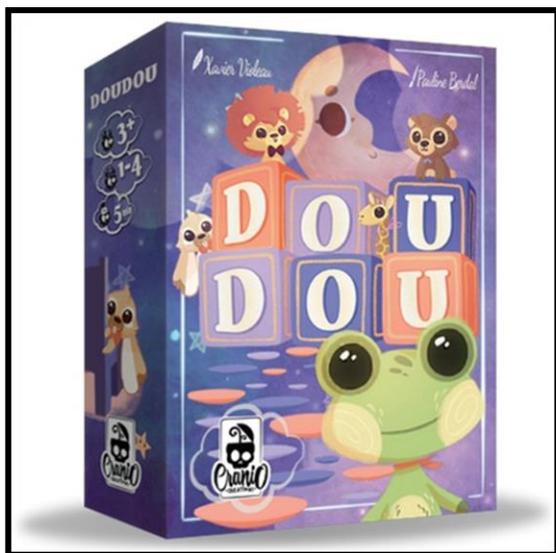


Doudou



FUNZIONI ESECUTIVE

Inibizione

ABILITÀ COINVOLTE

Pensiero logico

Associazione

Ab. visuoperceptive e visuospatiali

Introduzione

Cos'è

Gioco cooperativo.

Scopo

Scoprire, prima che faccia notte, quale Doudou si è nascosto e in quale nascondiglio.

Contenuto della confezione

- Tessere indizio (25)
- Tessera notte
- Tessera domanda
- Segnalini Doudou (5)
- Segnalini Nascondiglio (5)

Tempo

indicato sulla confezione 5'

0-99 5'-10'

Autore

Xavier Violeau

Editore italiano

Cranio Creations

Età

consigliata sulla confezione 3+

0-99 3+

Cosa ne pensiamo

Un gioco molto delicato che può diventare una coccola della buonanotte.

La preparazione del setting è semplice ma fare i giusti ragionamenti, per scoprire quale Doudou si è nascosto e dove, non lo è altrettanto. Infatti i bambini tendono a scegliere basandosi su ciò che gli piace di più. L'essere un gioco cooperativo permette all'adulto di porre delle domande da condividere che aiutino i più piccoli a compiere anche delle scelte diverse.

Sicuramente non mancherà anche quel pizzico aleatorio che in alcuni casi richiede di lanciare un'ipotesi non avendo tutte le possibilità per fare una scelta logica.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori** tutto il materiale. Osserviamo bene i personaggi e i luoghi.
2. Proviamo a notare cosa succede se **incastriamo** 2 tessere tra di loro e quando combaciano stella e luna.
3. Disponiamo il **setting**.
4. Inizia la sfida!

Consegna

«Scegliamo una tessera indizio da incastrare con la tessera soluzione decidendo se verificare il Doudou o il posto in cui si è nascosto. Verifico l'incastro. Se è corretto ho trovato il Doudou o il luogo giusto. Procedo con le altre tessere fino a trovare la soluzione».

Mediazioni

Inibizione

- In questo gioco le Funzioni Esecutive non sono preponderanti. Possiamo individuare la necessità di mettere in atto un controllo inibitorio per non essere precipitosi nel scegliere la tessera indizio da provare.



Ab. visuoperceptive e visuospatiali

- Prima di iniziare la partita provare a incastrare le tessere con la parte stellata rivolta verso l'alto. In questo modo si sperimenterà la giusta corrispondenza tra stelle e lune.



Pensiero logico

- Giocare con un adulto che può provare a porre delle domande ad alta voce e aiutare nella riflessione. Es. Secondo te è meglio provare prima l'incastro di un Doudou che c'è una sola volta o più volte?



Associazione

- Controllare con attenzione la freccia della tessera domanda per verificare l'oggetto o il luogo. Fare alcuni tentativi prima di iniziare.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Puzzle

Cosa ne pensiamo

Hai mai pensato che girando le carte c'è rappresentato un Doudou in un cielo stellato e pieno di lune?

Età 7+

Cos'è Gioco

Cosa sviluppa



Ab. visuocostruttive

Svolgimento

Usa la scatola del gioco per avere il modello da creare, volta le tessere e inizia il tuo puzzle!

