



Geomemorix



FUNZIONI ESECUTIVE

M Memoria di lavoro

ABILITÀ COINVOLTE

OO Associazione

□ Ab. visuoperceptive-
visuospatiali

Introduzione

Cos'è

Gioco di memoria con carte.

Scopo

Ottenere il maggior numero di carte.

Età

consigliata
sulla confezione 8+

0-99 6+ con **mediazione**
6+ nelle **varianti di gioco**

Tempo

indicato sulla confezione 15'

0-99 15'+

Autore

Babayaga

Editore italiano

Djeco

Contenuto della confezione

- Carte rotonde (8)
- Carte rettangolari (42)

Cosa ne pensiamo

È una rivisitazione, con meccaniche più complesse, del classico memory. Il fatto che sulle carte siano presenti forme geometriche astratte, con varie combinazioni cromatiche, rende la sfida molto più ardua ed avvincente. È possibile giocare con più livelli di difficoltà.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Osserva** le forme sulle carte rotonde.
2. **Distribuisci**, coperte, sul tavolo le carte rotonde e crea un mazzetto con le carte rettangolari.
3. Prova a **cercare** le forme disegnate sulla carta rettangolare tra le carte rotonde. Ricorda, in ogni carta rotonda trovi raffigurate 3 forme con colori diversi. Attenzione! Ad ogni errore si passa il turno.
4. **Inizia** la sfida!

Consegna

«Trova tutte le forme presenti sulla carta rettangolare girando le carte rotonde coperte.»

Mediazioni

M

Memoria di lavoro – Abilità visuoperceptive e visuospatiali –

Associazione

- Usare solo le carte rettangolari bianche.
- Raggruppare le carte rotonde in due file distinte in base alle forme sulle carte.
- Lasciare scoperta per qualche secondo una carta rotonda sbagliata prima di rigirla.
- Per permettere di riconoscere meglio le forme astratte si può provare a sfruttare le loro peculiarità per associarle a qualcosa di noto o dargli un nome specifico (ad es. quella composta da più cerchi con delle punte potrebbe essere il sole).
- In caso un giocatore sbaglia; lasciare la carta rettangolare sul piatto così che possa tentare il giocatore successivo.
- Giocare in modo cooperativo o a squadre.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Geo-Dobble!

Cosa ne pensiamo

Un modo per reinventare il gioco ispirandosi a un grande classico!

Età 6+ **Cos'è** Gioco di riflessi.

Cosa sviluppa



Inibizione



Ab. Visuoperceptive e
visuospatiali



Esplorazione visiva



Associazione

Svolgimento

Rimuovere le carte bianche dal mazzo e posizionare le carte rotonde al centro del tavolo a faccia in su. Girare dal mazzo una carta rettangolare alla volta e cercare il più velocemente possibile le forme dello stesso colore tra le carte rotonde.

Si gioca tutti allo stesso tempo e vincerà la carta rettangolare il giocatore che per primo individua e tocca contemporaneamente sulle carte rotonde tutte le forme, rispettando il colore, presenti sulla carta quadrata.

Vince chi alla fine della partita ha più carte rettangolari guadagnate.