



INVENTA

STORIE E FAVOLE



Inventa storie e favole

A chi è rivolto il gioco

Il gioco è rivolto ai bambini della fascia d'età dai 3 ai 6 anni. In età prescolare è determinante sviluppare fantasia e creatività: bisogna prestare attenzione alla voce dei sogni e al mondo interiore per accrescere il proprio potenziale espressivo. Le prime volte che si gioca è utile che bambini e genitori giochino insieme.

Contenuto del gioco

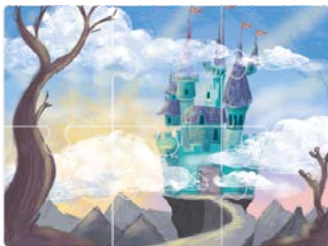
4 ambientazioni-puzzle con gli sfondi narrativi per creare infinite "storie".
21 soggetti sagomati.

Il bosco. I raggi del sole che filtrano rivelano tutta la magia di questo bosco. Decine di animali lo abitano. Su ciascuno di loro potrebbe già essere inventata una storia bellissima. Ecco gli animali del bosco fatato: la volpe con i suoi occhi intelligenti e il muso appuntito, il gufo misterioso dagli occhi vigili, lo scoiattolo agile che conosce cento tane nascoste nei tronchi, la famiglia di conigli bianchi, gli uccellini posati sui rami.



Il villaggio fatato. È composto da poche casupole che però sono magiche: i loro comignoli "sputano" fumo colorato a tutte le ore, i tetti sono spioventi, hanno una sola finestra ciascuna. Sul villaggio vigilano frotte di lucciole indaffarate e nelle aiuole i fiori non sfioriscono mai.

Il castello. Lassù, tra nuvole bianche e cime appuntite e lontane, si erge un castello con sei pinnacoli e torri merlate. La strada per raggiungerlo è impervia e rocciosa. Forse non esiste luogo migliore al mondo per ambientare un'avventura mozzafiato con finale a sorpresa.



Il fondale marino. Quanta vita c'è negli abissi! Polpi tentacolari, tartarughe bellissime, pesci pappagallo, anemoni e coralli, banchi di pesci di varie specie, mille bollicine che segnalano respiri nascosti e vite misteriose... Questa è l'occasione giusta per inventare una storia ambientata sott'acqua!



I personaggi funzionano come veri attori: sta ai giocatori farli muovere, parlare e agire a dovere, di volta in volta, ma sempre divertendosi. Gli oggetti, invece, aiutano ad aumentare l'incanto e la sorpresa in ciascuna trama, poiché hanno varie peculiarità magiche. Ecco i personaggi e gli oggetti, uno per uno, come in un cast cinematografico:



Mago. È un anziano molto in gamba, con grandi poteri magici.



Bambina. Il suo zaino chissà cosa contiene... (come sempre, totale libertà ai giocatori). Il suo libro è di favole.



Grifone. Dotato di grandi poteri, interviene sempre a favore dei più deboli o dei buoni in difficoltà. È amico dei bambini.



Drago. Sa già sputare fuoco, però, essendo un cucciolo, nel bene e nel male, è abbastanza innocuo. Ma crescerà.



Cattivo ombra. È il più pericoloso di tutti e il più potente. È capace di disintegrare e far sparire tutti i buoni, a parte il mago, che sa opporsi.



Gigante. Intelligente e amichevole, pur se un po' goffo e impacciato, non vede l'ora di battere i cattivi. Soprattutto se sono troll.



Folletto. Dispettoso, burlone e sfuggente, vola e sa rendersi invisibile. Abita in tane nei boschi o nelle case degli uomini, nei cortili e nei granai. Esce di notte per fare dispetti, scompigliare i capelli e mettere in disordine gli oggetti degli uomini.



Troll. Trattasi di creatura enorme, rozza e irsuta, che, se colpita dal sole, diventa di pietra. Un troll è spesso un personaggio malvagio e di solito può essere visto solo dai bambini. Condivide con altri troll le caverne naturali vicino ai corsi d'acqua. È molto puzzolente e non ama lavarsi.



Bambino. Ha un sacchetto che contiene chissà cosa... (anche qui totale libertà).



Lupo. Ha denti sempre in vista, pronti ad azzannare.



Fata. Distratta e timida, soffre di amnesie, però i suoi poteri sono sempre usati a fin di bene.



Tritone. Figlio di Poseidone, dio del mare, ha un corno di conchiglia che calma le tempeste e che annuncia l'arrivo di suo padre.



Gatto. Apparentemente innocuo e placido, sa trasformarsi in una pericolosa pantera nera. Come gatto, è amichevole e servitore della fata o del mago; come pantera, diventa un personaggio negativo e fa parte dei cattivi.



Carrozza. Può volare, se corre, ed è velocissima.



Kraken. Mostro marino leggendario, con tentacoli lunghi quanto basta ad avvolgere grosse navi. Riposa sul fondo del mare, ma, se risvegliato, porta distruzione in superficie.



Strega. Imprevedibile e lunatica, ha enormi poteri magici, che mette al servizio dei cattivi.



Principessa. Armata di frecce e arco, coraggiosa e combattiva, è pronta a qualsiasi avventura.



Sirena. Creatura gentile e benevola, offre doni e spesso si innamora di esseri umani. È buona, innocua e magica.



Chiave. Apre tutte le porte, e le chiude dietro i nemici.



Scigno. Contiene ciò che i giocatori sapranno inventare e sarà loro utile.



Fulmine. Si scaglia contro i nemici ma, allo stesso tempo, paralizza per un po' chi lo ha appena usato.

Le attività proposte

Inventa storie e favole lascia liberi i giocatori, piccoli e grandi, di creare storie come sceneggiatori e di far vivere i personaggi come registi in erba. Il gioco ha poche regole.

1

Gli sfondi narrativi sono costituiti dai quattro puzzle. Una volta assemblati e composti tutti e quattro gli sfondi, questi possono essere usati liberamente da tutti i giocatori lasciandoli stesi sul tavolo da gioco oppure possono essere distribuiti fra i giocatori.

2

Dopo aver costruito i quattro sfondi narrativi, i giocatori possono dividersi in parti uguali i personaggi e gli oggetti sagomati. Qualora non si possano dividere equamente a causa del numero dei giocatori o per loro scelta, i personaggi e gli oggetti in più vanno consegnati preferibilmente ai bambini più piccoli.

3

Le uniche regole, nella costruzione delle storie, sono legate al rispetto delle caratteristiche peculiari di ciascun personaggio e di ogni oggetto. Nel paragrafo che segue, troverete maggiori indicazioni sui passaggi da rispettare nella costruzione delle storie.

4

È importante costruire una storia nuova ogni volta, con fantasia e libertà espressiva. Finale compreso!



I passaggi necessari per creare la vostra storia

Nonostante occorranza soprattutto fantasia, libertà compositiva e creatività, un'altra dote preziosa per creare storie fantastiche è il rispetto dei passaggi. Aiuta a raggiungere con più facilità l'obiettivo che ci si è dati.

Come nelle ricette culinarie, anche in questo caso, ci sono vari step, tutti consigliabili e utili.

A**Scegliere da dove partire:**

ci si può fare ispirare da uno sfondo narrativo oppure da un personaggio, ma bisogna che questo elemento faccia da guida nella costruzione della storia.

B**Costruire bene le caratteristiche dei personaggi:**

più lo si fa con attenzione, più i personaggi vi ricompenseranno comportandosi con verosimiglianza.

C**Strutturare bene la trama:**

anche se semplicissima, ogni trama che si rispetti necessita di una struttura, una sorta di scheletro che le permetta di sostenere ogni avversità narrativa.

D**Adesso non resta che muoversi con grazia e con rispetto della trama:**

bisogna essere pronti persino a cambiarla qualora fosse necessario.





Multiple Intelligences Games

Ref. IT22236 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy