



Città di Valdagno



LET'S PLAY

catalogo giochi 2 - 6 anni



RETE
BIBLIOTECHE
VICENTINE

GIOCARE È IMPORTANTE

L'IMPORTANZA DEL GIOCO

Il gioco è un'attività fondamentale per lo sviluppo psico-fisico dei bambini e delle bambine. È anche un diritto, come dichiarato dalla Convenzione Onu sui diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza la quale riconosce il gioco come un "diritto" inviolabile ed insindacabile di ogni bambino.

IL GIOCO COME STRUMENTO EDUCATIVO

Già dai primi giorni di vita e per tutti quelli a venire il gioco diventa uno strumento per le bambine e i bambini poiché li aiuta a sviluppare la creatività e a sperimentare le capacità cognitive.

È uno strumento educativo che può prendere diverse declinazioni: permette di imparare le prime basi della matematica e delle lingue – pensiamo ai giochi con numeri e lettere – porta i bambini a relazionarsi con i genitori e/o con i propri pari in maniera divertente, inoltre attraverso il gioco sperimentano le proprie emozioni.

IL RUOLO DI MAMME E PAPÀ NEL GIOCO

Giocare insieme ai più piccoli è molto importante al fine di rafforzare la relazione adulto-bambino. Anche giocando infatti si stringono sempre di più le relazioni e per i genitori non vi è modo più facile e divertente per farlo.

Gli adulti saranno la guida dei più piccoli, li aiuteranno a sperimentare cose nuove, a trarre dal gioco il suo aspetto educativo, ma soprattutto creeranno un momento di intimità molto importante.

PRIMI GIOCHI

I libri-gioco sono destinati ai bambini più piccoli, sino ai 3 anni circa. Costituiscono il primo approccio all'oggetto libro e associati alle carte gioco permettono di vivere un'esperienza di gioco completa insieme con i più grandi.

Impara i tuoi primi animali / Matteo Gaule : Sassi, 2021



Età: 2+

Scopo del gioco: associare l'immagine alla parola

Un libro di 10 pagine e un puzzle di 20 pezzi giganti per creare un trenino in grado di stimolare l'apprendimento.

Regole del gioco:

Leggi o fatti leggere la storia del libro e cerca per ogni pagina il protagonista ed il suo nome.

Impara i tuoi primi numeri / Matteo Gaule : Sassi, 2020



Età: 2+

Scopo del gioco: impariamo a contare!

Un puzzle con 10 tessere giganti per imparare a contare da 1 a 10 e divertirti a creare il tuo treno dei numeri.

Regole del gioco:

Il libretto cartonato contiene vivaci illustrazioni e una storia in rima per memorizzare tutti i numeri.

Impara le tue prime parole / Matteo Gaule : Sassi, 2021



Età: 2+

Scopo del gioco: associare l'immagine alla parola

Un libro di 10 pagine e un puzzle di 20 pezzi giganti per creare un trenino in grado di stimolare l'apprendimento.

Regole del gioco:

Leggi o fatti leggere la storia del libro e cerca per ogni pagina il protagonista ed il suo nome.

GIOCHI SIMBOLICI

A partire dai due anni cresce la capacità di giocare con gli altri bambini, interagendo con loro, e di strutturare il gioco simbolico. Il bambino "facendo finta di" utilizza giochi ed oggetti per inventare storie di fantasia, via via più complesse ed articolate, mettendo alla prova le proprie capacità ed aspirazioni.

I GIOCHI SIMBOLICI caratterizzano il periodo compreso tra i 2 e i 6 anni ("fase rappresentativa"), durante il quale i bambini sviluppano la capacità di rappresentare, mediante gesti o schemi appresi, una situazione non attuale. La capacità di immaginazione ed imitazione acquisita in questa fase, consente loro di riprodurre esperienze viste, ma non ancora sperimentate in prima persona.

Wohin damit? = Dove lo mettiamo? : Piatnik



Età: 2-5

Scopo del gioco: fai attenzione ai dettagli e trova la casella giusta!

Un gioco di associazione in cui il bambino sviluppa lo spirito di osservazione

Regole del gioco:

Pesca una carta e posizionala nella casella corretta all'interno dei vari tabelloni.

Una sorta di tris in cui per indovinare la casella giusta bisogna combinare più elementi.

Scenario Bancarella del mercato: Play Tive, 2000



Età: 2-5

Scopo del gioco: Facciamo finta di "andare al mercato"

Se andassi al mercato cosa compreresti? Il pane, il latte, oppure? Facciamo finta di...

Regole del gioco:

Gioco in legno, disegnato su entrambi i lati, che stimola la creatività e la motricità.

DAI 3 ANNI

Da 3 a 6 anni è l'età dei giochi per antonomasia: nel bambino dai 3 ai 6 anni, che oramai parla, ha capacità inventiva e coordinamento motorio, l'ambito ludico si amplia a vista d'occhio.

Non li ferma più nessuno!

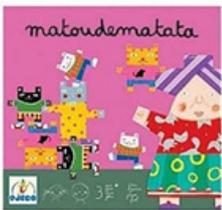
Più che mai decisivo per uno sviluppo equilibrato, il gioco deve, in questa fase, modellarsi sulla personalità del bambino esprimendone i bisogni.

Compito del genitore è quindi quello di interpretare questi bisogni accompagnando il bambino nella scelta del gioco giusto: di precisione, di immaginazione, di movimento, di squadra. Spesso a una fase ne segue un'altra.

L'adulto, che sinora aveva il ruolo di guida, è accolto "alla pari" come compagno di gioco.

Giocare significa riflettere senza annoiarsi, sviluppare le capacità mnemoniche, accrescere il senso di osservazione.

Matoudematata : Djeco



Età: 3-6 Giocatori: 1-4

Scopo del gioco: riuscire a mettere i 12 elementi uno sopra l'altro senza farli cadere.

Un gioco di equilibrio per giocare da soli o in compagnia.

Regole del gioco:

Chi ha detto che i gatti ricadono sempre sulle quattro zampe?

Posizionate i pezzi su una superficie piana (sul tavolo, sul pavimento, ...) e a turno mettete il pezzo che avete scelto sopra agli altri, così da formare una specie di torre.

Ma attenzione, non fateli cadere!

Play dudù : red, yellow and blue : il gioco dei colori : Ludattica



Età: 3-5

Scopo del gioco: giochiamo con i colori!

Un gioco educativo progettato per i più piccoli, per stimolare il pensiero logico, la motricità fine, le abilità visuo-spaziali e la memoria.

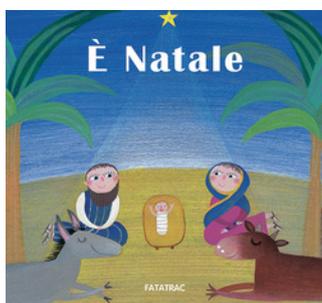
Regole del gioco:

Il gioco si compone di un puzzle con una farfalla e un camaleonte composti di grandi pezzi e 18 maxi gettoni colorati.

Attraverso la lettura un bambino ha la possibilità di conoscere nuovi mondi e nuove storie.

La lettura è come un gioco che stimola l'immaginazione e la curiosità. Leggere può davvero cambiare le cose e avere un impatto positivo sulla crescita.

E' Natale / raccontata da Nicoletta Codignola : Fatatrac, 2014



Età: 3-6

Scopo del gioco: un libro-gioco, adatto anche ai piccolissimi

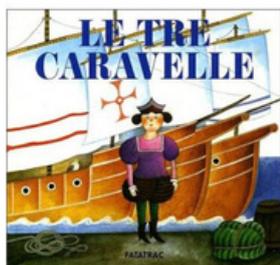
Liberamente tratta dal Nuovo Testamento, il racconto della nascita di Gesù, riscritto sulla base di ciò che ci tramandano i Vangeli di Luca e Matteo, è qui riproposto nell'inedita veste editoriale di un libro-gioco.

Regole del gioco:

La storia è raccontata e illustrata da 20 schede che si compongono in un fantastico puzzle seguendo l'ordine del racconto fino a formare un'unica grande figura (68 x 81 cm).

Le illustrazioni, ricche di colori e particolari, sono integrate, sul retro di ogni scheda, da un testo semplice e chiaro in caratteri maiuscoli, riportato anche all'interno dell'astuccio.

Le tre caravelle / Nicoletta Codignola : Fatatrac, 2009



Età: 3-6

Scopo del gioco: un libro-gioco, adatto anche ai piccolissimi,

La storia di Cristoforo Colombo, che il 3 agosto 1492 partì alla volta delle Indie, viene proposta nell'inedita veste editoriale di un libro-gioco, adatto anche ai piccolissimi, nella collana "Carte in tavola".

Regole del gioco:

L'avventuroso viaggio che portò alla scoperta dell'America è raccontato in venti tavole di cartoncino che si combinano in un'unica grande figura, come un fantastico puzzle che si svela seguendo l'ordine del racconto.

Merlo e gli opposti / Gloria Francella e Giulio Fabroni : Sinnos, 2019



Età: 3-6

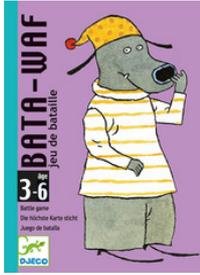
Scopo del gioco: impariamo che diverso è bello!

Una grande festa di opposti diversi ma uguali!

Regole del gioco:

La casa di Merlo è su quell'albero con tanti fiori. L'albero vicino invece ha preso un gran colpo di vento, e gliene sono rimasti pochi pochi! Unisci le tessere per formare un'unica grande immagine e leggi la storia sul retro.

Bata-waf / Thierry Chapeau, Frédéric Pillot : Djeco, 2014



Età: 3-6 Giocatori: 2-4 Durata partita: 10'
Scopo del gioco: Recuperare tutte le carte del mazzo

Questo gioco da battaglia è stato concepito per i più piccoli. I bambini che non sanno contare possono capire quale è il cane più grande confrontando le carte.

Regole del gioco:

Distribuire tutte le carte. I giocatori rivoltano allo stesso tempo la prima carte del loro mazzo. Il giocatore che ha la carta con il cane più grande vince la presa. Se i cani hanno la stessa grandezza si dice «Bata-waf», si pone una carta coperta sopra il proprio mazzo e poi una scoperta. Chi ha il cane più grande vince la presa.

Candyland Harry Potter Edition : 2019



Età: 3-5 Giocatori: 2-4 Durata partita: 15'-20'
Scopo del gioco: raggiungere per primi il traguardo

Una corsa verso il traguardo nel mondo di Harry Potter, con regole semplici alla portata dei più piccoli.

Regole del gioco:

Candyland è un gioco in cui vince chi per primo manda la propria pedina in fondo al tabellone, come nel gioco dell'oca - con la differenza che si avanza pescando delle carte con bollini colorati anziché tirando dadi, che lo rende adatto anche a bambini piccolissimi e magari non ancora pronti a contare da soli.

Come fa l'uccellino? : Babalibri, 2017



Età: 3+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 15'
Scopo del gioco: Ispirato a L'Uccellino fa di Soledad Bravi, questo è un domino dove i giocatori vincono tutti insieme.

Come fa l'uccellino? è adatto a ogni età: smorfie e grandi risate sono garantite per tutti!

Regole del gioco:

Posando le proprie tessere, i giocatori possono imitare il verso dell'animale o il suono dell'oggetto rappresentato, oppure mimare un'azione che li riguardi. Associare le illustrazioni ai suoni onomatopeici rappresenta un modo ideale per divertirsi con la propria voce.

Little Circuit/ Nathalie Choux : Djeco, 2018



Età: 3-5 Giocatori: 2-4 Durata partita: 10'
Scopo del gioco: vincere la gara di corsa degli animali.

Ci sono degli animaletti che vanno a spasso per il sentiero. Il dado indica rosso! Il cagnolino può avanzare fino alla prossima casella rossa... Un gioco che favorisce lo scambio fra i più piccini e i loro genitori.

Regole del gioco:

Questo gioco di percorso è una versione del gioco dell'oca adattato per i piccolissimi: gli elementi originali sono un dado che indica la casella da raggiungere con colori e simboli, adatto anche ai bambini che non sanno ancora contare, e la regola che si vince la terza volta che si supera il traguardo anziché la prima, lasciando ampio margine per rimonte e testa a testa.

Little Cooperation/ Nathalie Choux : Djeco, 2018



Età: 3-5 Giocatori: 2-4 Durata partita: 10'
Scopo del gioco: unire le forze per salvare tutti gli animali.

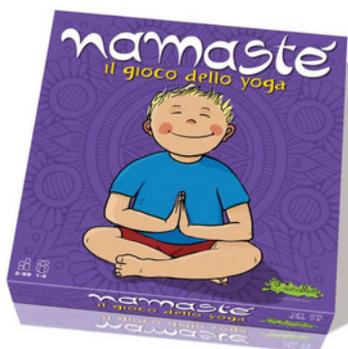
Sulla banchisa, quattro animaletti stanno tentando di tornare al loro igloo. Attenzione, perché il ponte è a rischio di crollo! Un gioco cooperativo per imparare a giocare e a vincere tutti insieme.



Regole del gioco:

Ciascun giocatore durante il suo turno lancia il dado, che a seconda del risultato permette di spostare gli animaletti o fa sciogliere uno dei pilastri di ghiaccio del ponte. Per vincere bisogna coordinare gli sforzi e portare a casa tutti prima che il ponte crolli. Pensato per avvicinare i più piccoli alla logica della collaborazione. **GIOCO COOPERATIVO**

Namasté: il gioco dello yoga / Emanuele Pessi e Giorgio Lovera



Età: 3+ Giocatori: 1-4 Durata partita: Variabile
Scopo del gioco: scoprire lo yoga

Il gioco dello yoga per i bambini... di tutte le età! Introduce i giocatori al mondo dello yoga attraverso 5 diversi giochi di movimento semplici e coinvolgenti.

Regole del gioco:

Si possono fare 5 giochi diversi, tutti basati sulle posizioni dello yoga. I dadi servono infatti per definire quale posizione il giocatore deve fare... e solo con il gong il maestro potrà decretare il migliore.

Scaccia i mostri / Antoine Bauzza : Scorpion Masqué, 2016



Età: 3+ Giocatori: 1-6 Durata partita: 10'
Scopo del gioco: Via! I mostri dentro l'armadio!

Rinchiudi i mostri nell'armadio con le tessere Giocattolo!

Fai gioco di squadra in famiglia o con gli amici per vincere la partita.



Regole del gioco:

Scaccia i Mostri è un gioco cooperativo. Insieme dovete scacciare da sotto il letto i mostri nell'armadio. Ciascun giocatore gioca a turno in senso orario. Deve trovare un giocattolo che spaventerà il mostro o i mostri attorno al letto. Ogni mostro ha paura di un solo giocattolo, raffigurato nell'angolo superiore destro della sua carta. **GIOCO COOPERATIVO**

Storie a cucù : l'inventastorie di Valentina : 28 carte per inventare storie e storielle! : Valentina edizioni, 2016



Età: 3+

Scopo del gioco: Un divertente gioco di carte per sviluppare la fantasia e la capacità di inventare storie sempre nuove.

Per giocare con gli amici, ma anche con mamma e papà. Oltre alle 28 coloratissime carte, la scatola contiene 4 carte di istruzioni per giocare a tre diversi inventastorie, per bambini di tutte le età, con regole che cambiano e che permettono di inventare ogni volta in maniera sorprendente.

Regole del gioco:

Tre giochi in uno. L'inventastorie per creare ogni volta una storia diversa, anche solo con due carte pescate a caso.

Storie a cucù per creare insieme storie semplici e complicate: è il mazzo di carte che decide la trama dell'avventura.

Domino di storie per farsi guidare dai colori delle carte e scoprire coincidenze inaspettate fino al più sorprendente dei finali!

IL METODO MONTESSORI

Il metodo Montessori è un sistema educativo creato e sviluppato dall'italianissima Maria Montessori. E' conosciuto in ogni parte del mondo e viene praticato in circa 65 mila scuole di tutto il mondo.

Cosa è il Metodo Montessori?

Il Metodo Montessori è una disciplina il cui obiettivo è dare libertà al bambino di manifestare la sua spontaneità.

Secondo Maria Montessori la vera salute, fisica e mentale, è il risultato della "liberazione dell'anima". In questo percorso di liberalizzazione del bambino, l'adulto deve intervenire solo per aiutarlo a conquistarla. Ricreare ambienti familiari "su misura", fornire oggetti pedagogici appositamente studiati, favorisce lo sviluppo intellettuale del bambino. Una attenta osservazione del suo comportamento, senza interferire, gli permetterà di imparare e di autocorreggersi.

In un contesto organizzato per loro, i bimbi che riescono ad "autocostruirsi" e possono sviluppare la propria autonomia.

Secondo Maria Montessori è importante che i bambini crescano secondo i propri ritmi e secondo alcune inclinazioni innate: l'ordine, la manipolazione dei materiali, il lavoro, la ripetizione.

Il gioco vissuto secondo la filosofia Montessori ha un ruolo fondamentale per l'apprendimento e lo sviluppo del bambino.

I giochi Montessori propongono attività dove il fare manuale, associato a una forte componente creativa, è fondamentale. Attraverso l'uso delle mani nelle attività pratiche e multisensoriali, il bambino conosce e impara in totale autonomia e secondo i propri ritmi, rafforza la sua autostima e sviluppa importanti abilità: manualità, coordinazione, motricità, creatività e fantasia.

Spontaneità, responsabilità, curiosità, indipendenza, libertà, autocorrezione e problem solving; fin da piccolissimi i giochi d'ispirazione montessoriana aiutano a sviluppare e potenziare diverse competenze essenziali, naturalmente presenti in ogni persona: competenze cognitive, sociali, motorie ed emotive.

La mia prima scatola dei numeri / a cura di Chiara Pirodali, illustrazioni: Agnese Baruzzi : WSkids, 2017



Età: 3-6

Scopo del gioco: impariamo i numeri con il metodo Montessori

Per ogni numero è presente un puzzle di 2 tessere, in cui una tessera è relativa alla forma del numero, l'altra tessera rappresenta la quantità espressa dal numero.

Regole del gioco:

Le tessere con la forma costituiscono un modo per aiutare il bambino a memorizzare la forma del numero, suggerendo una strategia di associazione visiva. Ricordando che il 6 è fatto come una ciliegia, sarà più semplice per il bambino recuperare l'immagine della forma e quindi lo schema motorio per realizzarla.

La mia prima scatola delle forme / a cura di Chiara Pirodali, illustrazioni: Agnese Baruzzi : WSkids, 2017



Età: 3-4

Scopo del gioco: impariamo le forme con il metodo Montessori

15 plance gioco per aiutare i bambini a sviluppare le competenze visuo-spaziali e visuo-costruttive.

Regole del gioco:

Con questo gioco i bambini possono esercitarsi in diverse attività come gli incastri, imparare le forme, ordinare le dimensioni delle forme, costruire forme e costruire disegni in libertà.

Imparo a mangiare : per conoscere gli alimenti che ci fanno crescere forti e sani : gioco bilingue italiano-inglese : Clementoni, 2000



Età: 4+ Giocatori: 1-4 Durata partita:

Scopo del gioco: Conquistare 5 tessere degli alimenti sani, una per colore.

E' un gioco bilingue pensato per insegnare ai bambini a mangiare bene. I bambini iniziano a comprendere in maniera divertente la differenza tra i cibi che fanno bene alla salute e quelli, invece, il cui consumo andrebbe limitato.

Regole del gioco:

Gira la freccia e scegli una delle tessere del colore indicato dalla freccia. In base al colore cerca di indovinare che tipo di frutta o verdura potrebbe essere. Ma attenzione! Se trovi un alimento non salutare perdi una delle tue tessere!

PUZZLE



Verso la fine dei 3 anni potete proporre loro anche i primi "rompicapo" come i puzzle veri e propri e anche il memory con poche coppie di carte. Il puzzle è un gioco da tavolo di tipo rompicapo in cui bisogna incastrare tra loro dei pezzi di cartone di piccole dimensioni fino a risalire all'immagine originale.



Baby puzzle 4 in 1 : Globo

Età: 3+ Pezzi: 2x20

Scopo del gioco: ricomponi l'immagine



L' Ape Maia : super color : Clementoni, 2012

Età: 3+ Pezzi: 2x20

Scopo del gioco: ricomponi l'immagine



Disney princess : FX Schmid

Età: 4+ Pezzi: 2x24

Scopo del gioco: completa il puzzle delle principesse

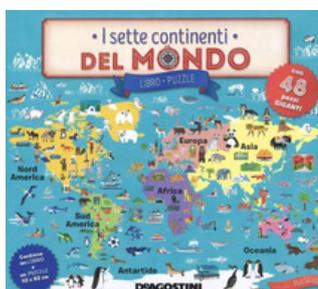


Disney princess : FX Schmid

Età: 6+ Pezzi: 112

Scopo del gioco: completa il puzzle delle principesse

I sette continenti del mondo / Jeremy Harwood, Hui Skipp : DeA Planeta Libri, 2018



Età: 4+ Pezzi: 48

Scopo del gioco: Parti per un emozionante giro del mondo con questo meraviglioso puzzle!

Divertiti a ricostruire la mappa dei sette continenti e leggi il libro per scoprire tante curiosità e informazioni utili!



MEMORY

Il memory è il gioco di memoria ottimale per tutta la famiglia, perché i più piccoli possono giocare alla pari con i più grandi grazie alla loro migliore memoria visiva.

Regole del gioco:

Gira due carte a turno e cerca di individuare le coppie di carte uguali. Il gioco ha un alto valore educativo; sviluppa la capacità di concentrazione, di mettere in relazione temi e oggetti e allena la memoria visiva dei giocatori di tutte le età.

Masha and the bear : memory : Clementoni, 2015



Età: 4+ Pezzi: 80 (40 coppie)

Scopo del gioco: trova le coppie di carte uguali tra quelle che ritraggono Masha e orso.

Masha and the bear 4 in 1 : memo, puzzle 30, domino, 6 cubi : Clementoni, [?]



Età: 4+

Contenuto: Memory, Puzzle da 30 pezzi, Domino e puzzle con 6 cubi

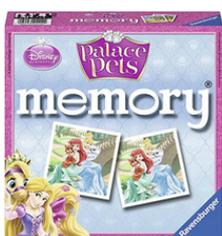
Mickey mouse club house : memory : Clementoni, 2015



Età: 4+ Pezzi: 80 (40 coppie)

Scopo del gioco: trova li personaggi del Mickey Mouse Clubhouse

Palace pets : memory : Ravensburger Spieleverlag, 2015



Età: 4+ Giocatori: 2-8 Durata partita: 20'

Scopo del gioco: trova le coppie di cuccioli.

GIOCHI INCLUSIVI

Il gioco rappresenta uno dei modi privilegiati per esplorare il mondo esterno e quello delle relazioni interpersonali, per sviluppare abilità motorie e cognitive, per sperimentare ruoli, per agire la propria creatività, e questo è valido tanto per bambini normodotati quanto per bambini con disabilità.

Per questo motivo è dannoso e fuorviante considerare il gioco con i bambini disabili unicamente in un'ottica terapeutica, il gioco rappresenta infatti un'attività spontanea cui tutti i bambini hanno diritto. Giocare, come comunicare, risponde ad un bisogno intrinseco dei piccoli, non può divenire un mero atto riabilitativo in cui non vengano prese in considerazione le dimensioni della spontaneità e del genuino divertimento.

Data questa premessa va comunque sottolineato come in presenza di deficit sensoriali, cognitivi o motori possa essere molto complesso per i bambini giocare nel medesimo modo dei coetanei.

Questo ordine di problemi può essere parzialmente o del tutto risolto strutturando il setting di gioco in modo da aggirare gli ostacoli specifici posti dalle situazioni di handicap e offrire così ai bambini un maggiore grado di autonomia ed una più ampia libertà nel gioco.

Il gioco di Lampadino e Caramella nel Magiregno degli Zampa : Creativamente, 2021



Età: 4+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 20'

Scopo del gioco: raggiungere con tutte le pedine il Castello del Magiregno per festeggiare insieme al Re Zampasaggia, collaborando per evitare che il Duca Puzzoloso vi impedisca di arrivare in tempo.

Per muoversi i giocatori dovranno superare delle divertentissime prove, identificate facendo girare la freccia al centro del tabellone, e collaborare per arrivare tutti insieme a destinazione. **GIOCO COOPERATIVO**



Il Re Zampasaggia ha organizzato una festa al Castello. Raggiungilo insieme ai tuoi amici ma... attenzione! Il Duca Puzzoloso farà di tutto per impedirvi di arrivare in tempo.

Ispirato al cartoon "Lampadino e Caramella", questo è il primo gioco progettato per adattarsi, in delicato e perfetto equilibrio, alla diversa sensibilità e ai diversi livelli di competenza di ogni bambino, nessuno escluso, così da promuovere momenti di condivisione e divertimento che educino al rispetto dell'altro, ciascuno con le proprie differenze.

Insomma un gioco adatto a tutti!

Regole del gioco:

Le prove sono tutte diverse e i giocatori hanno dei componenti speciali per giocarle:

- Carte LIS che rappresentano alcune semplici parole nella Lingua Italiana dei Segni
- Vasetti profumati per distinguere varie essenze
- Sagome in legno da riconoscere al tatto
- Carte Braille con la punzonatura tridimensionale per riconoscere le lettere
- Tante carte personaggio per la prova di memoria



E se un giocatore dovesse avere difficoltà nel superare una prova? Nessun problema! Il gioco di Lampadino e Caramella infatti è un gioco cooperativo, quindi i giocatori possono aiutarsi per riuscire a superare le varie prove. E mentre si gioca si imparano tantissime cose nuove!

Lampadino e Caramella è il primo cartone animato al mondo, in onda su Rai Yoyo, accessibile a tutti i bambini grazie all'uso di una voce narrante, sottotitoli, interpreti della lingua dei segni (LIS), una grafica ed uno stile di animazione studiati per le diverse disabilità sensoriali.



DAI 4 ANNI

La corsa dei lombrichi : Simba, 2018



Età: 4+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 20'
Scopo del gioco: arrivare per primi al traguardo con il proprio lombrico

In questo gioco semplice e colorato i lombrichi si sfidano a chi per primo raggiunge il fondo del giardino.



Regole del gioco:

Questo gioco oltre che una gioia per gli occhi è anche un'alternativa fresca e originale al classico gioco dell'oca; anzichè avanzare su un tabellone, si lanciano i dadi per far diventare sempre più lungo il proprio lombrico e, aiutandosi anche con speciali fragole e margheritine, vincere la corsa verso il fondo del giardino. **KINDERSPIEL DES JAHRES 2011**

Mosquito : Djeco, 2018



Età: 4+ Giocatori: 2-4 Durata partita:
Scopo del gioco: Raccogli la mela, schiaccia la zanzara o metti l'ape nel fiore? Non pensarci troppo, devi essere il primo a farlo!

Per questo gioco ad alta velocità, meglio avere dei buoni riflessi.



Regole del gioco:

Ogni volta che i giocatori girano due carte identiche, dovranno battere o afferrare gli oggetti che vi sono raffigurati: una zanzara, una mela o un fiore - nel caso in cui esca una carta ape. Se tutte le carte sono diverse, si va avanti con le prossime! Il più veloce tra i giocatori si aggiudica gettoni coccinella.. vince chi ne ottiene di più! **GIOCO COOPERATIVO**

LEGGERE È UN GIOCO

È ampiamente riconosciuto che il contatto tra l'infanzia e il libro coinvolge numerose competenze cognitive ed esperienze emotive fondamentali per la crescita del bambino.

Il libro, veicolo cruciale della nostra cultura, è un tassello irrinunciabile in vista di una ricca formazione dell'individuo, della sua possibilità di condividere e partecipare alla costruzione del sistema di significati socialmente condivisi. E allo stesso tempo è anche un'esperienza che coinvolge fortemente la sfera emotiva del piccolo lettore.

Le fiabe, e in generale le belle storie, svolgono proprio questa funzione in quanto trattano problemi universali: attraverso le vicende di personaggi tipizzati, il piccolo lettore riesce a trovare le soluzioni nel suo vivere quotidiano. Da qui nasce il profondo coinvolgimento dimostrato dal bambino nelle vicende raccontate in una storia e la perseveranza con cui chiede che questa venga ripetuta più e più volte.

Il gioco ha per il bambino analoghe valenze: nel gioco il bambino partecipa con tutto se stesso e il gioco gli offre la possibilità di privilegiare l'immaginario rispetto al mondo reale. Inoltre, il gioco, tanto quanto il libro, si può interrompere quando diventa troppo coinvolgente emotivamente. Pensiamo a tutte quelle volte in cui il bambino di punto in bianco dichiara: «lo non gioco più!». Evidentemente le implicazioni ludiche sono diventate troppo forti emotivamente!

Libro e gioco sono quindi due esperienze contigue, che hanno molti elementi in comune. Se i libri per l'infanzia, infatti, hanno una spiccata componente giocosa, i giochi possiedono un elemento narrativo.

E allora perché non far vivere ai personaggi delle storie nuove avventure fuori dai libri, creando un passaggio quasi naturale tra i due universi?

D'altronde già Loris Malaguzzi parlava dei cento linguaggi dei bambini, riferendosi alla loro capacità di avere plurimi accessi alla realtà e al mondo: proprio per questa ragione egli sosteneva la necessità di attivare e sostenere nel bambino più modalità espressive (I cento linguaggi dei bambini. L'approccio di Reggio Emilia all'educazione dell'infanzia, 1995, a cura di c. Edwards, L. Gandini, G. Forman, Edizioni Junior-Gruppo Spaggiari).

Chi è il più forte? : Babalibri, 2017



Età: 4+ Giocatori: 1-6 Durata partita: 10'
Scopo del gioco: salvare tutti gli animali del bosco prima che il lupo se li mangi in un boccone!

I giocatori, collaborando fra loro, devono trovare le 14 coppie di gettoni «Personaggio» prima che tutte le carte rettangolari «Lupo» siano state scoperte.



Regole del gioco:

Sistemate le carte «Lupo» negli appositi spazi e spargete sul tabellone i gettoni «Personaggio» a seconda del numero di giocatori. Chi imita meglio l'ululato del lupo inizia a giocare. Se tutti sono bravi ad ululare inizia il più giovane. Girate a turno la ruota e seguite le istruzioni. Vince chi trova più coppie di personaggi prima che il «Lupo» sia uscito dal bosco. **GIOCO COOPERATIVO**

In biblioteca trovi anche il libro da cui è tratto il gioco **SALA RAGAZZI R-N-RAM-1**



Il più furbo / Mario Ramos

Nel folto della foresta, un lupo affamato aspetta che la piccola Cappuccetto Rosso finisca nelle sue grinfie. Dovrebbe essere facile, dopotutto, lui è il più furbo! Ma a credersi molto furbi si rischia di essere scambiati per un'innocua vecchietta! Età di lettura: da 3 anni.

I colori delle emozioni : Devir, 2018



Età: 4+ Giocatori: 2-5 Durata partita: 25'
Scopo del gioco: imparare a riconoscere e discutere le emozioni.

Il mostro è confuso. Non capisce i suoi sentimenti. Fortunatamente, la sua amica, una piccola bambina, può insegnargli a riconoscere ciò che prova!

Un gioco per i più piccoli per iniziare a riconoscere e descrivere i sentimenti.

Regole del gioco:

I giocatori trovano colori che rappresentano emozioni diverse (calma, rabbia, paura, tristezza...) e devono scoprire dove conservarle. Provano a scegliere il vaso che possa contenere l'emozione che hanno trovato, e poi parlano di una situazione nella quale hanno provato quell'emozione.

In biblioteca trovi anche il libro da cui è tratto il gioco **SALA RAGAZZI R-152.4-LLE-1**



I colori delle emozioni / Anna Llenas

Che cos'ha combinato il mostro dei colori? Ha mescolato le emozioni e ora bisogna disfare il groviglio. Riuscirà a rimettere a posto l'allegria, la tristezza, la rabbia, la paura e la calma, ognuna con il proprio colore? Età di lettura: da 3 anni.

Corri Pulcino! : Babalibri, 2018



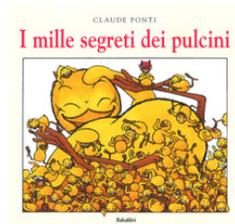
Età: 5+ Giocatori: 2+ Durata partita: 10'
Scopo del gioco: Gli incredoliziosi pulcini di Claude Ponti sono scappati dai libri per coinvolgervi in un gioco dove la velocità e l'occhiodilincitudine sono indispensabili!

In questo gioco dovrete essere i primi a liberarvi delle carte che avete in mano, scartando quelle che hanno caratteristiche in comune con la carta posata sul tavolo. Alcune carte speciali vi permetteranno di compiere delle mosse utili per fare prima degli altri giocatori e vincere le partita!

Regole del gioco:

Distribuisce 6 carte ad ogni giocatore, gira una carta dal mazzo ed inizia la partita. Quando arriva il tuo turno scarta una carta a condizione che il pulcino rappresentato abbia una caratteristica in comune con quello della carta del mazzo.

Richiedi in biblioteca il libro a cui si ispira questo gioco:



I mille segreti dei pulcini / Claude Ponti

Un giorno dei pulcini entrano nei libri di Claude Ponti e non ne escono più... Si sentono a casa loro e fanno un sacco di bisboccia, soprattutto Biagio, il pulcino mascherato.

La missione impossibile di Giorgio il drago / Geoffroy de Pennart : Babalibri, 2020



Età: 5+ Giocatori: 2-5 Durata partita: 10'
Scopo del gioco: appoggiare per primi davanti a sè 7 carte vicenti.

Andate in missione con Giorgio il drago e Giulio, il prode (e irritante) cavaliere! Un divertente gioco di strategia per piccoli cavalieri svitati.

Regole del gioco:

In questo imprevedibile gioco di carte, per vincere la partita, dovrete conquistare per primi 7 carte speciali, le piante medicinali della principessa Maria e il tesoro di Petatrac il Guercio. Ma fate attenzione alle carte «Bestiole»: corrispondono a temibili attacchi con cui i vostri avversari cercheranno di ostacolarvi il cammino!

In biblioteca trovi anche il libro a cui si ispira il gioco **SALA RAGAZZI R-N-PEN-11B**

Giulio il prode cavaliere irritante / Geoffroy de Pennart



Giorgio, il caro vecchio drago che non può rifiutare niente alla sua principessa, si vede costretto ad accompagnare il cavaliere Giulio al vulcano Bum Bum. Così, il gelosissimo drago si trova coinvolto in una pericolosa caccia al tesoro con un cavaliere sul groppone. Ma, a sorpresa, Giulio si rivela parecchio coraggioso, con molte risorse e un discreto senso pratico... Età di lettura: da 4 anni.

La zuppaccia di Cornabicorna! : Babalibri, 2017



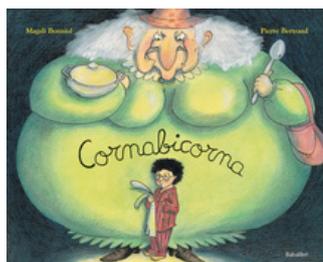
Età: 5+ Giocatori: 2+ Durata partita: 10'
Scopo del gioco: non finire la partita con la «zuppaccia» in mano!

Cornabicorna lancia una sfida a tutti i bambini che non vogliono mangiare la zuppa: in questo gioco di carte chi si ritrova in mano la carta «ZUPPACCIA» alla fine della partita ha perso!

Regole del gioco:

Ogni giocatore deve sbarazzarsi delle proprie carte, accoppiando quelle uguali tra loro, e ogni volta che forma una coppia deve pronunciare ad alta voce le esilaranti didascalie tratte dalla serie Cornabicorna: «Lingua di rana!», «Moscerino con gli occhiali!», «Puzza di cacca di cinghiale», ecc.

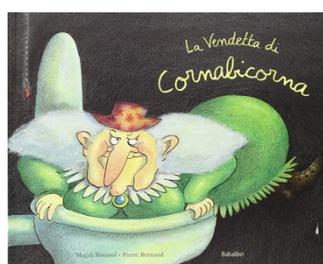
In biblioteca trovi anche il libro a cui si ispira il gioco **SALA RAGAZZI R-N-BER-12B**



Cornabicorna / Pierre Bertrand

"Quando era piccolo, Pietro non voleva mai mangiare la minestra e faceva un sacco di capricci... Età di lettura: da 5 anni.

e altri libri che hanno come protagonista Cornabicorna **SALA RAGAZZI R-N-BER-12B**



La vendetta di Cornabicorna / Pierre Bertrand

Era notte a casa di Pietro e tutto sembrava calmo e tranquillo. E invece, laggiù, dalle parti del bagno, un piccolo rumore, forse... Età di lettura: da 5 anni.

DAI 5 ANNI

Familland : the card game against discrimination / Ilaria Acerbi, Cristina Pareschi, 2013



Età: 5+ Giocatori: 2+ Durata partita: variabile
Scopo del gioco: scoprire la diversità

Lo scopo del gioco è insegnare ai più piccoli, ma non solo, a non discriminare le famiglie meno comuni o più distanti dal cosiddetto modello dominante.

Regole del gioco:

Le carte sono sessanta e presentano otto colori e simboli diversi a partire dai quali è possibile formare innumerevoli tipi di famiglia. Una volta formata la famiglia va descritta, in parte osservando, in parte inventando vere e proprie storie, se si vuole. Sono presenti famiglie interculturali, interreligiose, interrazziali, intergenerazionali, omogenitoriali, mononucleari e ogni carta rappresenta un personaggio per un totale di 48 figure, tratteggiate avendo cura di rappresentare i membri diversi di una società fondata sull'inclusione e sul rispetto.

Kikkerville / un gioco di Ginevra Tomei con la collaborazione di Flavia Caretto e Giorgio Munafò : Uovonero, 2012



Età: 5+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 30'
Scopo del gioco: annullare il sortilegio

Una perfida strega ha trasformato in ranocchie tutti i partecipanti al gioco. Per annullare il sortilegio, i giocatori devono raggiungere la Sala della Corona, ma lungo il percorso la strega ha seminato delle trappole...



Regole del gioco:

Per riconquistare la loro forma umana i giocatori devono spostarsi sul tabellone per raggiungere la Sala della Corona, superando in modo collaborativo le prove riportate sulle carte del gioco; per vincere a Kikkerville è indispensabile unire le forze, perchè si può vincere solo se tutti arrivano in fondo. **GIOCO COOPERATIVO**

Pictolingua : fun with words : Helvetiq, 2013



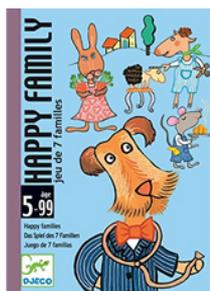
Età: 5+ Giocatori: 2-5 Durata partita: 30'-45'
Scopo del gioco: fare tombola!

Un gioco dalla vocazione didattica con immagini e parole in cinque lingue (italiano, spagnolo, francese, inglese e tedesco).

Regole del gioco:

Come nella classica tombola, un annunciatore estrae delle carte illustrate dal sacchetto e i partecipanti che hanno quell'immagine sulla propria tessera ci mettono sopra un segnalino, con una variante opzionale in cui prima devono descrivere l'illustrazione in una delle cinque lingue del gioco.

Happy family : Djeco, [2014]



Età: 5+ Giocatori: 2-5 Durata partita: 20'
Scopo del gioco: completare le famiglie

Un gioco semplice per coinvolgere anche giocatori giovanissimi, in cui bisogna ricomporre le famiglie di animali del mazzo.

Regole del gioco:

Ogni giocatore deve per primo completare una delle 4 famiglie costituite da 6 carte ciascuna (figlia, figlio, padre, madre, nonna, nonno). Dopo aver distribuito 7 carte ciascuno, si procede chiedendo ad un giocatore a scelta una carta a turno. Se il giocatore a cui l'ha chiesta non l'ha, dovrà pescare, se invece la possiede dovrà cederla e il giocatore potrà chiedere ancora fino al prossimo errore. Chi otterrà una intera famiglia potrà riporla davanti a sé dicendo "Famiglia!" Lo scopo del gioco è ottenere il maggior numero di famiglie.

DAI 6 ANNI

Come diventare amici per sempre : conoscere, curare e nutrire i nostri animali da compagnia / Giulia Orecchia : Giunti, 2011



Età: 6+ Giocatori: 6+ Adatto alle scuole!
Scopo del gioco: impariamo a prenderci cura degli animali da compagnia.

La gang dello Zoo ha rubato a sei famiglie i loro animali. Inseguiti dalla polizia la gang li abbandona nel bosco. quale famiglia riuscirà a recuperare per prima i propri amici animali?

Regole del gioco:

Lancia il dado e sposta la tua famiglia sul tabellone all'inseguimento dei rapitori. Dovrai rispondere vero o falso alle domande che ti verranno poste e ogni volta che passerai il traguardo potrai salvare uno dei tuoi animali. Vince la famiglia che per prima riuscirà a recuperare tutti i e 4 i propri animali da compagnia.

Conquista la luna / Fabien Riffaud & Juan Rodriguez : Asmodee Italia, 2017



Età: 6+ Giocatori: 2-6 Durata partita: 20'
Scopo del gioco: raggiungere la luna

Un gioco di destrezza e abilità dall'atmosfera onirica e surreale, in cui ci si arrampica nel cielo notturno con movimenti precisi e delicati.

Regole del gioco:

In Conquista la Luna dovreste utilizzare una serie di piccole scale, che andranno impilate in costruzioni sempre più alte per raggiungere la Luna. Mettete alla prova la vostra destrezza manuale, fate attenzione anche al più piccolo movimento e non perdetevi la testa di fronte ad una mossa apparentemente impossibile. Soltanto con pazienza e sangue freddo potrete riuscire a scalare l'arduo cammino della vittoria, un piolo alla volta!

Conta che ti passa / Emanuele Pessi e Giorgio Lovera : Creativamente, 2017



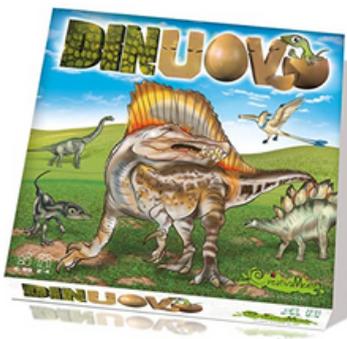
Età: 5+ Giocatori: 2-6 Durata partita: variabile
Scopo del gioco: imparare a contare divertendosi

Una scatola che contiene due giochi ambientati in un paese di conigli, simili ma di complessità differente, per rendere divertenti i primi approcci all'aritmetica e alla matematica.

Regole del gioco:

I due giochi sono identici nelle regole, nel contenuto e nell'idea di base, ma nella realtà sono completamente diversi l'uno dall'altro perché utilizzano due differenti mazzi di carte che ambientano le due partite nel primo caso nel mondo della semplice aritmetica (basta saper contare), mentre nel secondo spostano la sfida su diversi aspetti della matematica, dalla teoria degli insiemi al calcolo frazionario, ma... non spaventatevi: giocare è più semplice di quanto possiate immaginare!

DinUovo / Emanuele Pessi e Marco Ippolito : Creativamente, 2018



Età: 6+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 20'
Scopo del gioco: sconfiggere i dinosauri degli altri con i propri

Realizzato in collaborazione con il paleontologo Cristiano Dal Sasso, in questo gioco i dinosauri devono sopravvivere agli eventi naturali della preistoria e far schiudere le loro uova, per poi affrontarsi fra di loro in combattimento.

Regole del gioco:

La partita si svolge in due fasi: nella prima bisogna conquistare le uova e portarle alla schiusa, nella seconda si fanno combattere i propri dinosauri contro quelli degli altri giocatori misurando le rispettive abilità (intelligenza, comportamento, corporatura, agilità e armi). In caso di pareggio il match si decide in base a quale giocatore risponde meglio a una domanda di paleontologia.

Go Dawn 600 : l'incredibile domino / Max J. Kobbert : Hasbro Industries, 1981



Età: 6+ Giocatori: 1+ Durata partita: variabile
Scopo del gioco: buttare giù le tessere

Un super kit di tessere del domino per configurazioni gigantesche e spettacolari.

Regole del gioco:

Questa scatola contiene 300 mattonelle colorate, una macchina per la posa veloce e una sfera d'acciaio per l'innesco della reazione a catena.

Grimaces : jeu de mémoire délirant : Djeco



Età: 6+ Giocatori: 3-5 Durata partita: 20'
Scopo del gioco: fare le boccacce migliori

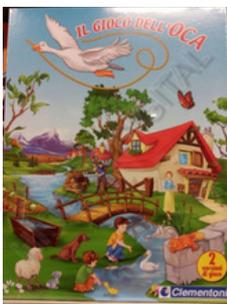
Un mix di gioco dei mimi e memory, in cui si cerca di riprodurre e indovinare le smorfie fotografate sulle carte



Regole del gioco:

La versione a squadre (quando si è in numero pari) prevede l'estrazione di 6 carte grandi per ogni squadra che dovranno essere memorizzate e poi mimate, un giocatore della squadra a turno deve indovinare e porre sul tavolo man mano 6 carte piccole corrispondenti a quelle mimate, si ottengono solo le carte esatte verificate a fine manche. Giocando in 3 o in 5 si indovina direttamente la smorfia mimata dal giocatore di turno, il gioco diventa basato sulla rapidità di chi risponde per primo. **PARTY GAME**

Il gioco dell'oca : 2 versioni di gioco : Clementoni, 2000



Età: 6+ Giocatori: 2-6 Durata partita: 20'
Scopo del gioco: Raggiungere la casella n. 63 con un tiro esatto.

Il Gioco dell'Oca è il gioco di percorso più antico, e tuttavia ancora oggi il più famoso. Risale addirittura agli Antichi egizi e si diffonde in Europa verso la metà del XVI secolo.

Regole del gioco:

Ogni giocatore riceve un'oca e la dispone alla partenza. Inizia il concorrente più piccolo. A turno si tirano i due dadi e si avanza sul percorso per un numero di caselle pari al punteggio dei dadi tirati. Sostando su una delle caselle particolari è necessario seguire le relative indicazioni.

Leggende e fiabe dell'Altopiano dei 7 Comuni vicentini : la fiaba dipinta nel gioco delle 40 carte / illustrazioni e testi di Paola Martello : Istituto di cultura cimbra, 2007



Età: 6+ Giocatori: 1+ Durata partita: variabile
Scopo del gioco: scoprire il folclore dell'Altopiano

L'opera consiste in un mazzo di 40 carte, su ognuna delle quali è raffigurato un personaggio o un elemento delle leggende dell'Altopiano, con breve descrizione delle caratteristiche e dei luoghi di riferimento della rispettiva leggenda. Vi sono personaggi maschili e femminili, animali ed elementi naturali, oltre a una mappa dei luoghi fantastici dell'Altopiano.

Regole del gioco:

Con le carte si possono fare giochi tradizionali oppure inventare e reinventare il mondo fantastico altopianese, giocando con i personaggi e le loro peculiarità.

Leggende e fiabe delle Dolomiti / illustrazioni e testi di Paola Martello : Istituto Ladin de la Dolomites, 2009



Età: 6+ Giocatori: 1+ Durata partita: variabile
Scopo del gioco: scoprire il folclore delle Dolomiti

Un set di carte illustrate con didascalie in italiano e ladino, per esplorare le leggende e i luoghi delle Dolomiti.

Regole del gioco:

I materiali del gioco possono essere usati in vari modi per comporre testi, lavorare in gruppo o semplicemente come ispirazione per fiabe e racconti per i più piccoli.

Spinderella : Simba, 2018



Età: 6+ Giocatori: 2-4 Durata partita: 15'-20'
Scopo del gioco: è quello di far arrivare alla fine del percorso tutte e tre le proprie formichine prima degli altri giocatori.

Spinderella è un gioco per bambini in cui i giocatori devono riuscire a far attraversare più velocemente possibile la foresta alle loro tre formichine... passando però dagli alberi!



Regole del gioco:

I ragni sono sempre in agguato tra i rami e, grazie all'aiuto degli avversari, possono cadere sulle formiche per farle ripartire da capo. Ovviamente tutti i giocatori possono far lo sgambetto agli altri, per cui il trucco è quello di scegliere bene quando agire e capire invece quando è meglio restare nascosti! Cercate di intuire dove e quando colpirà il ragno e muovete le vostre formichine di conseguenza, stando sempre attenti alle mosse dei vostri avversari, per far sì che il ragno colpisca loro e non voi! Divertitevi con i vostri amici in questo coinvolgente gioco adatto a tutta la famiglia.'

“Non c'è niente di più serio e più coinvolgente del gioco per un bambino. E in questa sua serietà è molto simile ad un artista intento al suo lavoro. Come l'artista, anche il bambino giocando trasforma la realtà, la reinventa, la rappresenta in modo simbolico, creando un mondo immaginario che riflette i suoi sogni a occhi aperti aperti, le sue fantasie, i suoi desideri”

(Silvia Vegetti Finzi, A piccoli passi, Mondadori).



GIOCO COOPERATIVO

Nei titoli con questo simbolo i giocatori collaborano per la vittoria "contro il gioco". Si vince o si perde tutti assieme!



PARTY GAME

Questi giochi da tavolo sono perfetti per un pomeriggio o una serata con tanti amici, anche non abituati ai giochi da tavolo.



VINCITORE KINDER SPIEL DES JAHRES

Il Kinderspiel des Jahres, letteralmente "gioco dell'anno per bambini" in tedesco, è un premio per giochi da tavolo e giochi di carte assegnato annualmente e scelto tra i giochi pubblicati in Germania.

REGOLE DEL PRESTITO DEI GIOCHI DA TAVOLO

1. *I giochi da tavolo possono essere presi in prestito SOLO presso la biblioteca di Valdagno;*
2. *ABBIATE CURA del gioco come se fosse vostro;*
3. *Appena lo aprite CONTROLLATE che ci siano tutti i pezzi;*
4. *Mentre giocate, DIVERTITEVI!*
5. *Prima di restituirlo RIPONETE ordinatamente il contenuto nella scatola;*
6. *I giochi possono essere restituiti SOLO presso la biblioteca di Valdagno.*

*Biblioteca Civica Villa Valle
Viale Regina Margherita, 1
36078 Valdagno
Tel. 0445-424545
biblioteca@comune.valdagno.vi.it
www.comune.valdagno.vi.it
rbv.biblioteche.it*



ORARIO DI APERTURA

LUNEDÌ	CHIUSO	
MARTEDÌ	09:00-18:30	
MERCOLEDÌ	09:00-18:30	
GIOVEDÌ	09:00-18:30	
VENERDÌ	09:00-18:30	
SABATO	OTT-MAR	14:30-18:00
	APR-SET	09:00-12:30