



CHE Il mio primo gioco cooperativo
DISORDINE!





INDICE

pag.4 - Introduzione

pag.5 - Competenze e intelligenze coinvolte

pag.6 - Contenuto

pag.9 - Come si gioca

Preparazione del gioco

Come si vince

Svolgimento del gioco

Tessera nonna

pag.11 - Variante con tessera disordine

pag.12 - Versione per i più piccoli

Preparazione del gioco

Svolgimento del gioco

pag.13 - I giochi cooperativi

pag.14 - Tenere in ordine la propria stanza

CHE Il mio primo gioco cooperativo
DISORDINE!

Introduzione

Che disordine! è un gioco cooperativo in cui i bambini giocano e si divertono simulando un'attività importante: riordinare un ambiente, in questo caso una cameretta.

I bambini amano l'ordine e non amano stare in mezzo al disordine, perché l'organizzazione precisa dell'ambiente in cui vivono li aiuta nello sviluppo cognitivo. I bambini, inoltre, preferiscono riordinare un ambiente collaborando insieme: la cooperazione permette loro di vivere con meno frustrazione il compito, che diventa quindi accessibile.

Il gioco contenuto nella confezione è stato studiato proprio per ricreare questa situazione di apprendimento attraverso una meccanica semplice e avvincente, che stimola vari canali di intelligenza.



Competenze

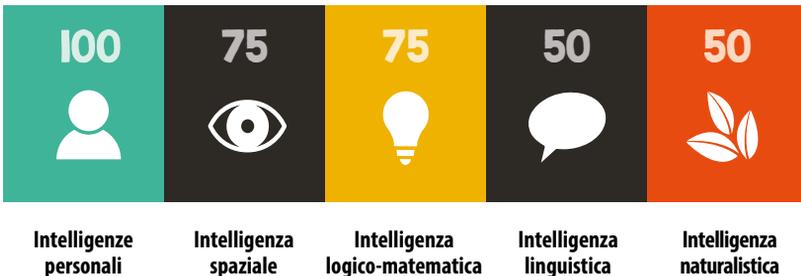
Questo gioco si propone di sviluppare le seguenti competenze:

- socializzare;
- cooperare per un obiettivo comune;
- rispettare le regole;
- memoria visiva;
- concentrazione.



Intelligenze coinvolte

L'intelligenza è la capacità di adattare il proprio pensiero al mutare delle circostanze per raggiungere determinati obiettivi. Per il raggiungimento dell'autonomia, questo dispositivo didattico promuove un'intelligenza prevalente, che in questo caso sono quelle "personali". Tuttavia è ovvio che il conseguimento di una competenza, in realtà, coinvolge e attiva anche altre intelligenze.



Contenuto

Puzzle della cameretta con 10 gradini (passi nonna), 1 tessera disordine, 5 tessere nonna, 1 segnaposto in legno della nonna, 30 tessere oggetto/collocazione (quadrate), 15 tessere oggetto sagomate.



TESSERA DISORDINE

5 TESSERE NONNA

TESSERE OGGETTO/COLLOCAZIONE



COSTRUZIONI



**SECCHIELLO
COSTRUZIONI**



PALLA



**RETE
CON PALLE**



QUADERNO



ZAINO



MAGLIA PIGIAMA



**PANTALONI
PIGIAMA**



PANTOFOLA



**PORTA-
PANTOFOLE**



CARTACCE



**SECCHIO
CON CARTACCE**



EVIDENZIATORE



**ASTUCCIO CON
EVIDENZIATORI**



MAGLIA SPORCA



**CESTO VESTITI
SPORCHI**

TESSERE OGGETTO SAGOMATE



**SECCHIELLO
COSTRUZIONI
COMPLETO**



**RETE
CON PALLE
COMPLETO**



**ZAINO
COMPLETO**



**PIGIAMA
COMPLETO**



**PORTA-
PANTOFOLE
COMPLETO**



**SECCHIO
CON CARTACCE
COMPLETO**



**ASTUCCIO CON
EVIDENZIATORI
COMPLETO**



**CESTO VESTITI
SPORCHI
COMPLETO**

TESSERE OGGETTO/COLLOCAZIONE



PENNE



PORTAPENNE



CALZINI



CASSETTO CALZINI



PEDONI



SCACCHIERA



TRATTORE
GIOCATTOLO



CASSETTO
GIOCATTOLO



BAMBOLA



CASA BAMBOLE



CARAMELLE



CONTENITORE
CARAMELLE



DIAMANTE



SCRIGNO
DIAMANTI

TESSERE OGGETTO SAGOMATE



PORTAPENNE
COMPLETO



CASSETTO
CALZINI
COMPLETO



SCACCHIERA
COMPLETO



CASSETTO
GIOCATTOLO
COMPLETO



CASA BAMBOLE
COMPLETO



CONTENITORE
CARAMELLE
COMPLETO



SCRIGNO
DIAMANTI
COMPLETO

Come si gioca

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare componete il puzzle della cameretta e posizionate il personaggio della nonna sul tappetino, in prossimità del primo gradino della scala, come da immagine. Posizionate tutte le *tessere oggetto sagomate*, scoperte e in disordine, in prossimità della camera; mescolate tutte le *tessere oggetto/collocazione* insieme alle 5 tessere nonna e disponetele coperte sul piano di gioco.



Come si vince

Si vince, tutti insieme, quando tutte le tessere oggetto sagomate sono state riportate al loro posto, prima che la nonna sia rientrata in camera. Per poter guadagnare una tessera oggetto sagomata, e ricollocarla al suo posto, è necessario ritrovare l'oggetto e la sua corretta collocazione (ad es. le penne e il portapenne). Si perde se la nonna rientra in camera prima che tutti gli oggetti siano stati riportati al loro posto.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno e in senso orario. Essendo un gioco cooperativo non c'è un numero esatto di giocatori. Il bambino più piccolo inizia il gioco girando due tessere tra quelle coperte sul piano di gioco, cercando di formare una coppia (l'oggetto e la sua giusta collocazione). Se trova una coppia, guadagna la tessera oggetto sagomata corrispondente e la mette a posto, riposizionandola nello spazio giusto della cameretta (le coppie trovate vengono poi messe da parte). Se le tessere girate non formano una coppia le ricopre, ricollocandole nella stessa posizione e passa il turno al giocatore successivo.



Tessera nonna

Può accadere che, scoprendo le tessere oggetto/collocazione, venga scoperta una tessera nonna. In tal caso il segnalibro della nonna avanza di una casella (gradino) lungo il suo percorso. La tessera viene poi ricoperta, fate perciò attenzione a ricordare dove si trova!



Variante con tessera disordine

Si gioca come nella versione precedente, ma si utilizza la tessera disordine mescolata insieme alle tessere oggetto/collocazione (quadrato) e alle tessere nonna.



Tessera disordine

Se, durante una partita, il giocatore di turno scopre la tessera disordine, deve rimescolare tutte le tessere sul tavolo mantenendole coperte, compresa la tessera disordine che viene rimessa in gioco.



In questa sezione proponiamo alcuni suggerimenti per genitori ed educatori per approfondire due temi importanti collegati a questo gioco: la cooperazione nel gioco e la pratica di tenere un ambiente in ordine.

I giochi cooperativi

Che disordine! è un gioco cooperativo. Durante una partita i giocatori possono collaborare suggerendosi vicendevolmente le mosse giuste da eseguire, per vincere tutti insieme.

Come già anticipato all'inizio, spesso i bambini amano svolgere compiti complessi cooperando tra di loro o con un adulto. Ciò evita la frustrazione di dover affrontare da soli una attività particolarmente difficile.

Anche i giochi di società, soprattutto quelli per i bambini più piccoli, possono essere considerati complessi. Ecco perché sempre di più questi giochi prevedono delle modalità e delle meccaniche non competitive ma cooperative. In questo modo tutti i giocatori possono partecipare adottando uno stile di gioco basato sull'accettazione, sulla conoscenza reciproca e sull'affiatamento, creando un clima di fiducia e rispetto reciproco, che può far anche crescere l'autostima di ognuno.



Tenere in ordine la propria stanza

Possiamo sfruttare l'occasione fornita dal gioco per affrontare anche il riordino di un ambiente reale. È utile infatti, fin da subito, abituare i bambini a riordinare gli spazi in cui vivono in modo efficace e cooperativo.

Forniamo di seguito qualche piccolo suggerimento per insegnare a mettere in ordine la cameretta:

- curare l'ambiente domestico predisponendolo in modo tale che i bambini possano comprenderne l'organizzazione degli spazi e degli oggetti in modo preciso;
- evitare le camerette troppo piene di materiali e giocattoli;
- mettere a portata di mano dei bambini solo gli oggetti effettivamente utilizzati, che devono essere ben visibili, riponendo in un armadio quelli che non attirano più;
- è importante che ciascuna attività o ciascun oggetto abbia un preciso contenitore (ogni cosa al suo posto), in modo tale che i bambini sappiano sempre dove trovare quello che cercano e, allo stesso tempo, si abituino anche a rimettere in ordine il materiale che usano;
- dare l'esempio mostrando ai bambini come e dove riporre gli oggetti;
- collaborare insieme al bambino nella fase di riordino della cameretta.



Multiple Intelligences Games