

# Gloutons!

 2-4



## Contenuto

- 4 miniature dei mostri
- 4 pinzette
- 96 cordoncini di tre lunghezze e quattro colori diversi
- 32 carte modello
- 1 dado



## Funzionamento

**Sparpagliare alla rinfusa** (e alla portata di tutti i giocatori) i cordoncini al centro del tavolo.

Impilare le carte modello a faccia in giù vicino ai cordoncini. Tutti i giocatori prendono in mano le pinzette.

**Un giocatore scopre una carta:** a questo punto **tutti i giocatori si affrettano a prelevare con le pinzette i cordoncini indicati sulla carta per infilarli nella bocca del proprio mostro.**

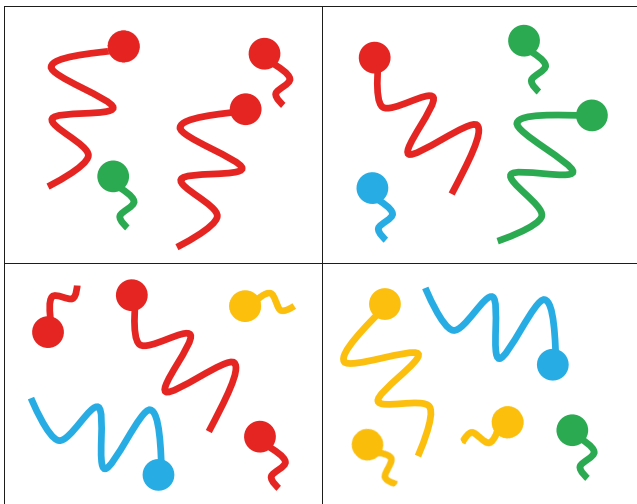
Non appena un giocatore ritiene di aver **finito** esclama **"Gloutons!"** quindi la manche si interrompe. Il giocatore solleva dunque il proprio mostro per mostrare il contenuto: gli altri hanno il compito di controllare che non abbia commesso errori.



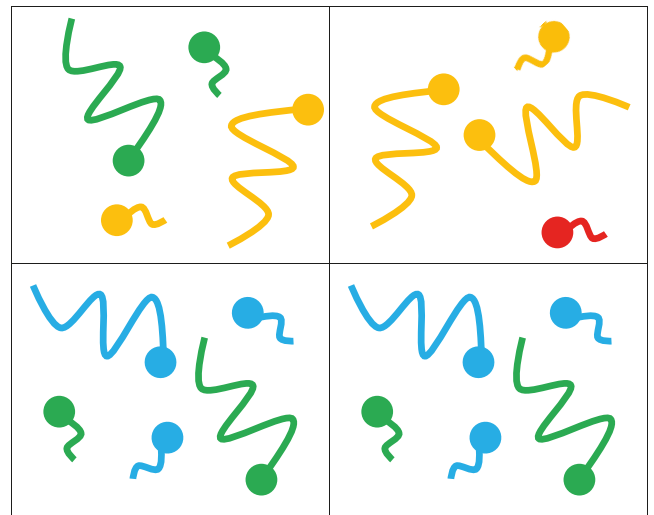
## Serpenti colorati

Il bambino sceglie i cordoncini basandosi sulle forme e i colori raffigurati sulle carte: il rettangolo corrisponde al cordoncino lungo, il cerchio al cordoncino corto. L'espedito grafico utilizzato da Djeco rischia di non essere intuitivo per i bambini: a tal proposito, ti abbiamo proposto delle **carte modello** su cui sono raffigurati serpenti in due lunghezze differenti, colorati delle stesse tinte dei cordoncini.

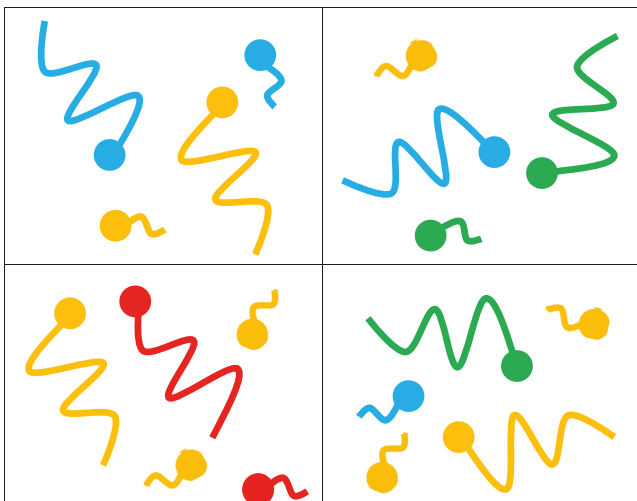
1



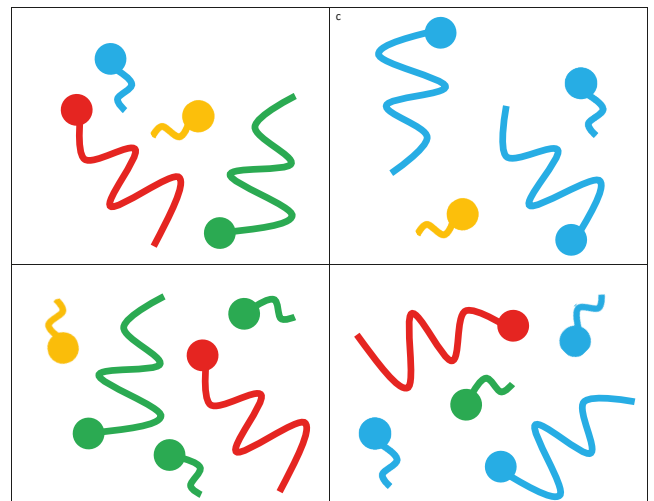
2



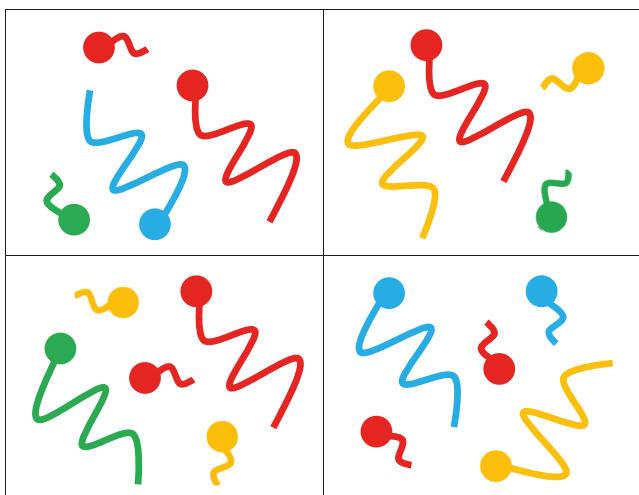
3



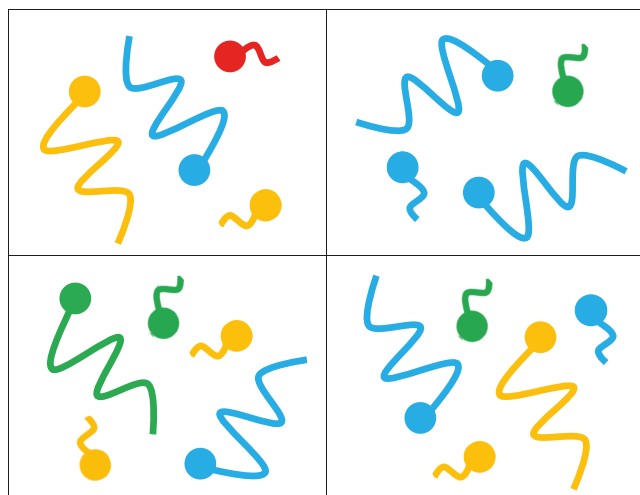
4



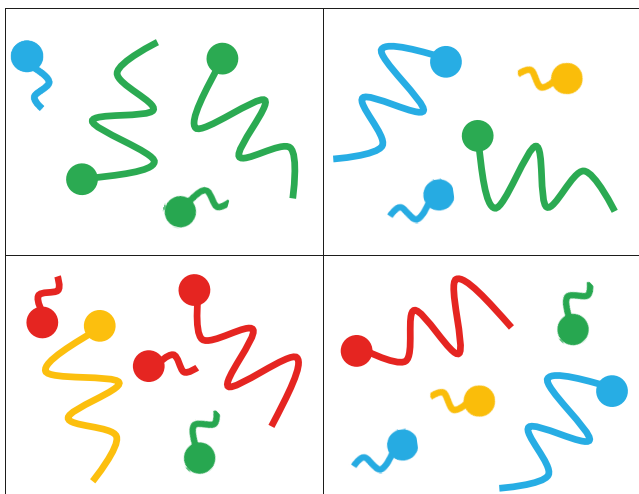
5



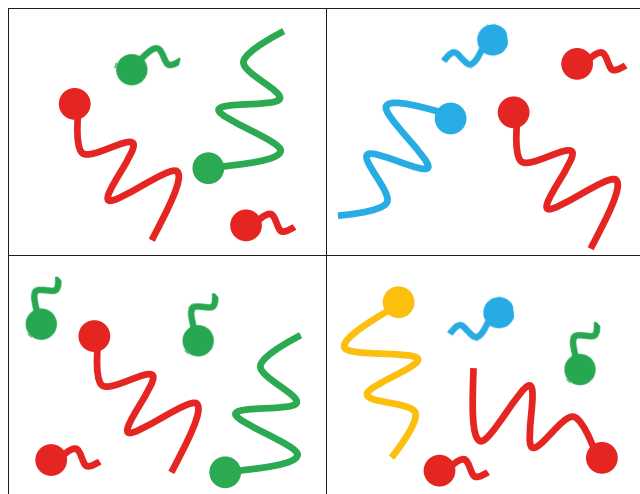
6



7



8



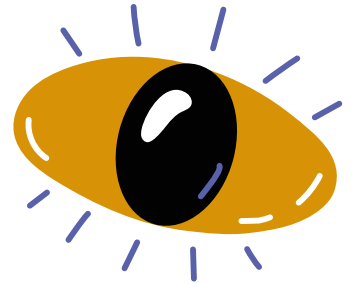
## A tavola!

È ora di pranzo... Cosa c'è di meglio di un piatto di spaghetti al pomodoro? Potrebbe essere una buona occasione per imboccare i mostriciattoli! **Utilizza i cordoncini colorati come espediente per potenziare il gioco simbolico e la motricità fine.**



## Cos'hanno in comune?

Dividi il mazzo in pile ed assegna una pila ad ogni giocatore. Pronti, partenza, via... Contemporaneamente i giocatori rivelano la prima carta del mazzo. Quale elemento hanno in comune? Il primo ad indovinare si aggiudica la carta. Vince chi avrà la pila più numerosa al termine del tempo. Lo stesso gioco può essere eseguito con le carte serpente proposte negli allegati.

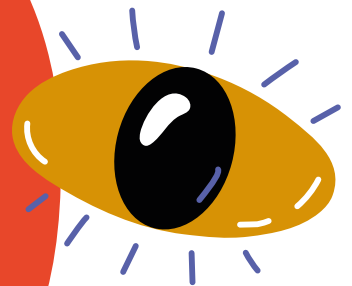


## Masterchef delle sillabe

Ogni volta che senti una parola che contiene CIE, dai da mangiare al mostriattolo un cordoncino rosso; ogni volta che senti che contiene CE, dai mangiare al mostriattolo un cordoncino verde.

## Che regola sto usando?

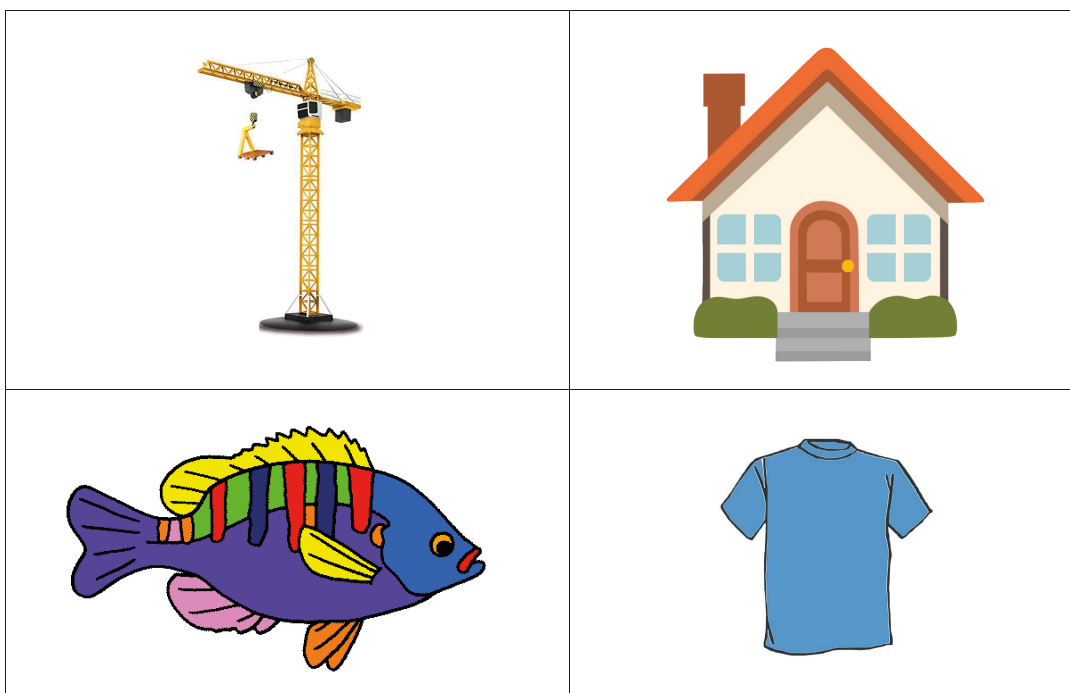
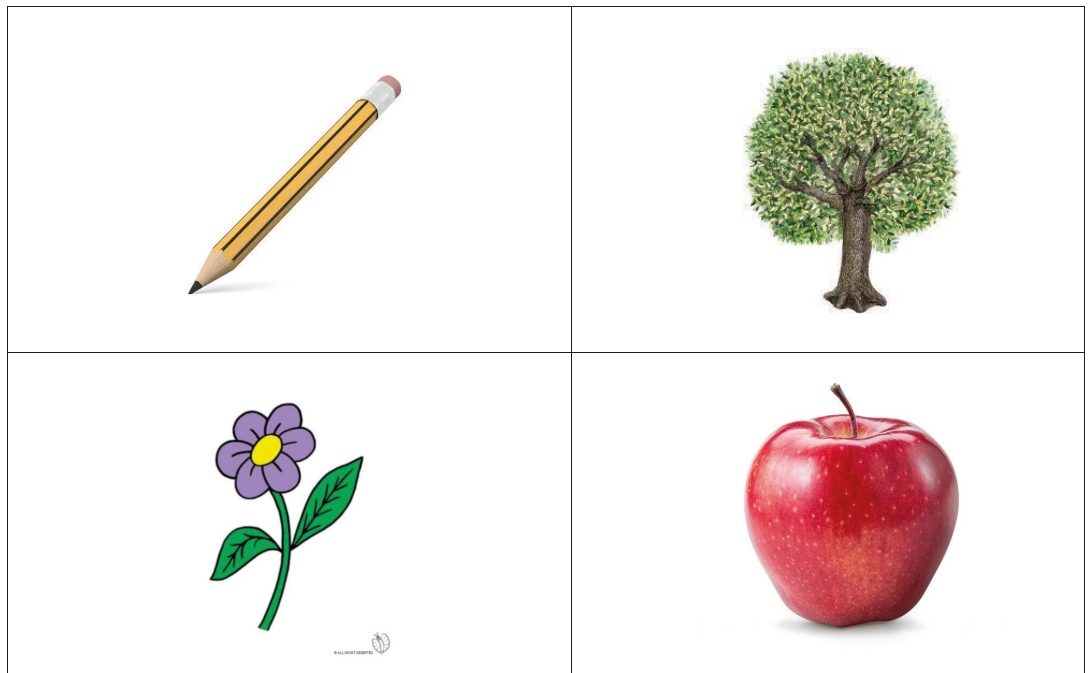
Il/la bambino/a allinea i cordoncini uno fianco all'altro seguendo la regola sottintesa. Il terapeuta conferma la scelta del cordoncino dicendo "Sì", viceversa, qualora decida di cambiare la regola in corso, dice "No". Gli elementi variabili sono il colore e la lunghezza del cordoncino. Il compito del bambino è intuire la regola in corso e perseverare nel compito fino al cambiamento della regola: a quel punto, percepito il cambiamento, deve modificare la strategia adottata fino a quel momento esplorando le possibili alternative fino ad identificare quella scelta dal terapeuta.



## Picasso

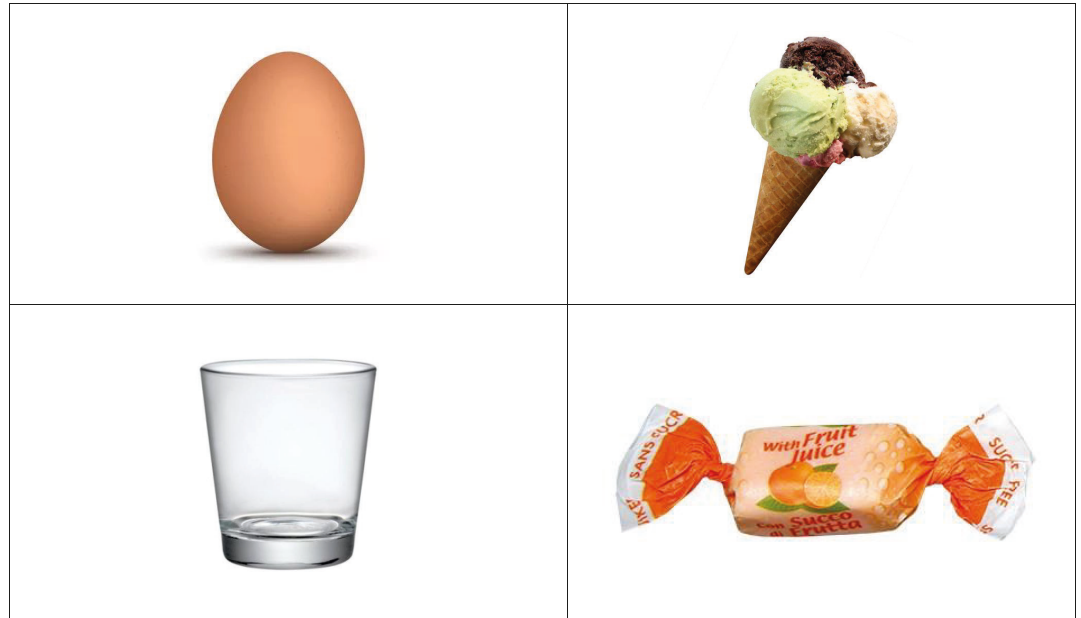
Cosa sto cercando di rappresentare con i cordoncini? **Un giocatore disegna servendosi dei cordoncini, l'altro tenta di indovinare. Sotto una serie di foto di oggetti quotidiani per stimolare le prassie visuo-costruttive.**

1



2

3



## Attento al tempo

Imposta un limite di tempo per completare ogni mossa o il gioco nel suo complesso. Questa modalità ti aiuterà a sviluppare la velocità decisionale e migliorare le tue abilità di pensiero rapido.