

Ho una fame che...



FUNZIONI ESECUTIVE

M Memoria di lavoro

ABILITÀ COINVOLTE

 Associazione

 Denominazione

Introduzione

Cos'è

Gioco di carte.

Scopo

Ricordare l'ordine corretto degli animali estratti.

Contenuto della confezione

- Carte animali (12)
- Carte versi (12)
- Carte caramelle (12)
- Gettoni caramella (15)

Tempo

indicato sulla confezione 15'

0-99 15'+

Autore

Gianluca Daffi

Editore italiano

Erickson

Età

consigliata sulla confezione 4-99

0-99 4+ con mediazioni

Cosa ne pensiamo

Un grande classico rivisitato in una chiave simpatica e intelligente. Le carte versi in questo caso non sono usate come un'alternativa alle carte da denominare ma ben si come un modo per interrompere le sequenze da ricordare che potrebbero essere troppo lunghe. Le carte caramella invece sono sia una modalità per guadagnare punti sia una salvezza nel caso ti sia distratto e non ricordi la lista ma, fortunatamente, non tocca a te ripeterla. In questo caso ascoltando il giocatore successivo potrai rimanere in gioco e continuare a giocare.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori** tutto il materiale.
2. **Denominiamo** più volte tutti gli animali.
3. **Scopriamo i versi** di tutti gli animali che hanno il megafono disegnato sulla carta.
4. Se necessario facciamo un giro di prova.
5. **Inizia il gioco!**

Consegna

«A turno un giocatore gira la prima carta del proprio mazzo e la pone al centro de tavolo. Se è una carta animale dovrà denominare la propria preceduta dalla frase “Ho una fame che” e a ritroso quelle precedenti. Se è una carta verso dovrà produrre il verso e poi denonimare la carte precedenti. Se è una carta caramella dovrà aggiungere un gettone caramella ma non ripete nulla.»

Mediazioni

M

Memoria di lavoro

- Non ripetere la lista a ritroso ma partire dalla prima carta che è stata girata.
- Togliere la frase “Ho una fame che...” per iniziare la lista.
- Dimezzare le carte animali, come suggerito nel regolamento, per avere la possibilità che le carte versi capitino più spesso e quindi non dover ripetere lunghe liste.
- Per complicare la partita dimezzare le carte versi, come suggerito nel regolamento, per avere la possibilità che le carte versi capitino meno di frequente e quindi dover ripetere liste più lunghe.

M

Memoria di lavoro – Denominazione

- Invertire i ruoli delle carte animali e carte versi infatti per alcuni bimbi potrebbe essere più facile ricordare un’onomatopea ancora meglio se associata ad un gesto.



Denominazione

- Usare dei nomi più corti per alcuni animali come: ippo, rino e ele.



Associazione

- Allenarsi prima dell’inizio della partita per evitare di spendere energie perché non si ricorda l’etichetta lessicale.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Trova il tuo animale

Cosa ne pensiamo

Un gioco divertente per allenare l'ascolto.

Età 4+

Cos'è Gioco

Svolgimento

È un gioco pensato per essere giocato in gruppo. Si prendono solo le carte versi e si scartano le altre. Ad ogni bambino viene consegnata una carta che rappresenta l'animale di cui dovrà produrre il verso quando verrà dato il via. Al via ognuno produrrà il proprio verso e dovrà trovare i propri compagni. Il primo gruppo che si completa vince la partita.

Cosa sviluppa



Attenzione



Associazione



Discriminazione e confronto
uditivo

#2 Triplette

Cosa ne pensiamo

Abbiamo leggermente variato le regole ma senza intaccare le abilità coinvolte.

Età 5+

Cos'è Gioco

Svolgimento

Si distribuiscono 3 carte animali a testa che dovranno essere lasciate nell'ordine ricevuto. Ciascun giocatore avrà 5 secondi per guardarle e poi dovrà coprirle e dire "Ho una fame che.." e i tre animali nell'ordine inverso. Si ridistribuiscono successivamente altre 3 carte. Chi ripete correttamente la sequenza riceve una caramella. Il primo giocatore che riceve 3 caramelle vince.

N.B. è possibile dirle in ordine e non a ritroso e aumentare il numero di carte da ricordare.

Cosa sviluppa



Memoria di lavoro