

SILHOUETTE MEMO GAME



Nello sviluppo della propria memoria visiva, il bambino impara a riconoscere le forme e a classificarle secondo uguaglianze, analogie e differenze, sviluppando così notevoli capacità di sintesi spaziale. In questo simpatico gioco di memoria il bambino deve accoppiare il soggetto illustrato con la propria silhouette. I soggetti, inoltre, sono divisi per categorie: 5 animali, 5 strumenti musicali, 5 mezzi di trasporto, 5 cibi e 5 giocattoli. Questo offre la possibilità di realizzare giochi diversi:



1/ GIOCO DI MEMORIA

Da 2 a 4 giocatori

Mischiare le 50 tessere e disporle sul piano di gioco scoperte e in modo ordinato.

Dopo aver osservato le illustrazioni per 30 secondi capovolgere tutte le tessere. Il giocatore più giovane inizia scoprendo due tessere. Se queste formano una coppia le conquista e ne scopre altre due, altrimenti le ricopre e passa il turno al giocatore successivo. Si procede in senso orario. Vince chi, esaurite le tessere, ha conquistato il maggior numero di coppie.

2/ GIOCO DI CATEGORIZZAZIONE

Si prendono solo le tessere dei soggetti illustrati e dopo averle disposte scoperte sul tavolo si chiede al bambino di raccoglierle per categorie. Ad esempio, tutte le tessere dove compaiono strumenti musicali, quindi quelle dove compaiono gli animali e così via.



3/ TOMBOLA

Da 2 a 5 giocatori

Ogni giocatore sceglie una categoria di soggetti e prende le 5 tessere corrispondenti, sistemandosele scoperte davanti. Se i giocatori sono meno di 5 si mettono da parte tutte le altre tessere che fanno riferimento alle categorie non scelte. Si prendono quindi le tessere delle silhouette rimaste e si mettono in un sacchetto. Una volta mischiate senza guardare, il giocatore più giovane inizia pescando una tessera. Se la silhouette pescata è una dei soggetti della propria categoria, conquista la tessera disponendola sul soggetto corrispondente. In caso contrario rimette la tessera nel sacchetto. Il turno passa comunque al giocatore successivo, procedendo in senso orario. Vince chi per primo completa la propria cartella.