

Desirée Rossi

ZUCCA E MUCCA E ALTRE STRANE COPPIE

ILLUSTRAZIONI DI LEANDRA LA ROSA

GIOCA 
MEMO



 Erickson

UN ALLENAMENTO PER LA MENTE

I giochi della serie GiocaMEMO sono una vera e propria palestra per la mente. Memoria e concentrazione vengono allenate nel ricordare la posizione delle coppie da abbinare, in più il contenuto specifico di ogni gioco (contrari, parole che cambiano per un solo suono, ecc.) sollecita con intensità la memoria di lavoro necessaria a trattenere le informazioni il tempo utile per poterle elaborare e per trovare le corrette associazioni (cosa abbinare). L'attenzione flessibile, focalizzata e sostenuta permettono di tenere a mente contemporaneamente più informazioni; inoltre attraverso il gioco si apprendono diverse strategie applicabili ad altri contesti e si esercitano abilità legate agli specifici contenuti proposti.

MEMORIA E...

- ✓ **ABILITÀ LOGICHE**
- ✓ **ABILITÀ VISUO-SPAZIALI**
- ✓ **METAFONOLOGIA**
- ✓ **SENSO DEL SÉ E DEGLI ALTRI**
- ✓ **LESSICO**
- ✓ **APPRENDIMENTO**

PERCHÉ GIOCARE

La serie GiocaMEMO:

- permette di investire energia e impegno in un'**attività piacevole e divertente**,
- esercita le **funzioni esecutive** importanti per lo sviluppo degli apprendimenti scolastici di base e successivi, grazie ai contenuti specifici di ciascun gioco,
- attiva il **pensiero strategico** e stimola il confronto tra pari sui contenuti proposti,
- sviluppa l'**autoregolazione emotiva, cognitiva e comportamentale** perché prevede il confronto con gli altri e la condivisione di semplici regole.



UN GIOCO PER OGNI ETÀ

Attraverso molteplici attività di gioco e grazie ai contenuti diversificati la serie GiocaMEMO diverte e stimola cognitivamente ad ogni età e a diversi livelli di competenza.

5+

PER COMINCIARE i bambini vengono introdotti all'analisi dei suoni delle parole con le carte scoperte e con una quantità limitata di tessere, primo livello di difficoltà con 20 tessere (parole bisillabe che cambiano per il suono iniziale). Accompagnato da un adulto il/la bambino/a inizia a porre attenzione ai suoni delle parole nominando le tessere, poi la sfida è orientata a ridurre il tempo di gioco, con effetti positivi per l'autostima. Si può giocare a questo punto a carte coperte, favorendo la memorizzazione spaziale con una disposizione delle tessere in una matrice ordinata di file e colonne.

6+

LOGICA DI GIOCO CONSOLIDATA: con i bambini più grandi, dopo un po' di esercizio, possono essere inserite altre 20 tessere, secondo livello (parole trisillabe che cambiano per il suono iniziale). I bambini che desiderano interagire con i pari, sono facilmente portati – dalla particolare richiesta associativa di questo gioco – alla condivisione e al confronto sui possibili abbinamenti delle coppie. Questa dinamica ha importanti effetti sull'analisi e consapevolezza fonologica e permette di esprimere verbalmente i ragionamenti fatti per trovare l'associazione corretta.

7+

LIVELLO ESPERTO: il gusto e il piacere di sfidare gli adulti, oltre che i pari, accrescono con l'inserimento delle ultime 10 tessere, terzo livello di difficoltà, caratterizzate dal cambiamento del suono interno alla parola. La motivazione all'impegno produce un senso di autoefficacia che deriva anche dal poter controllare in autonomia la correttezza della propria associazione tramite il meccanismo dell'autocorrezione offerto dal gioco.

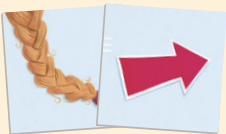
ZUCCA E MUCCA

Zucca e Mucca e altre strane coppie presenta 50 tessere di diversa difficoltà, da mescolare, disporre a faccia in giù e associare a coppie minime: guardando la tessera i bambini dovranno nominare la parola illustrata e trovare quella che cambia per un solo suono (quello iniziale nel livello 1 e 2, quello intermedio nel livello 3) come, ad esempio, zucca e mucca. Se si è in dubbio rispetto all'abbinamento, avvicinare i lati delle tessere nel punto dove si trova il simbolo bianco. Se il simbolo si completa con l'accostamento delle due tessere, la coppia è corretta e il giocatore prosegue il gioco. Vince chi conquista più coppie. Le coppie sono divise in tre livelli di difficoltà crescente; si inizia con dieci coppie per apprendere il meccanismo di gioco, per poi aumentare le tessere e «accendere» la sfida.

La proposta di gioco, organizzata su livelli di difficoltà crescente, permette di sviluppare la consapevolezza fonologica e personalizzare lo stimolo in base alle competenze dei giocatori.

1 livello

TRECCIA
FRECCIA



COLLA
MOLLA



ZUCCA
MUCCA



VELA
MELA



CUOCO
FUOCO



NASO
VASO



PIUME
FIUME



TACCO
SACCO



GOCCIA
DOCCIA



SEMI
REMI



2 livello

FINESTRA
MINESTRA



GINOCCHIO
PINOCCHIO



PALLONE
TALLONE



CARTELLO
MARTELLO



GATTONE
MATTONE



TIMONE
LIMONE



PELATO
GELATO



TAVOLO
CAVOLO



PANINO
CANINO



BALENA
FALENA



3 livello

FARINA
FATINA



TORO
TOPO



SOLE
SALE



NEVE
NAVE



SPESA
SPOSA



DESIRÈE ROSSI

Insegnante di Scuola Primaria, laureata in Scienze dell'Educazione e in Psicologia Clinica. Ha insegnato nelle Scuole dell'Infanzia della provincia di Trento dove ha approfondito il tema dell'alfabetizzazione emergente. Ha collaborato con il Settore Ricerca e Formazione del Centro Studi Erickson alla progettazione di SOFIA, un sistema esperto per la stesura dei PEI e PDP. È autrice delle schede di Tablotto, gioco didattico edito da Erickson.



Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 Trento
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698
N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it

