



Little Memo



FUNZIONI ESECUTIVE

- I** Inibizione
- M** Memoria di lavoro

ABILITÀ COINVOLTE

-  Esplorazione visiva

Introduzione

Cos'è

Gioco di memoria.

Scopo

Dire il nome dell'animale nascosto sotto la scatola.

Età

consigliata sulla confezione 2,5-5

0-99 2,5+

Tempo

indicato sulla confezione 10'

0-99 5'-10'

Autore

Editore italiano

Djeco

Contenuto della confezione

- Animaletti di gomma (9)
- Scatola per nascondere gli animali (1)
- Gettone fiori-foglie (15)

Cosa ne pensiamo

Un'altra proposta della linea Little per avvicinare i più piccoli ai giochi di società. Il gioco è basato principalmente sulla memoria visiva. Anche qui troviamo gli animaletti in gomma che piacciono molto ai bambini.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo il materiale fuori** dalla scatola e osserviamolo.
2. **Disponiamo il materiale** sul tavolo e prendiamo confidenza con gli animaletti nominandoli ed esplorandoli.
3. **Scegliamo la modalità di gioco** (tutti rispondono oppure solo uno alla volta) **e la condizione per vincere** (possedere il maggior numero di gettoni oppure essere il primo a vincerne 5) in base alle circostanze.
4. **Enunciamo la consegna** e facciamo un esempio ricordando di osservare bene e di non essere precipitosi.
5. **Diamo il via al gioco!**

Consegna

«Il primo che indovina l'animaletto nascosto sotto la scatola vince un gettone fiore-foglia!»

«A turno cerchiamo di indovinare l'animaletto nascosto sotto la scatola per vincere un gettone fiore-foglia!»

Mediazioni

I Inibizione

- Rendere il gioco cooperativo e quindi chiedere che i giocatori si confrontino prima di dare la risposta.
- Un giocatore alla volta dovrà indovinare l'animale nascosto, come suggerito nelle istruzioni. In questo modo si garantirà la partecipazione di tutti.

M

Memoria di lavoro - Esplorazione visiva



- Osservare bene tutti gli animali prima di nasconderne uno.
- Ridurre il numero totale di animali sul tavolo.
- Non mettere gli animali in ordine sparso, ma in cerchio o in file.