



IL GIOCO DELLE TRASFORMAZIONI



Il Gioco delle Trasformazioni

A chi è rivolto il gioco

Il gioco è rivolto ai bambini dai 3 ai 6 anni.
Si può giocare da soli o da 2 a 4 giocatori.

Materiale di gioco

- 4 set, ognuno di diverso colore e composto da 30 forme modulari
- Set di 9 gettoni coccarda
- Spinner delle categorie suddiviso nei seguenti settori:



LUOGHI ED ELEMENTI NATURALI



OGGETTI E STRUMENTI



MEZZI DI TRASPORTO



PIANTE FIORI E FRUTTI



PERSONE E ANIMALI



CATEGORIA A SCELTA O INVENZIONE

Da pagina 5, tanti spunti e idee per tutte le categorie.

Obiettivi

Il gioco sviluppa la capacità di pensiero laterale e la creatività dei bambini. I giocatori, durante l'attività proposta, devono comporre immagini brillanti e originali con il materiale a loro disposizione.

Modalità sfida

PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie il proprio kit colorato di forme e lo posiziona davanti a sé.
Lo spinner va posizionato al centro del piano di gioco, insieme ai gettoni coccarda.

SVOLGIMENTO

Il giocatore più piccolo inizia il turno girando lo spinner che determinerà la categoria di appartenenza del soggetto da creare durante la manche di gioco. Quindi, tutti i giocatori contemporaneamente, utilizzando le forme a loro disposizione, devono realizzare un soggetto quanto più originale e unico, appartenente alla categoria di riferimento. Il giocatore che per primo lo realizza blocca il gioco dicendo: "Trasformazione fatta!". Per essere considerato valido, un soggetto rappresentato deve rispettare i seguenti criteri:

- deve appartenere alla categoria indicata;
- deve essere riconoscibile da tutti gli altri giocatori;
- non deve essere un soggetto già realizzato nelle manches precedenti.

Se il soggetto sarà considerato valido, il giocatore di turno guadagna un gettone coccarda.
Il giocatore che per primo guadagna 3 gettoni coccarda vince il gioco.



Modalità creativa

Si gioca come per la modalità sfida, con l'eccezione che tutti i partecipanti al gioco devono completare la loro creazione nell'arco di 3 minuti (il tempo può essere deciso dal genitore/educatore, a seconda della predisposizione e del numero dei bambini in gioco).

Vince, in questo caso, chi realizza il soggetto più originale.

Per essere considerato il più originale, un soggetto deve rispettare i seguenti criteri:

- deve appartenere alla categoria indicata;
- deve essere riconoscibile da tutti gli altri giocatori;
- non deve essere stato riprodotto da altri giocatori durante il turno di gioco.

Modalità cooperativa

I bambini possono giocare tutti insieme in modo creativo e cooperativo, utilizzando tutto il materiale a loro disposizione. Possono divertirsi a creare soggetti sempre nuovi facendo riferimento alle categorie, oppure possono stimolare la creatività inventando soggetti di fantasia.



Le categorie

LUOGHI ED ELEMENTI NATURALI

Si riferisce a tutti gli elementi creati dalla natura, come mari, fiumi, montagne ma anche pietre, prati, nuvole, e quelli creati dall'uomo, ossia case, strade, ponti e tutto ciò che fa parte del paesaggio circostante.



OGGETTI E STRUMENTI

Sono gli oggetti creati dall'uomo per un determinato utilizzo, come ad esempio gli oggetti di uso comune: un cucchiaio, una scarpa, un libro e tanto altro ancora.



MEZZI DI TRASPORTO

Di questa categoria fanno parte tutti i mezzi o veicoli utilizzati per il trasporto di persone, animali o oggetti; possono essere guidati, ma anche comandati a distanza.



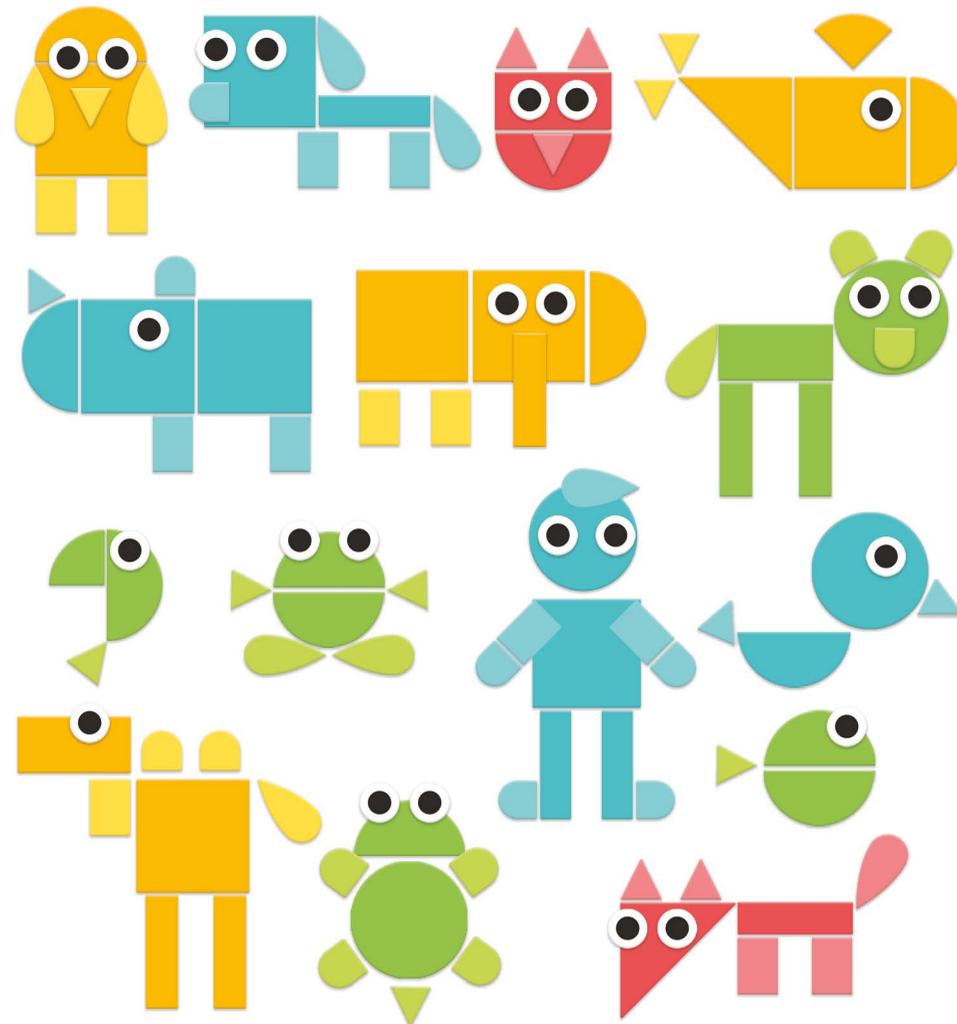
PIANTE, FIORI E FRUTTI

Sono tutti gli esseri viventi vegetali e parti di essi (piante, arbusti, foglie) e i frutti.



PERSONE E ANIMALI

Sono esseri viventi del regno animale, suddivisibili in vertebrati, tra cui ci sono anche gli esseri umani, e invertebrati.



Per rendere più simpatiche le tue creazioni puoi utilizzare il retro dei cerchi piccoli come fossero degli occhietti.

CATEGORIA A SCELTA O INVENZIONE

Quando la freccia indica questo settore, i bambini possono decidere se scegliere una tra le altre 5 categorie, oppure se sfidarsi a creare un soggetto inventato, ad esempio un animale o un oggetto fantastico, un mostro, e così via ossia qualcosa che non si è mai visto prima!



Design: Silvia Bonanni

Creatività sin da piccoli

Sin da quando sono molto piccoli, è importante allenare le capacità creative e il pensiero laterale dei bambini. Per loro è utile saper formulare soluzioni originali ed efficaci di fronte a un problema o a una richiesta, generando così nuove prospettive e nuove visioni.

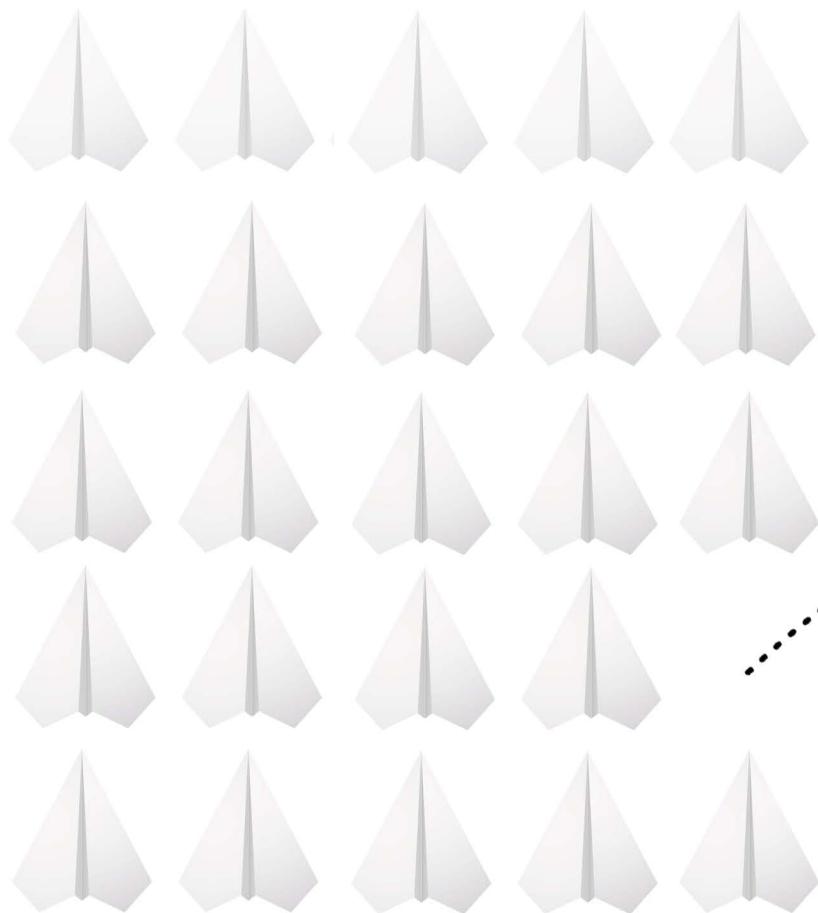
Utilizzando strumenti casuali, i bambini possono essere stimolati a cercare nuove idee e intuizioni fuori dal dominio della loro conoscenza, lontano dal rigido ragionamento logico. Possono imparare ad avere un approccio nuovo che li renda capaci di ricombinare le proprie informazioni in modo del tutto inconsueto e originale.



Pensiero laterale

Edward De Bono è uno psicologo maltese nato nel 1933 che per la prima volta ha utilizzato l'espressione "pensiero laterale". Quando siamo alla ricerca di soluzioni davvero brillanti e innovative, come ci suggerisce De Bono nei suoi libri, dobbiamo abbandonare il pensiero verticale, cioè quello basato sulle deduzioni logiche per entrare nella lateralità del pensiero creativo.

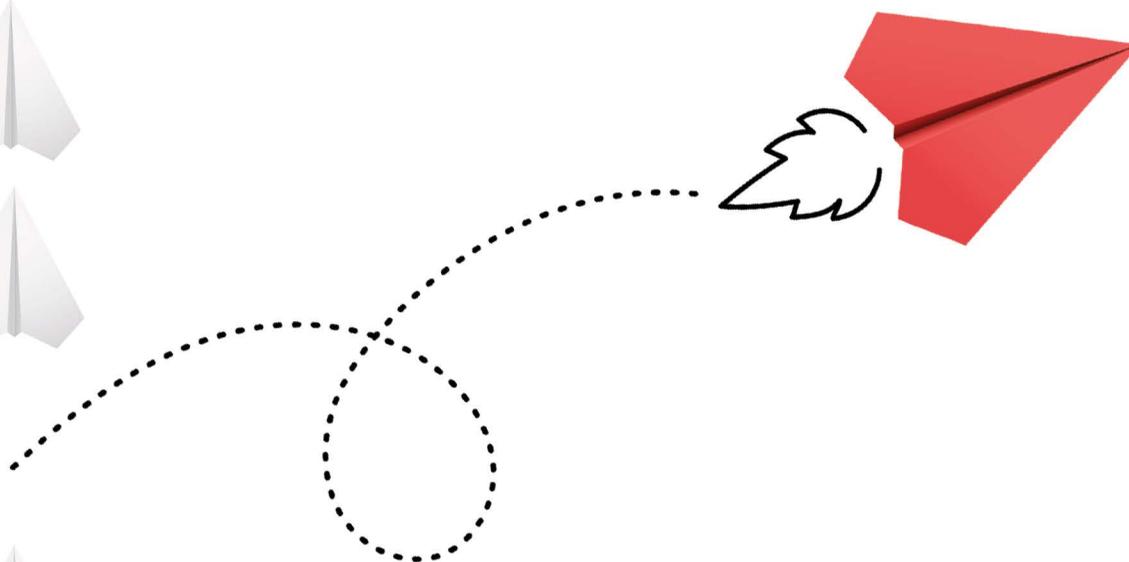
Dobbiamo staccarci dal controllo rigido del ragionamento logico e guardare le cose in modo differente, ribaltare i dati, partire dal punto più lontano possibile, mescolare le ipotesi introducendone via via di nuove.



Sei cappelli per pensare

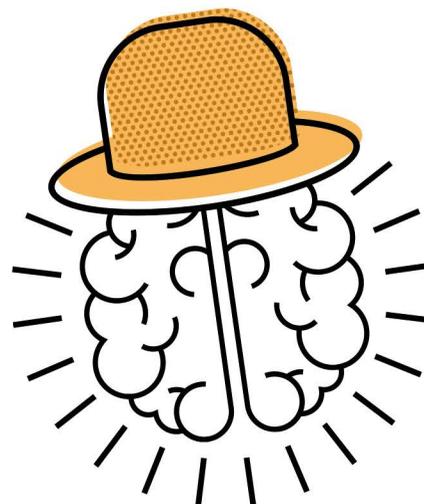
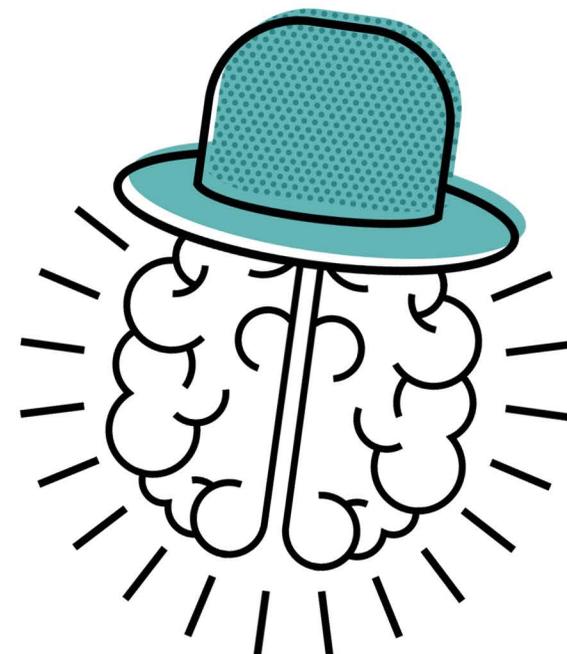
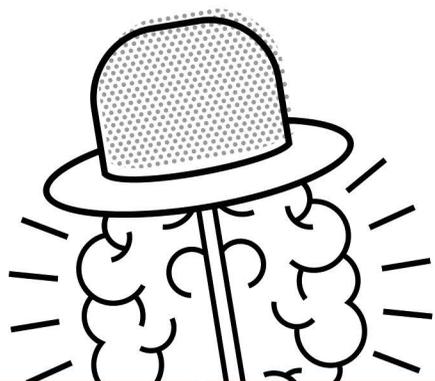
Sei cappelli per pensare è un manuale pratico per ragionare con creatività, scritto da De Bono. Con questo testo l'autore ci insegna ad affrontare i problemi sotto diversi punti di vista, organizzando il nostro modo di pensare in maniera più produttiva, affrontando un aspetto alla volta. I cappelli corrispondono a diverse tipologie di comportamento, rappresentano dei ruoli fissi che incarnano differenti punti di vista, anche quelli più lontani dal nostro consueto modo di pensare.

Semplificando questa tecnica, possiamo proporla ai bambini come fosse un piccolo esercizio di creatività, cercando sempre di avere un atteggiamento propositivo e stimolante.



Qui di seguito sono descritti i comportamenti che ciascun cappello designa e che i bambini possono provare ad assumere dal momento che si avvicinano al pensiero laterale per raggiungere un obiettivo richiesto, di qualunque natura esso sia:

- **CAPPELLO BIANCO - OGGETTIVITÀ.** "Fermati e osserva gli strumenti che puoi usare!"
Chiediamo ai bambini di osservare e analizzare i mezzi che hanno a disposizione in modo distaccato e oggettivo.
- **CAPPELLO BLU - CONTROLLO.** "Riesci a rispettare il tempo e a stabilire da solo le regole?"
Per migliorare il controllo e l'organizzazione, incoraggiamo i bambini a stabilire e rispettare le regole del gioco, calcolando i tempi per la realizzazione dell'obiettivo.
- **CAPPELLO NERO - ASPETTI NEGATIVI.** "Qualcosa è andato storto? Cerchiamo di capire perchè..."
Anche giocando, come nella vita, possono verificarsi eventi avversi. Stimoliamo i bambini a prenderne atto e a domandarsi le ragioni di questi eventi negativi, per comprenderli e superarli.
- **CAPPELLO GIALLO - ASPETTI POSITIVI.** "Quante cose belle succedono! Sfruttiamo tutti i vantaggi..."
Ogni circostanza presenta molte sfaccettature che vanno comprese e valorizzate. Chiediamo ai bambini di esaminare i lati positivi e i vantaggi di una certa situazione.
- **CAPPELLO ROSSO - EMOTIVITÀ.** "Ora lasciati trasportare dalle emozioni..."
I bambini possono dare libero sfogo all'emozione, all'istinto, alle sensazioni, esprimere di getto e senza freni quel che pensano.
- **CAPPELLO VERDE - CREATIVITÀ.** "È il momento di creare a ruota libera!"
Incoraggiamo i bambini a concepire idee nuove, visioni insolite, a proporre soluzioni innovative pensando fuori dagli schemi.





Multiple Intelligences Games

Ref. IT53603 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy