



# THINK LINK

Logic  
Game  
for Kids

Questo gioco rivolto ai bambini di età compresa tra i 1 e i 3 anni è composto da sei cartelle che rappresentano altrettanti scenari da esplorare e da 12 sagome a incastro da collocare al posto giusto nella rispettiva cartella. I bambini possono utilizzare le cartelle per ricostruire le parti mancanti, creare delle scene in movimento e raccontare delle storie popolate da tanti personaggi in ambientazioni colorate, piene di curiosi dettagli da esplorare.

## **Il pensiero logico e le prime associazioni**

Già a un anno i bambini sono in grado di fare ipotesi creative e selezionare l'opzione più funzionale a risolvere un problema. È un'abilità riconducibile all'intelligenza logico-matematica che investe però qualsiasi campo della vita, perchè fornisce gli strumenti di analisi e comprensione della realtà che faranno del bambino un adulto capace di gestire e risolvere qualsiasi problema. Ma quali sono le attività migliori per potenziare il pensiero logico fin da piccoli? La conoscenza nei bambini passa attraverso i sensi: l'osservazione, la manipolazione e l'esperienza diretta del mondo sono il loro strumento privilegiato per l'apprendimento. Inoltre, il gioco è il loro contesto naturale di acquisizione: giocando la mente si apre alla creatività, sfrutta al massimo le potenzialità logiche e assorbe inconsapevolmente informazioni. Con questo gioco proponiamo quindi delle attività che coniugano questi due elementi essenziali: l'esplorazione sensoriale e la ludicità

I bambini impareranno a stabilire relazioni tra elementi, fare confronti, pensare in modo autonomo, manipolare piccoli oggetti.  
Il tutto attraverso il gioco, il divertimento, la piacevolezza di imparare in compagnia!

## Prepariamoci a giocare

Ogni cartella è predisposta per due attività: posizionare le sagome al posto giusto e spostare le palline logiche seguendo il percorso tracciato. È bene che i bambini siano liberi di manipolare ed esplorare tutto il materiale di gioco, che possiamo predisporre davanti a loro su una superficie piana e sgombra. Anche il momento che sceglieremo è importante: deve essere un momento di benessere e tranquillità, in cui tutti i bisogni sono soddisfatti e non ci sono distrazioni nei paraggi. In questo modo la predisposizione all'apprendimento e alla collaborazione sarà massima.

Nella scelta delle cartelle con cui giocare possiamo poi assecondare la preferenza dei bambini, saranno loro ad orientarsi spontaneamente verso quelle da cui si sentono più coinvolti.



## Prepariamoci a giocare

Scelta la prima cartella, incoraggiamo i bambini a trovare la sagoma giusta da collocare negli spazi predisposti. Lasciamo loro tutto il tempo di cui hanno bisogno; se hanno selezionato una sagoma sbagliata attendiamo che se ne rendano conto da soli, senza intervenire. In questo modo si alleneranno a riconoscere somiglianze e differenze, a confrontare le sagome e a orientarle in modo efficace per portare a termine gli incastri.

Collocate le sagome, si può passare alla seconda attività (ma anche in questo caso siamo liberi di seguire i desideri dei bambini riguardo l'ordine di svolgimento). I bambini comprenderanno intuitivamente il meccanismo delle palline e osserveranno la scena svolgersi sotto i loro occhi.



## Creare mondi in modo collaborativo

Possiamo aiutare i bambini a verbalizzare i concetti collegati alle scene stimolandoli a creare delle piccole narrazioni. Per esempio si può domandare: "Cosa fa la mamma uccellino?", e la risposta potrebbe essere: "Torna dai suoi pulcini portando nel becco un delizioso spuntino!". E si potrebbe continuare aggiungendo dettagli e personaggi: "Dove abitano gli uccellini?" "Abitano nel nido accanto alla tana dell'anziana signora talpa, che adora ascoltare il cinguettio dei piccoli appena nati". Con questo semplicissimo scambio di battute abbiamo stimolato l'intelligenza linguistica, il pensiero logico, lo spirito di osservazione e la creatività.

Ma il dialogo con i bambini può assumere diverse declinazioni a seconda delle relazioni che intendiamo potenziare: "Perché il gattino va verso la ciotola?" "Perché è affamato!" (relazione di causa-effetto); "Prima il giocatore ha tirato il pallone, e poi cos'è successo?" "Poi il portiere ha parato il tiro" (successione temporale degli eventi).

Il dialogo è uno strumento potentissimo non solo per accrescere le capacità cognitive, ma anche per consolidare le relazioni ed educare alla socialità. Lasciamoci trasportare dal piacere del gioco e resteremo sorpresi da quanto lontano ci ha portato la fantasia.

