

Il Gioco di Groem

E tu? Sarai abbastanza veloce?



Le Storie **che Giochi**

INDICE

pag. 5 - Introduzione

pag. 6 - 7

Il nostro impegno

Il Gioco di Groem

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

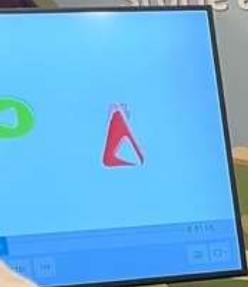
Spunti utili

Quando i bambini sono coinvolti apprendono di più



www.tadaplay.it / www.tadabook.it

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

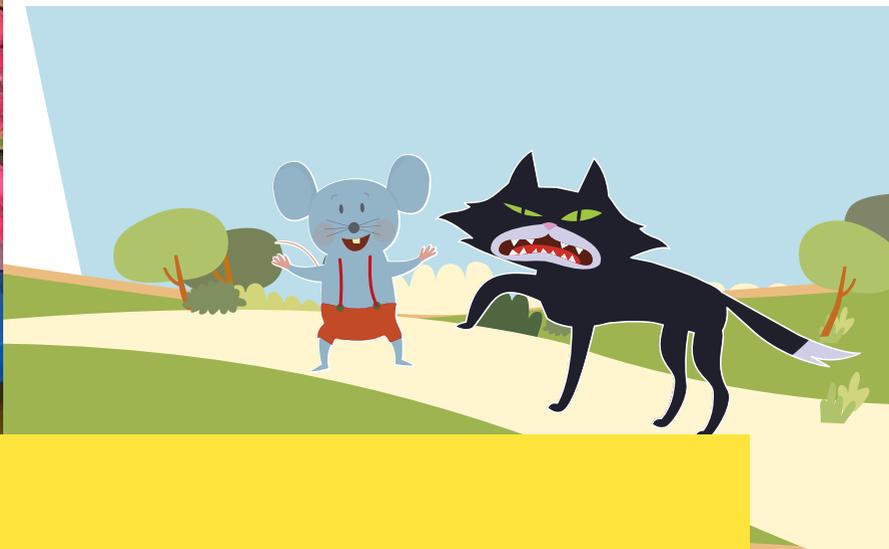


Introduzione

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.



Il Gioco di Groem

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.



Contenuto della confezione

1 Tabellone, 30 carte illustrate, 6 pedine, 2 dadi,
6 card per raccontare la storia

Come si gioca

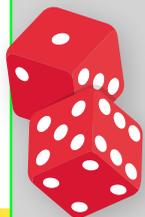
Da 2 a 6 giocatori

Il tabellone da gioco è formato da un percorso a spirale composto da 39 caselle.



Ogni giocatore usa una pedina con un personaggio.

Prima di iniziare il gioco prendi le **carte Sorpresa** e separa le carte **Azione** da quelle **Bonus**. C'è una vasta scelta di carte Azione, quindi è possibile selezionare quelle più adatte al livello di sviluppo dei bambini.



Inizia il gioco chi ottiene il punto più alto lanciando un dado.

I giocatori a turno lanciano uno o due dadi, poi spostano la propria pedina di un numero di caselle pari al punteggio ottenuto.



Card per raccontare la storia

IL CATTIVISSIMO GROEM 
PINO, IL PIÙ PICCOLO DEI TOPOLINI,
SI ACCORSE DI GROEM E GRIDÒ:
SCAPPATE! SCAPPATE!
GROEM CATTURÒ TUTTI I TOPOLINI
CON UN SACCO E LI PORTÒ VIA.
SOLO PINO RUSCÌ A SCAPPARE.



Lo scopo di questo semplice gioco è di arrivare per primo alla casella finale con un lancio esatto. Se un giocatore ottiene un numero più alto di quello necessario per raggiungere l'ultima casella, dovrà tornare indietro di tante caselle quanto indicato dal dado.

Ci sono **caselle sorpresa** e **caselle bonus**: quando il giocatore arriva ad una casella sorpresa deve pescare una carta Azione e fare quanto indicato dalla carta, quando arriva ad una casella bonus deve pescare una carta Bonus che potrà conservare ed utilizzare nei momenti di difficoltà, quando capiterà la casella del **Cattivissimo Groem**.



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.

Inoltre il gioco migliora l'attenzione, la capacità di attesa, la manualità, il conteggio, la discriminazione visiva.

Nello specifico il gioco di Groem attraverso le carte sorpresa va ad allenare:



Componenti prassiche: imitazione o la produzione di gesti e pantomime



Competenze grosso motorie: produzione di schemi motori di base



Riconoscimento e/o imitazione di emozioni: facce buffe



Competenze grafo-motorie e rappresentative: attività di disegno libero e su copia



Competenze pre-verbali: imitazione o produzione di onomatopee

Competenze di base della matematica : corrispondenza biunivoca, principio di cardinalità, lettura dei numeri da 1 a 6 per i bambini piccoli, conteggio e somma per i bambini grandi



Tutte le scritte del tabellone e delle carte Azione sono in maiuscolo, per consentire ai bambini che stanno imparando a leggere di giocare in autonomia ed allenare la propria capacità di lettura durante il gioco.

Per i bambini più piccoli si possono inoltre creare dadi semplificati a "misura" di bambino, con i numeri in cifra araba da 1 a 3 o da 1 a 6.

Alcune carte Azione (come quelle che chiedono di disegnare elementi più complessi come l'Orologio), possono essere escluse dal mazzetto. Il numero delle carte Azione è superiore a quelle effettivamente necessarie per giocare, proprio per consentire di scegliere le carte più adatte ed usare il gioco con bimbi di differenti età e differente grado di sviluppo.

**DISEGNA
UN OROLOGIO**



**DISEGNA
UNA CASA**



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