



Le Storie **che Giochi**

GUIDA ALLE FUNZIONI ESECUTIVE

Cosa sono e perchè sono importanti

A cura delle Dottoresse:
Lucia Avino
neuropsicomotricista dell'età evolutiva e founder di Tadà
Elisa Di Donna
logopedista del team scientifico di Tadà

Pre-Requisiti: giochi per prepararsi alla scuola

Per un bambino l'apprendimento è un processo che comincia molto prima dell'ingresso alla scuola

primaria.

Apprendere significa modificare il proprio comportamento in base all'ambiente circostante e alle esperienze vissute.

Per un bambino, nella fascia d'età 0-6 anni, sono tantissime le situazioni che stimolano l'apprendimento e lo preparano al momento in cui questo diventa formale, *la scuola*.

Alla scuola dell'infanzia e nei primi mesi della scuola primaria sentiamo spesso parlare dei “**PRE-REQUISITI DELL'APPRENDIMENTO**”.

N.B. Proponiamo sempre giochi cercando un compromesso tra interessi del bambino e obiettivi da raggiungere. Diamogli sempre due alternative tra cui scegliere, con il medesimo obiettivo.



Cosa sono i pre-requisiti di apprendimento?

Sono competenze in termini **attentivi, motori e motivazionali**, che un bambino sviluppa in età pre-scolare e che influenzano l'efficacia del futuro apprendimento scolastico.

Un bambino che ha correttamente sviluppato i pre-requisiti, non solo apprenderà in modo più facile e naturale, ma sarà anche più autonomo, sicuro di sé e socievole.

Rilanciamo sempre, di fronte alle varie situazioni della vita quotidiana, con domande ed osservazioni.

Giocare è divertimento, ogni stimolo della vita insegna qualcosa; lasciamo anche che si annoino.



Attività 2-6 anni

Impariamo la scansione del tempo

Il tempo è un concetto astratto, che spesso i bambini comprendono solo in base a fattori come le attività e la stanchezza.

Ecco una serie di attività e strategie utili per spiegare ai bambini il concetto di tempo.



- **1. Annaffiare le piante**

attività molto soddisfacente per un bambino.

Procuriamo un annaffiatoio in miniatura e affidiamogli il compito di dar l'acqua alle piante, ogni sera.

I bambini capiranno in modo pratico il susseguirsi delle giornate ed impareranno che esistono altre creature di cui prendersi cura.



- **2. Il calendario visivo**

Stampa il calendario visivo di Tadà (vedi pag.19) progettato per bambini, con immagini e spazi per scrivere gli eventi importanti. Ogni giorno, aggiungete un'icona o un adesivo per rappresentare gli impegni pianificati, esempio: compleanni, appuntamenti medici, uscite speciali, etc. .

Questo li aiuterà a vedere come il tempo è organizzato e come gli eventi si susseguono.

Attività 2-6 anni



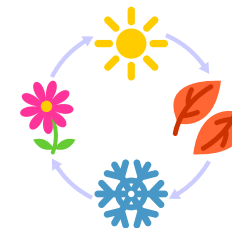
• 3. Crea una Routine Strutturata

Aiuta i bambini a sviluppare una comprensione del tempo.

Stabilite orari fissi per i pasti, il gioco, il riposo e le attività didattiche.

Usate un timer o un orologio per segnalare quando è il momento di passare da un'attività all'altra.

Questo li aiuterà a comprendere il concetto di sequenza temporale e ad adattarsi alle diverse fasi della giornata.



• 4. Calendario delle Stagioni

Usatelo per insegnare ai bambini il concetto di tempo che passa.

Osservate insieme i cambiamenti nelle stagioni, potete iniziare già quando arriverà l'autunno.

Li aiuterà a comprendere il ciclo annuale.

Il quaderno dei resti



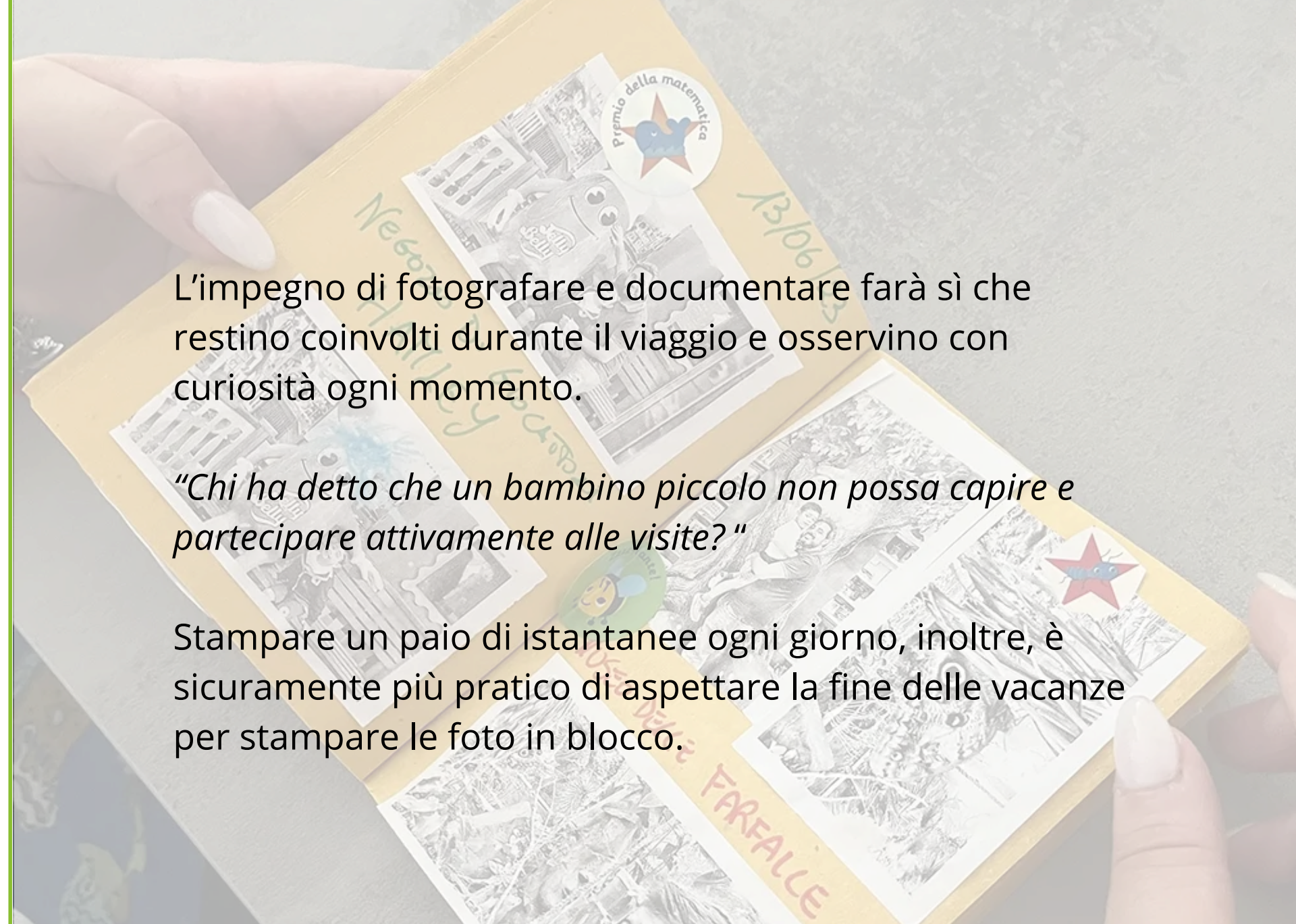
Un gioco utile e coinvolgente per comprendere il tempo è **il diario di viaggio fotografico**: utilizzando una macchina fotografica istantanea per bambini.

Dopo aver scattato la foto, la macchinetta stampa le immagini in bianco e nero, possono colorarle e incollare sul quaderno di viaggio; indicando la data, e scrivendo una breve didascalia riguardo l'attività svolta.

Basta anche una semplice frase che dia un nome all'emozione vissuta, quest'attività contribuisce allo sviluppo **psico-affettivo** del bimbo.

N.B. Aiuta a comprendere il tempo

Tenere traccia del quotidiano serve a familiarizzare con il tempo: possono ricordare le esperienze vissute, collocarle in momenti precisi imparando il legame tra Prima e Dopo. Il supporto delle immagini li aiuta infatti a ricordare e memorizzare le parole, migliorando la propria capacità narrativa ed il vocabolario attivo.



L'impegno di fotografare e documentare farà sì che restino coinvolti durante il viaggio e osservino con curiosità ogni momento.

"Chi ha detto che un bambino piccolo non possa capire e partecipare attivamente alle visite?"

Stampare un paio di istantanee ogni giorno, inoltre, è sicuramente più pratico di aspettare la fine delle vacanze per stampare le foto in blocco.

Migliora ed incentiva la comunicazione

Spesso quando chiediamo ai bambini della loro giornata, per esempio cosa hanno fatto a scuola o come è andato il viaggio, ci sentiamo rispondere "Niente". I bambini hanno difficoltà a trovare le parole per raccontarci cosa hanno vissuto o provato.

Diario di viaggio inclusivo in CAA.

Possiamo abbinare alle immagini i simboli della CAA: i bambini avranno un supporto visivo al linguaggio che permetterà loro di farsi capire meglio dall'interlocutore.



Sequenze

Organizzare storie in modo sequenziale favorisce la **comprensione del tempo** e **migliora il linguaggio**.

Sono utili ed attrattive le sequenze illustrate delle fiabe.

- Raccontiamo la storia in modo semplice coinvolgendo il bambino.
- Facciamo domande come *"Dove va Cappuccetto?"* , *"Cosa fa il lupo?"*.

Se il bambino è piccolo ricordiamo di incentivarlo con frasi semplici, magari iniziando con: *"Cappuccetto cammina nel bosco"*, *"Il lupo aspetta"* .

- Sosteniamo sempre il loro sforzo senza correggere troppo.

Questo aiuta a sviluppare la comprensione e la partecipazione verbale.

- Proponiamo di riordinare gli eventi usando le brevi sequenze figurate

Questo esercizio stimola la comprensione verbale e la capacità di esprimere concetti in modo coerente

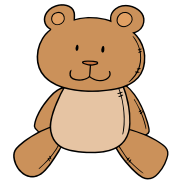
Dott.ssa Elisa Di Donna,
logopedista del team scientifico di Tadà.



Troverete le flashcards delle fiabe all'interno di ogni gioco di carte di Tadà Play.



Giochi per stimolare l'autonomia



Il bagno alle bambole e ai peluche

Se abbiamo uno spazio esterno, riempiamo una bacinella o una piscinetta ed organizziamo un pool party con bambole e peluches.

Diamo ai nostri piccini il compito di occuparsi del bagno: impareranno a svestire le bambole e gli animali, a rivestirli ed allacciare scarpette e bottoncini, a pettinarli ed asciugarli.

In questo modo, sarà più semplice e naturale occuparsi anche di sè stessi, diventando più autonomi.



Comprare il gelato in autonomia

L'estate è un buon periodo per lavorare sulle autonomie, perchè è ricca di nuove occasioni: incarichiamo il nostro bambino di andare a prendere da solo il gelato. Quando cominciano a conoscere meglio i numeri, possiamo dare loro anche l'incarico di contare i soldini.

TIPS

N.B. Altri consigli per stimolare l'autonomia nel vestirsi

Facciamolo diventare un gioco, evitando obblighi e conflitti.

1. Prepariamo vestiti e scarpe la sera prima, proponendo due scelte
2. Senza fretta e aiutandolo solo se necessario, lasciamo che il bambino faccia da solo, spiegandogli come indossare gli indumenti
3. Svegliamolo un po' prima, per non dargli fretta
4. Se non vuole vestirsi, cerchiamo di dare il giusto tempo, ma una volta superato il limite stabilito, possiamo intervenire e vestirlo spiegando che il tempo è finito e che ci sono dei confini da rispettare



Giochi per stimolare l'autonomia



La caccia al tesoro

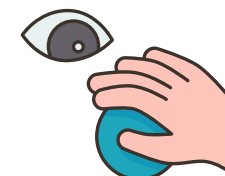
Organizziamo una **caccia al tesoro** dando ai bambini il compito di trovare pietre di colori diversi, dalle forme particolari.

Poi, diamo loro un contenitore dove riporle.

Quando sono abbastanza, dividiamole all'interno di essi, che siano diversi per grandezza o colore; e cominciamo a contarle. Sarà divertente addizionarle giorno dopo giorno: i bambini impareranno in modo pratico a collegare numeri e quantità.

Per i più piccoli, la caccia al tesoro è un utilissimo esercizio di **categorizzazione** e **memoria**: chiediamo di raccogliere, una foglia, due pietre o ad esempio un rametto.

In questo modo stimoleremo la *ricerca visiva* e la *memoria* fin da piccoli, oltre che la *curiosità*!



Giochi che stimolano la coordinazione occhio mano

Si tratta della capacità di coordinare e regolare i movimenti della mano.

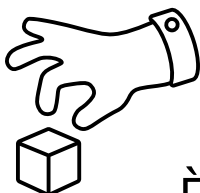
Un corretto sviluppo di questa competenza è alla base di una buona grafia.

Impilare, raccogliere piccoli oggetti con le pinze, infilare le perline o gli spaghetti nello scolapasta sono attività perfette.

Dai 4 anni possiamo introdurre anche i pre-grafismi ed i labirinti.

Di seguito troverai la nostra enigmistica delle fiabe.

Giochi per stimolare la motricità fine



Motricità fine

È la capacità di eseguire movimenti precisi, come impugnare la penna o infilare la monetina nella fessura del carrello. Sono tantissimi i giochi di manipolazione da sperimentare in estate!



Giochi con la sabbia

Creiamo con i bambini una pista per le biglie o per le macchinine.

Scavando e perfezionando i percorsi alleneremo la coordinazione occhio-mano e faremo un'attività molto divertente.

A casa possiamo utilizzare la sabbia cinetica.



Gessetti colorati

Portiamo sempre tanti gessetti colorati, per disegnare ed imparare a scrivere il proprio nome sui muretti del parco giochi.



L'orto e i travasi

I travasi allenano *concentrazione, motricità, autocontrollo e coordinazione*.



- Fare l'orto è un'ottima occasione per sperimentare anche i travasi con la terra o con l'acqua.

Se non abbiamo a disposizione un giardino possiamo procurarci delle piantine già pronte e chiedere ai bambini di travasarle in un vaso.



- Prendiamo uno scolapasta e un mazzetto di fiori, chiediamo loro di infilare nei fori i fiori: potete chiedere loro di usare solo quelli di un certo colore e stimolare così anche la capacità di categorizzazione, oltre che la manualità.



Gli acquerelli e la pittura

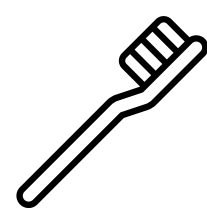
La pittura può essere definita un'esperienza sensoriale ludica e didattica: si imparano a riconoscere e distinguere i colori, si vivono situazioni visivamente piacevoli ed essenziali per lo sviluppo della coordinazione motoria.



Giochi per stimolare la motricità fine

I colori a dita rappresentano un primo approccio al colore e sono semplici da sperimentare già a partire dai 2 anni.

Noi suggeriamo i colori a dita “*Giotto Bebè*” perché sicuri, dermatologicamente testati.



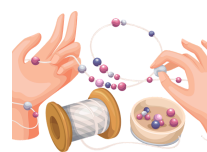
Possiamo dipingere anche con un classico spazzolino da denti, spalmando della tempera su di esso e passando il dito sù con energia avremo una sorta di “pioggia” di gocce coloratissime.



Un'altra modalità di pittura creativa è quella con le spugne.



Tra i lavoretti creativi da fare a casa c'è sicuramente il collage.



Esistono diverse alternative: ritagliare immagini – con l'aiuto di un adulto- da riviste e giornali e poi unirle creando una composizione, aggiungere elementi come nastri, perline o anche provenienti dalla natura come foglie e fiori essiccati.

Giochi per le funzioni esecutive

Le funzioni esecutive comprendono abilità preziose come la *pianificazione*, l'*organizzazione*, la *memoria*, la *flessibilità cognitiva*, l'*attenzione* e l'*autocontrollo*.

La maturazione delle Funzioni Esecutive ha un picco nel periodo prescolare, tra i 3 e i 6 anni.

“Anche se la scuola sembra lontana, è importante stimolare le funzioni esecutive già intorno ai 3 anni. Un corretto sviluppo delle funzioni esecutive è propedeutico anche al successo scolastico dei bambini. Se le funzioni esecutive sono attive, l'apprendimento per un bambino sarà più semplice e naturale”

Dott.ssa Elisa Di Donna,
logopedista del team scientifico di Tadà.



I giochi di carte da fare sotto l'ombrellone offrono un terreno fertile per lo sviluppo di queste funzioni, fornendo sfide cognitive e opportunità pratiche per la risoluzione dei problemi, per allenare la memoria, per stimolare la capacità di adattamento e di pianificazione delle strategie. Questo approccio non solo rende il processo di apprendimento più coinvolgente, ma anche più efficace nell'allenare queste importanti capacità cognitive.

Giochi per le funzioni esecutive

Memoria di Lavoro

I giochi tradizionali possono diventare un'efficiente risorsa educativa.

La memoria di lavoro è la capacità di conservare in mente un'informazione, per il tempo necessario a rielaborarla.

La *scopa* e la *briscola* allenano meglio di ogni altro esercizio la memoria, perché bisogna prestare attenzione alle carte e ricordarle. Consigliamo di iniziare con varianti semplificate dei classici giochi di carte e usare carte familiari ed attrattive per i bambini, rispetto alle classiche carte napoletane (ad esempio **le carte della nonna di Cappuccetto Rosso**).

Immaginiamo di associare ogni carta ad un movimento specifico. Il sette di bastoni potrebbe rappresentare sette salti, mentre il re di spade potrebbe significare una camminata regale.

Questo incoraggia i bambini a collegare le carte con azioni fisiche, promuovendo *l'attenzione*, la *coordinazione* e la *programmazione motoria*.

Dott.ssa Elisa Di Donna
logopedista del team scientifico di Tadà



Attenzione ed inibizione

L'attenzione è la capacità di focalizzare le risorse cognitive su alcuni stimoli invece che su altri.

L'inibizione è la capacità di controllare i propri impulsi, selezionando solo gli stimoli a cui reagire.

Sono utili giochi come *1-2-3 stella*, *Le belle statuine*, *Sacco pieno e sacco vuoto*.

Dai 3 anni, possiamo introdurre giochi di carte come **il Lupo Scorreggione**: ha una turnazione veloce ed è molto divertente per essere usato con tutta la famiglia; bisogna prestare attenzione alle carte, essere rapidi a battere la mano, chi arriva ultimo riceve una "carta cacca". Nel gioco, i lupi sono due: il lupo scorreggione e il lupo distrattore: in caso di lupo distrattore, i bambini devono inibire la risposta: se si confondono e gridano "Lupo Scorreggione!" si pesca una carta penitenza. Parliamo di allerta fasica: un'attivazione dell'attenzione, in cui aumenta la prontezza di risposta in seguito ad un avvertimento.

Il Lupo Scorreggione è perfetto per introdurre il gioco condiviso fin dalla tenera età, perché si basa su una regola molto semplice, comprensibile anche dai bambini piccoli. Possiamo inserirlo tra i giochi da svolgere, per far capire in modo pratico la turnazione: prima io, poi tu.

Dott.ssa Lucia Avino
neuropsicomotricista dell'età evolutiva e founder di Tadà



Giochi da fare in viaggio

I viaggi limitano la naturale propensione dei bambini al movimento e spesso sono fonte di stress per grandi e piccoli. Organizziamo sempre delle attività.

Pocket games pratici come il Memory sono un salvavita, in questi casi; consigliamo il **Memory La Miragola Stregata**, che contiene anche le flashcards per raccontare la fiaba inedita **L'Incantesimo della Miragola**. Un ulteriore gioco da fare in viaggio!



Fiabe animate

Tadà è un *raccontastorie digitale*, con fiabe che funzionano anche offline: ottimo passatempo per i viaggi in aereo. Possiamo guardarle o ascoltarle, come fossero audiolibri, grazie al *volta pagina automatico*.

Tutte le fiabe sono *disegnate a mano*, senza distrattori visuo-percettivi, e raccontate con divertenti *effetti sonori* per mantenere l'attenzione dei bambini. Si possono registrare le storie con le nostre voci.

Su Tadà le fiabe sono disponibili anche con *i simboli della CAA*, che rafforzano il legame parole-immagine e stimolano l'apprendimento di nuovi vocaboli.

Ci sono, poi, *giochi di comprensione*; una fiaba animata richiede l'attenzione e la partecipazione attiva.

Modalità Don't Touch: se il bambino clicca sullo schermo, la fiaba prosegue. Non potrà uscire nè fare altre azioni senza l'intervento dell'adulto.

Volta pagina automatico: la fiaba proseguirà in automatico.

Registra Audio: per riascoltare la fiaba con le vostre voci!

Doppia Routine: di giorno, usa le fiabe animate, facendo partecipare attivamente il bambino; per la buonanotte, usale come audiolibro o racconta la storia.



La routine per Tablet e TV

Evitiamo gli schermi fino ai 3 anni, oppure, concediamoli con moderazione. Ecco alcune tips per gestire in modo sano il tempo dedicato ad essi!



- **Stabiliamo un tempo**

Dai 3 ai 6 anni, massimo mezz'ora al giorno; dai 6 ai 9, 40 minuti; invece dai 10 anni in poi 90 minuti.

Decidete quali sono i momenti della giornata in cui si può guardare la televisione, e per quanto tempo. Ad esempio, per indicare la fine del tempo possiamo utilizzare un timer. Impostiamolo sempre due volte: 1 un po' prima, 2 allo scadere del tempo, in questo modo i bambini non saranno interrotti all'improvviso e sarà più facile accettare la fine della pausa Tv.

“Non è facile far rispettare i tempi, a volte possiamo condividere con loro un bel film anche per 2 ore. In questi casi, se il bambino lo segue con attenzione, e vuole rivederlo, è perché ogni volta aggiunge nuovi tasselli che gli consentono di capire di più la storia. Rivedere lo stesso film, genera nei bambini un senso di familiarità e di sicurezza.”

Dott.ssa Lucia Avino

neuropsicomotricista dell'età evolutiva e founder di Tadà



- **È importante scegliere con attenzione i contenuti da far vedere.**



Per i *piccoli* scegliete intere canzoncine o cartoni brevi, per i *grandi* cartoni più lunghi e magari anche dei documentari.

Prediligiamo fiabe animate: i bambini seguiranno l'andamento della storia e saranno attivamente coinvolti.

Trovi tante fiabe sul canale YouTube Tadàplay.



- **Proporre attività alternative alla televisione da fare subito dopo, così da favorire il distacco.**



- **Niente TV prima di dormire!**

Gli schermi luminosi influiscono sulla qualità del sonno.



- **Mentre si mangia niente schermi**

Il momento del pasto è socialità e condivisione, coinvolgiamo i bambini facendo diverse domande.

Mangiare richiede consapevolezza.

Evita di imboccare un bambino mentre guarda incantato la TV. La non consapevolezza dei pasti può creare disturbi alimentari: selettività o obesità.



Gioco Ripasso con Tadà

Come usare i giochi e le fiabe animate con i bambini in età scolare?

Il libro delle vacanze è spesso visto come un obbligo dai bambini, però prima o poi ... finisce.

Possiamo continuare a stimolarli con giochi ed attività mirate.



Ecco come rendere il ripasso nuovo e divertente.

N.B. Evitiamo di portare i compiti delle vacanze quando si raggiunge un posto di villeggiatura per un periodo breve.

In questo modo la famiglia potrà affrontare questa avventura senza tensioni o preoccupazioni. Lasciamo che i bambini si concentrino sulle relazioni interpersonali e sulla vita all'aria aperta, ricca di stimoli e nuove esperienze.

Sarà questo, che consentirà loro di avere buone prestazioni a scuola il prossimo anno.



Impostiamo una routine

Definiamo un ritmo, che può essere quello di alternare i giorni con i compiti e quelli senza o di fissare un'ora precisa per gli esercizi, da mantenere ogni giorno, come un riferimento.



Attività di ripasso 5 - 7 anni

Il Gioco di Groem: preparazione alla scuola per i più piccoli, ripasso divertente per i più grandi

Il Gioco dell'Oca è versatile, amato dai bambini. *Sapevate che può essere usato anche come supporto al libro delle vacanze?*

Il team di Tadà ha realizzato "Il gioco di Groem" con tante carte Azione, stimolano **competenze grafo-motorie**, **conoscenze dei numeri**, **letto-scrittura** e **motricità**.

Il gioco contiene *carte personalizzabili*, sulle quali scrivere tabelline, quiz o quesiti.

Il tabellone e le carte sono anche in inglese.

Troviamo anche le card per leggere la storia del Cattivissimo Groem, ottimo esercizio di lettura.



Nella versione solo immagine, possiamo giocare con i bambini al riordino in sequenza.



Addizioni, sottrazioni e primi calcoli: *le Carte della Nonna di Cappuccetto Rosso*

Coinvolgiamo i nonni o giochiamo sotto l'ombrellone a scopa e briscola allenando in modo pratico la **capacità di calcolo** (facendo somme rapidamente), l'**attenzione** e la **memoria** (conservando in mente un'informazione per il tempo necessario a rielaborarla).

Si possono seguire le regole tradizionali, conteggiando alla fine della partita i punti accumulati; oppure si può contare solo il numero di carte. In questo caso vince chi ha totalizzato più carte.

TIPS

Talvolta lanciate le carte per far fare "scopa" ai bambini, in modo da gratificarli ed aumentare il loro entusiasmo.

Usi creativi delle Carte della Nonna di Cappuccetto Rosso

Le utilizziamo per giocare con le categorie semantiche.

ES. : se esce sette spade, chiediamo al bambino di elencare 7 animali. In questo modo, assoceranno ogni carta a un elemento di una categoria specifica, stimoleremo la **categorizzazione cognitiva** e il **vocabolario**.

L'uso creativo dei giochi può essere uno strumento per favorire lo sviluppo delle funzioni esecutive nei bambini.

Capacità narrative, ascolto e comprensione: le fiabe di Tadà!

Il digitale può essere un prezioso facilitatore d'apprendimento: per i bambini è simile ad un gioco, e questo contribuisce a rendere le attività più coinvolgenti e ad allungare i tempi d'attenzione.

Su Tadà troverete tante fiabe animate, classiche e inedite, raccontate da una voce narrante con divertenti effetti sonori.

Tadà è usata anche nelle scuole, sulla Lim!

Dopo ogni fiaba, ci sono tanti giochi di comprensione come: il *Vero o Falso*, il *Riordino in Sequenza*, il *Completa la Frase*, etc. .

Saranno i personaggi della storia a dare un feedback al bambino: se non ricorda un particolare o commette un errore, potrete rivedere la scena della storia e ripetere l'esercizio!

Lettura: *Il registra audio in app*

Sull'app Tadà potrete registrare le fiabe con la vostra voce: ottimo esercizio per allenare la capacità di lettura!

Sarà divertente *doppiare i personaggi e riascoltarvi!*

Potrete proporre la lettura in modo nuovo e più dinamico, anche, prima di un gioco da tavolo, per slegarla dall'idea di "dovere".

All'interno di tutti i giochi Tadà troverete le flashcards racconta storie.



Abilità descrittive, lettura e lingua inglese

Fatti mandare dalla mamma!

Il gioco da tavolo di Cappuccetto ha tantissime varianti. Per i piccoli, è un utile gioco di *ricerca visiva* e *categorizzazione*: aiutiamo Cappuccetto a completare la spesa per la nonna cercando tra le tessere, alimenti riportati sulla lista e posizionandole nel cestino. Nella versione gioco di ruolo, i giocatori si alternano: La mamma dà la lista, Cappuccetto deve memorizzarla e posizionare gli alimenti nell'ordine giusto, Il Lupo la sabotta spostando le tessere. La mamma può leggere, descrivere o disegnare la lista in base alla carta che esce. I bimbi eserciteranno la **lettura** e la **capacità narrativa**; nei ruoli di Cappuccetto e del Lupo alleneranno **memoria** ed **attenzione**.

Se giochiamo con le carte in inglese, sarà una lezione a tutto tondo, ma pratica e divertente!



TIPS

DESCRIVI: il giocatore deve far indovinare agli altri gli alimenti, senza nominarli. Sia in italiano, sia in inglese miglioreranno il vocabolario e la capacità di esprimersi.

Potrete giocare anche con i bambini piccoli che non sanno leggere: accanto ad ogni alimento, c'è l'immagine!

Potrete guardare la fiaba in app o sul canale YouTube **TadaPlay**

Scoprite il PDF del gioco su www.tadaplay.it.

Codice Sconto: tadagiochi20



Pensiero strategico e problem solving, per bambini dai 6 anni in sù

Straccia la Stregaccia è il gioco da tavolo di Hansel e Gretel: tutti insieme aiuteremo i due fratelli ad arrivare alla casa del papà, costruendo un percorso lungo il fiume.



Tanti imprevisti ci costringeranno a cambiare di volta in volta strategia.

Dovremo consultarci, collaborare ed imparare a fare gioco di squadra: la mossa di un compagno può salvarci!

- *Vincono i giocatori* se riescono a raggiungere la casa del papà prima che il puzzle della strega sia completo
- *Vince la Stregaccia* se la figura è completa prima che Hansel e Gretel siano arrivati a casa.

Guarda tutti i giochi su [**www.tadaplay.it**](http://www.tadaplay.it)

Acquista il pacchetto della tua fiaba preferita su [**www.tadabook.it**](http://www.tadabook.it)

Potrai scriverci a [**domande@tadaplay.it**](mailto:domande@tadaplay.it) per un consiglio personalizzato!

SCARICA L'APP TADÀ



iOS



Android

Hai trovato utile la nostra linea guida?
Hai acquistato i nostri giochi?
Taggaci nelle tue stories o nei tuoi post

