

Attenti alla Strega

Sfida i tuoi amici tra strategia e fortuna!



Le Storie **che Giochi**

INDICE

pag. 5 - Introduzione

pag. 6 - 7

Il nostro impegno

Attenti alla Strega

pag. 8 - 9

Contenuto della confezione

Come si gioca

pag. 10 - 11

Competenze stimulate

Tips di gioco

pag. 12

Tips per un gioco costruttivo

pag. 14

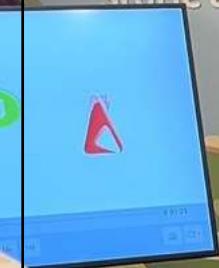
Spunti utili

Quando i bambini sono coinvolti apprendono di più



www.tadaplay.it / www.tadabook.it

Tadà per l'edutainment:
Storie animate e giochi digitali tangibili



Introduzione

Tadà è il suono che anticipa la meraviglia ed annuncia che qualcosa di straordinario sta per accadere.

Siamo noi, abituati a sentire i bambini esclamare Tadà!, quando ci mostrano il migliore dei loro capolavori.

Noi, che immaginiamo Tadà come uno scatolone colorato pieno di regali che piacciono ai bambini: avventure animate con bambini coraggiosi, topolini furbi ed altri divertenti personaggi e giochi coinvolgenti che rendono più bello ogni momento, a casa come a scuola.



Il nostro impegno

Tadà è un'app di fiabe dinamiche e divertenti come cartoni animati: inizierà così uno splendido momento di condivisione, che aiuterà i tuoi bambini ad amare la lettura per tutta la vita.

Sull'app troverai storie classiche ed inedite.

Giorno dopo giorno, abbiamo visto Tadà crescere con i bambini: amano così tanto i personaggi di Tadà che ci inviano i loro disegni e non smettono mai di giocare con le storie.

Il loro entusiasmo ci ha ispirato la nascita dei giochi con i personaggi: giochi da tavolo per continuare a divertirsi ed imparare con le fiabe di Tadà.



TADÀ
Le Storie **che Giochi**

DISPONIBILE SU
Google Play

Disponibile su
App Store

Attenti alla Strega

I giochi di società per bambini sviluppano la capacità di concentrazione e memorizzazione, e dunque d'apprendimento: i piccoli si divertono ma al contempo dovranno imparare, applicare e ricordare le regole. Inoltre favoriscono la socialità, perchè si impara a stare insieme.



Carte Ambienti



Carte Animali



Carte Pozione



Contenuto della confezione

6 cartelle di gioco, 36 carte illustrate
1 spinner, 5 card per raccontare la storia

Come si gioca

Da 2 a 6 giocatori

Variante con carte scoperte

Si distribuisce una cartella ad ogni giocatore. Tutte le carte vanno posizionate sul tavolo, scoperte.

Si fa una conta per decidere chi inizia il gioco.

Il primo giocatore gira lo spinner.

Su ogni lato dello spinner sono raffigurate **tre categorie semantiche** (animali, ambienti, pozione magica) e **tre immagini singole** (strega, scimmia, miragola).

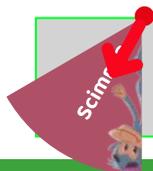


Quando esce la faccia con il simbolo di una delle categorie (**animali, pozione magica, ambienti,**) il giocatore di turno deve denominare una delle carte appartenenti alla categoria e posizzionarla sul riquadro corrispondente della propria cartella.

Se esce una faccia con la **Miragola** il giocatore salta il turno.



Se esce una faccia con la **Scimmia** il giocatore ruba una carta di un altro giocatore e decide se utilizzarla o rimetterla al centro.



Se gli altri giocatori non hanno carte, passa il turno.

Se esce una faccia con la **Strega** il giocatore perde una carta che era già stata conquistata e la rimette al centro.

Se non ci sono carte passa il turno.



Variante con carte scoperte

Vince chi per primo posiziona tre carte nella propria cartella, una per ogni categoria, indipendentemente dal colore.



Variante con carte coperte e stesso colore

Per una versione più difficile, si può giocare a carte coperte. I bambini dovranno quindi ricordare anche la posizione delle carte. In questa variante vince chi per primo posiziona sulla propria cartella tre carte dello stesso colore.



Card per raccontare la storia

L'INCANTESIMO DELLA MIRAGOLA
I BAMBINI E GLI ANIMALI, SEGUENDO
LE ISTRUZIONI DELL'ORSO, RECUPERARONO
TUTTI GLI INGREDIENTI PER LA POZIONE.
POI COSERO AL LABIRINTO DELLA STREGA
PER TROVARE L'ULTIMO INGREDIENTE.



Competenze stimolate



Con il gioco vengono stimolate molte competenze neuropsicologiche ed anche sociali: la capacità di condividere un'attività, rispettare la turnazione e le regole, tollerare la frustrazione, stabilire relazioni con i pari.

Nello specifico, il gioco Attenti alla Strega stimola competenze cognitive e linguistiche, quali la **capacità di categorizzazione e il naming**.

Le carte del gioco possono essere usate anche in versione memory : il gioco è perfetto per stimolare la memoria, ma anche per allenare la **ricerca visiva e la concentrazione**.

Da giocare in gruppo, in due o anche da soli, perché la sfida è con la propria memoria!

Versione memory

Il gioco del Memory consiste nel posizionare le carte coperte, a turno ogni giocatore scopre due carte e dovrà formare delle coppie.

Vince chi ha la memoria migliore e riesce a trovare il maggior numero di coppie.

Tips di gioco

Il gioco prevede una duplice copia delle carte: per i bambini più piccoli è consigliabile disporle in coppia sul tavolo, scoperte.

I bambini piccoli, infatti, oltre a voler completare il gioco posizionando le carte sulla cartella, potrebbero voler scegliere anche la carta preferita. Averne due dà loro la possibilità di scegliere una carta uguale ad un compagno.

Nella variante a carte coperte- stesso colore, si può giocare in maniera semplificata: vince chi per primo completa la cartella con tre carte, indipendentemente dal colore.

Nella versione Memory usare un numero adeguato di coppie in base al numero e all'età dei bambini.



Tips per un gioco costruttivo

I giochi di Tadà sono rivolti a bambini a partire dai tre anni, ma è importante definire bene le modalità di gioco in cui ogni bambino in base al suo livello di sviluppo può affrontare la sfida.

Un bambino di 3 anni ha dei tempi attentivi molto più ridotti rispetto ad un bambino più grande, è quindi molto importante per un bambino piccolo iniziare a giocare con un numero ridotto di giocatori da sfidare, così che il tempo di attesa del turno sia minore .

Per i bambini più piccoli il gioco deve seguire le varianti proposte **in maniera progressiva**: iniziamo a giocare dal livello più semplice e aumentiamo gradualmente la difficoltà, in base alle capacità del bambino.

Se il livello di gioco è troppo semplice, i bambini tenderanno ad annoiarsi.

Se è troppo difficile, vivranno la frustrazione di non essere capaci.

Proponiamo quindi le attività pensando alla

Zona di Sviluppo Prossimale del bambino:

la distanza tra livello di sviluppo attuale e livello di sviluppo potenziale che può essere raggiunto con l'aiuto degli altri (Lev Vygotskij).

Troppo spesso i genitori, o gli adulti in generale, forse 'dispiaciuti' per i più piccoli in caso di perdita tendono ad agevolare la vittoria, così facendo però non permettono ai bambini di imparare come potrebbero.

Bambini che sono abituati ad ottenere ciò che vogliono senza fatica tendono ad apprendere meno rispetto a quelli più indipendenti e autosufficienti, come emerge da una ricerca dell'Amherst College.

Insomma, far vincere i bambini a priori non aiuta certo il loro sviluppo!



Spunti utili

Quando si inizia a giocare prevedere sempre **il tempo per una rivincita**: questo predispone il bambino a capire che nel gioco si può perdere, ma ad ogni nuova partita c'è sempre la possibilità di vincere !

Quando è l'adulto a perdere è importante che mostri la sua delusione ma anche la gratificazione nei confronti della vincita del bambino.

L'adulto deve aver cura di rappresentare un modello positivo da imitare per i bambini così che nella sfida con i coetanei imparino il giusto atteggiamento nel tollerare la frustrazione.



Hai bisogno di un consiglio?



domande@tadaplay.it

Dott.ssa Lucia Avino

Neuropsicomotricista dell'età evolutiva
e Founder di Tadà Play





Love for Inclusion S.r.l. - Via Diego Colamarino, 45
80059 - Torre del Greco (NA) - Italia