



COLPO D'OCCHIO

Prontezza, concentrazione
e pensiero logico!



A chi è rivolto il gioco

Il gioco è rivolto ai bambini della fascia di età compresa tra i 5 e i 12 anni. Un periodo di crescita, di domande e di scoperte, durante il quale il bambino comincia a scegliere in modo consapevole e acquisisce autonomia e indipendenza.

Obiettivi didattici

Grazie alle diverse modalità di gioco, i bambini sviluppano:

- capacità di osservazione
- memoria visiva
- concentrazione
- logica
- capacità di classificazione



Le intelligenze coinvolte

L'intelligenza è la capacità di adattare il proprio pensiero al mutare delle circostanze per raggiungere determinati obiettivi. Questo dispositivo didattico promuove un'intelligenza prevalente, che in questo caso è quella "spaziale". Tuttavia è ovvio che il conseguimento di una competenza in realtà coinvolge e attiva anche altre intelligenze:



Presentazione

È importante lasciare ai bambini tutto il tempo necessario per portare a termine il completamento del gioco, favorendo la loro concentrazione. Ogni bambino ha i suoi ritmi di apprendimento ed è compito del genitore-educatore comprenderli e rispettarli.

Contenuto del gioco

216 soggetti sagomati, uno spinner, un puzzle, una clessidra da 40 secondi



La classificazione dei soggetti

I 216 soggetti sono divisi in 3 macro-categorie, ciascuna a sua volta divisa in 4 categorie, per cui abbiamo in totale 12 categorie. Nella tabella sono riportate le macro-categorie con le rispettive categorie.

MACRO-CATEGORIE	CATEGORIE
CIBI	SALATI
	DOLCI
	ORTAGGI
	FRUTTI
OGGETTI	MEZZI DI TRASPORTO
	INDUMENTI
	STRUMENTI MUSICALI
	STRUMENTI TECNOLOGICI
ANIMALI	MAMMIFERI
	ANIMALI MARINI
	UCCELLI
	ANFIBI E RETTILI

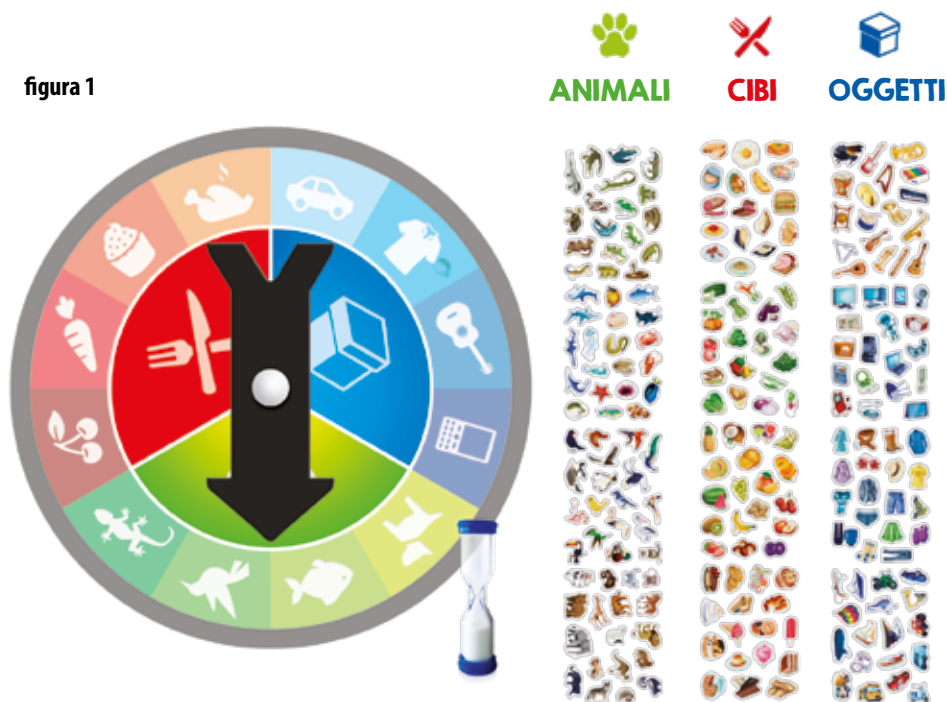
Le attività proposte

Colpo d'occhio

Questa modalità di gioco è indicata per i bambini dai 5 anni in su.

Si dispongono casualmente i soggetti sagomati sul piano di gioco e si decide insieme quante manches giocare. A dare il via è il bambino più piccolo: gira lo spinner e poi si prosegue in senso orario. Parte la clessidra, ciascun bambino deve raccogliere quanti più elementi appartenenti alla **macro-categoria** indicata dallo spinner (vedi figura 1). A fine manche, la verifica avviene girando i soggetti e controllandone il colore: se per esempio bisogna raccogliere gli animali, il retro dei soggetti corretti sarà di più tonalità di verde. terminate le manches, vince il gioco chi ha raccolto più elementi corretti.

figura 1



Colpo d'occhio sfida

Questa modalità di gioco è indicata per i bambini dai 7 anni in su.

Si gioca come nella modalità precedente.

Ciascun bambino in questo caso, deve raccogliere quanti più elementi appartenenti alla **categoria** indicata dallo spinner (vedi figura 2). A fine manche, la verifica avviene girando i soggetti e controllandone il colore: se, per esempio, bisogna raccogliere i mammiferi, il retro dei soggetti corretti sarà della tonalità di verde corrispondente.

Terminate le manches, vince il gioco chi ha raccolto più elementi corretti.

figura 2



ANIMALI

ANFIBI E RETTILI



PESCI



UCCELLI



MAMMIFERI



CIBI

FRUTTI



ORTAGGI



DOLCI



SALATI



OGGETTI

STRUMENTI TECNOLOGICI



STRUMENTI MUSICALI



INDUMENTI



MEZZI DI TRASPORTO



Colore

Questa modalità di gioco è indicata per i bambini dai 5 anni in su.

Si dispongono casualmente i soggetti sagomati sul piano di gioco dal lato del colore e si decide insieme quante manches giocare. A dare il via è il bambino più piccolo: gira lo spinner e poi si prosegue in senso orario. Parte la clessidra, ciascun bambino deve raccogliere quanti più elementi appartenenti al colore indicato dallo spinner (vedi figura 3). terminate le manches, vince il gioco chi ha raccolto più elementi corretti.

figura 3



Occhio magico

Questa modalità di gioco è indicata per i bambini dai 7 anni in su.

Per questo gioco si utilizza il puzzle suddiviso in 4 settori. Una volta ricomposto il puzzle, si posiziona lo spinner nello spazio corrispondente e si dispongono casualmente i soggetti sagomati sul piano di gioco e si decide insieme quante manches giocare. A dare il via è il bambino più piccolo: gira lo spinner e poi si prosegue in senso orario. Parte la clessidra, ciascun bambino deve raccogliere quanti più elementi appartenenti al settore indicato dallo spinner (vedi figura 4). terminate le manches, vince il gioco chi ha raccolto più elementi corretti.

figura 4





lifelong playing, lifelong learning!