

Desirèe Rossi

VITA NEL PRATO

ILLUSTRAZIONI DI FRANCESCO ZITO

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 (simmetrie, contrari, 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+

I BAMBINI PIÙ PICCOLI possono essere introdotti al gioco con le carte scoperte e con una quantità limitata di tessere (20 tessere), da aumentare gradualmente secondo le risposte del bambino. I giocatori 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 insegnerà loro ad astrarre la qualità che caratterizza il contenuto della tessera dal disegno. Per favorire la memorizzazione spaziale disporre le tessere in una matrice ordinata di file e colonne.

6/7+

I BAMBINI PIÙ GRANDI, 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 sulla capacità di espressione delle idee e dei ragionamenti attraverso il linguaggio verbale. Le strategie dichiarate dai componenti del gruppo vengono quindi apprese da tutti i giocatori. Le curate e particolareggiate illustrazioni permettono anche un arricchimento lessicale.

8/9+

NEI RAGAZZINI PIÙ GRANDI il gusto e il piacere di sfidare gli adulti, oltre che 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.

VITA NEL PRATO

Vita nel prato presenta 50 tessere di diversa difficoltà, da mescolare, disporre a faccia in giù e associare a coppie in modo da completare l'animaletto. Se si è in dubbio rispetto all'abbinamento, basta avvicinare tra loro le tessere e verificare la correttezza dell'immagine. Se l'associazione è esatta il giocatore prosegue il suo gioco. Vince chi conquista più coppie.

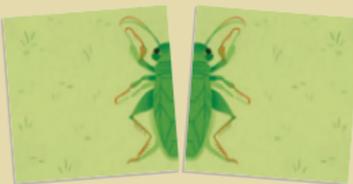
Le coppie sono divise in due livelli: si inizia con una quantità limitata di coppie per apprendere il meccanismo di gioco, per poi aumentare le tessere e «accendere» la sfida. La proposta di gioco – organizzata per quantità e qualità delle immagini – permette di personalizzare lo stimolo in base alle competenze dei giocatori.

Nel gioco **Vita nel prato**, i bambini attivano il riconoscimento visivo di quei dettagli che caratterizzano gli animali della tessera (colore, forma, particolarità di zampe, ali, ecc...), determinanti per riconoscere ogni insetto. Allo stesso tempo sperimentano in modo intuitivo i concetti matematici di metà e simmetria.

1 livello



APE



CAVALLETTA



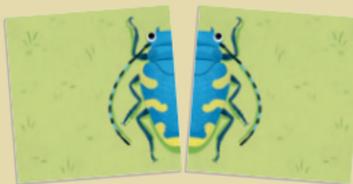
CERVO VOLANTE



CICALA



COCCINELLA



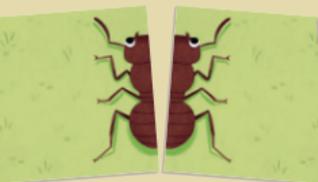
COLEOTTERO



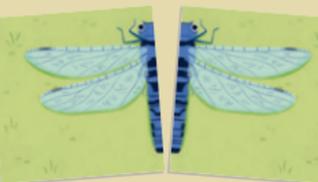
FALENA



FARFALLA 1



FORMICA



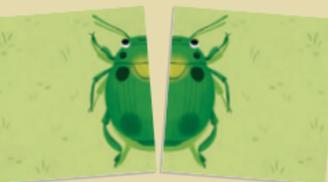
LIBELLULA



MACAONE BRUCO



RAGNO

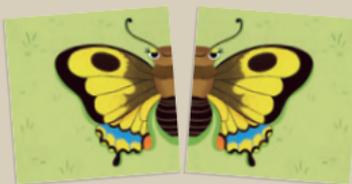


SCARABEO

2 livello



FARFALLA 2



FARFALLA 3



GRILLO



LUCCIOLA



MAGGIOLINO



MOSCA



PROCESSIONARIA



SCARABEO RINOCERONTE



SCARABEO SOLDATO



SCORPIONE



TARANTOLA



VESPA

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 col 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 S.p.A.

Via del Pioppeto 24 - 38121 Trento
Tel. 0461 950690 - Fax 0461 950698
www.erickson.it - info@erickson.it

