

Irene Biemmi

# A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

ILLUSTRAZIONI DI SANDRO NATALINI

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.

4+

**LE BAMBINE E I BAMBINI PIÙ PICCOLI** possono essere introdotti al gioco con le carte scoperte e con una quantità limitata di tessere: si può scegliere, per esempio, di utilizzare solo le tessere che rappresentano i giochi in spazio chiuso (13 coppie) oppure quelli in spazio aperto (12 coppie). I giocatori e le giocatrici si sfidano per ridurre il tempo di gioco, con effetti positivi per l'autostima. Descrivere e nominare – assieme all'adulto – cosa è raffigurato stimola inoltre l'espressione verbale e insegna a bambine e bambini ad astrarre la qualità che caratterizza il contenuto della

tessera dal disegno. Per favorire la memorizzazione spaziale si consiglia di disporre le tessere in una matrice ordinata di file e colonne.

6+

**LE BAMBINE E I BAMBINI PIÙ GRANDI** giocano con tutte le tessere (25 coppie) che vanno mescolate e disposte a faccia in giù. Il gioco consiste nell'unire le coppie bambino/bambina che fanno lo stesso gioco. Se ci sono dubbi rispetto all'abbinamento, si possono 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/la giocatrice prosegue il gioco. Vince chi conquista più coppie. Il gusto e il piacere di sfidare i pari accresce la motivazione all'impegno e produce un senso di autoefficacia che deriva dal poter controllare in autonomia la correttezza della propria associazione tramite il meccanismo dell'autocorrezione offerto dal gioco.

# A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

**A che gioco giochiamo?** propone 25 coppie di tessere che presentano una bambina e un bambino impegnati in una stessa attività ludica. Alcune attività sono svolte in uno spazio chiuso (13 coppie di tessere), altre (12 coppie di tessere) in uno spazio aperto. Tra i giochi da fare all'aperto abbiamo: giocare con gli aeroplanini di carta, andare in bicicletta, giochi di equilibrio, giocare con la palla, andare in altalena, giocare con l'hula hoop, la corsa con i sacchi, fare le bolle di sapone, giocare ai cavalieri, la corsa con le macchine, giocare con gli aquiloni, saltare con la corda. Tra i giochi da fare in uno spazio chiuso abbiamo: le costruzioni, i travestimenti, fare le smorfie, giocare ai supereroi, giocare con i robot, dipingere, il telefono senza fili, cantare, andare sul cavallo a dondolo, giocare con le macchinine, giocare con i peluche, suonare, giocare con i palloncini.

Unendo le coppie le giocatrici e i giocatori impareranno una cosa importante: bambine e bambini possono fare gli stessi giochi e possono collaborare tra loro, divertendosi insieme.

## Spazio chiuso



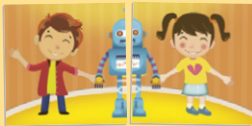
le costruzioni



giocare ai supereroi



i travestimenti



i robot



fare le smorfie



dipingere



il telefono senza fili



cantare



il cavallo a dondolo



le macchinine



i peluche



i palloncini



suonare

## Spazio aperto



gli aeroplanini di carta



andare in bicicletta



andare in altalena



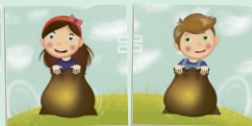
giochi di equilibrio



l'hula hoop



la palla



la corsa con i sacchi



le bolle di sapone



giocare ai cavalieri



la corsa con le macchine



gli aquiloni



saltare con la corda

## IRENE BIEMMI

Ricercatrice in Pedagogia sociale all'Università di Firenze, formatrice e autrice di libri per l'infanzia. Nelle vesti di pedagoga studia i processi legati alla costruzione dell'identità femminile e maschile e tiene corsi per sensibilizzare il mondo della scuola alla cultura di genere e delle pari opportunità. Nelle vesti di scrittrice per l'infanzia presenta a bambine e bambini un immaginario il più possibile libero da stereotipi e pieno di possibilità.



## Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 Trento  
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698  
N. verde 800 844052  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it) - [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

