



Che Memoria 
CHEF!

Un gioco per piccoli e grandi!





Introduzione

Che Memoria Chef! è un valido dispositivo didattico strutturato in più livelli di difficoltà, con cui possono giocare bambini di età diverse. È molto divertente e utile per allenare **la memoria visiva, la memoria sequenziale, la capacità di osservazione e la concentrazione**. Inoltre, i bambini imparano a relazionarsi con gli altri nel rispetto delle regole per raggiungere un determinato obiettivo.

Attraverso il gioco i bambini imparano a conoscere il mondo che li circonda, a gestire le proprie emozioni e a sperimentare per tentativi ed errori le proprie convinzioni.



Che Memoria 
CHEF!

Un gioco per piccoli e grandi!

IT21659 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy

Che Memoria Chef!

A chi è rivolto il gioco

Il gioco è rivolto ai bambini della fascia di età compresa tra i 4 e gli 8 anni: un target molto vasto che abbraccia sia l'infanzia che i primi anni di scuola primaria. Un periodo di crescita, di domande e di scoperte, durante il quale i bambini diventano via via sempre più autonomi.

Preparazione

È importante lasciare ai bambini tutto il tempo necessario per portare a termine il completamento del gioco, favorendo la loro concentrazione. Ogni bambino ha i suoi ritmi di apprendimento ed è compito del genitore-educatore comprenderli e rispettarli.

Contenuto del gioco

4 cartelle dispensa; 50 gettoni double-face piatto completo; 100 tessere ingrediente (25 ripetuti 4 volte); 5 tessere chef.

CARTELLA DISPENSA



GETTONI PIATTO COMPLETO

I gettoni *piatto completo* hanno sul fronte il disegno della pietanza impiattata, sul retro invece sono rappresentati i sei ingredienti necessari per preparare quel piatto, in ordine di utilizzo*.



TESSERE INGREDIENTI



TESSERE CHEF



Obiettivi didattici

Grazie alle diverse modalità di gioco, i bambini sviluppano:

- memoria visiva
- memoria sequenziale
- capacità di osservazione
- concentrazione
- capacità di relazionarsi con gli altri
- capacità di rispettare le regole



Le intelligenze coinvolte

L'intelligenza è la capacità di adattare il proprio pensiero al mutare delle circostanze per raggiungere determinati obiettivi. Per il raggiungimento degli obiettivi, questo dispositivo didattico promuove nel bambino lo sviluppo di diverse intelligenze.



Intelligenza spaziale: consiste nel saper riconoscere le relazioni degli oggetti nello spazio, saper formare immagini mentali e saper utilizzare la memoria visiva.



Intelligenza personale: è riferita alla capacità di interagire con gli altri riconoscendo le proprie e le altrui emozioni.

123

Intelligenza logico-matematica: permette di cogliere relazioni e risolvere problemi, ragionando sulla strategia migliore da applicare per raggiungere l'obiettivo e arrivare alla soluzione.



Intelligenza corporeo-cinestetica: ovvero l'ampia abilità nella manipolazione degli oggetti e nel controllare e coordinare bene i propri movimenti.

Le attività proposte

Consigli per giocare

È possibile utilizzare il gioco in compagnia, da 2 a 4 giocatori, oppure divertirsi da soli in completa autonomia. Vengono proposte diverse modalità di gioco, dalla più semplice (“Il Memo degli Chef”), adatta ai bambini dai 4 ai 6 anni, alla più complessa (“Sfida del grande Chef”), per i bambini più grandi, dai 6 agli 8 anni. È possibile, inoltre, utilizzare le 5 tessere *chef* come jolly, da distribuire ai giocatori (a discrezione del genitore), che si possono utilizzare durante il gioco come ingredienti mancanti.

Il Memo degli Chef

Si utilizzano solo le tessere *ingredienti*, si mescolano e si mettono scoperte sul piano di gioco, disponendole in modo ordinato, per favorire la memorizzazione della loro posizione. Dopo un po' di tempo (40-60-120 secondi), si ricoprono le tessere e, a turno, partendo dal giocatore più piccolo di età, si scoprono due tessere: se sono uguali si raccolgono e si prova a ritrovare una coppia di soggetti scoprendo altre due tessere alla volta; altrimenti si lasciano capovolte sul tavolo e si prosegue in senso orario. Vince chi, per primo, trova 6 coppie di ingredienti.

Tombola degli Ingredienti

Si utilizza tutto il materiale a disposizione. A turno, ogni giocatore sceglie una propria *cartella dispensa* e un gettone *piatto completo*, posizionandolo nello spazio corrispondente sulla cartella, con il lato degli ingredienti rivolto verso l'alto. Tutte le tessere *ingredienti* vengono mischiate e posizionate coperte sul piano di gioco. A turno, partendo dal giocatore più piccolo di età, si scopre una tessera *ingrediente*. Se la tessera girata corrisponde a uno tra i 6 ingredienti che compongono il piatto, il giocatore la guadagna e la posiziona in uno degli spazi dedicati sulla propria *cartella dispensa*, altrimenti capovolge di nuovo la tessera e passa il turno all'avversario. Vince il giocatore che per primo ritrova i 6 ingredienti necessari per realizzare il proprio piatto.

Variante per bambini più grandi: per vincere, non basta ritrovare i 6 ingredienti che compongono il piatto, ma bisogna ritrovarli nel giusto ordine della ricetta, dal primo all'ultimo, e posizionarli correttamente sulla cartella dispensa.

Sfida del Grande Chef

Si utilizza tutto il materiale a disposizione. Tutte le tessere *ingredienti* vengono mischiate e posizionate scoperte sul piano di gioco. A turno ogni giocatore sceglie una propria *cartella dispensa*. Il giocatore più piccolo di età, pesca (senza vederlo) un gettone *piatto completo*, lo guarda, e lo mostra a tutti gli avversari, dal lato dove è illustrato il piatto completo, poi lo gira e lo posiziona al centro del tavolo con il lato degli ingredienti rivolto verso l'alto. I giocatori osservano gli ingredienti per 40 secondi (il tempo può essere deciso dal genitore a seconda delle capacità dei bambini) cercando di memorizzarli nel miglior modo possibile. Poi il gettone viene capovolto di nuovo e lasciato al centro del piano di gioco.

Tutti i giocatori, contemporaneamente, devono ritrovare i 6 ingredienti che compongono quel piatto e posizionare le tessere negli spazi corrispondenti della propria *cartella dispensa*. Il giocatore che per primo avrà ritrovato tutti e sei gli ingredienti prende il gettone *piatto completo* dal centro del tavolo e blocca il gioco. Verifica poi che gli ingredienti ritrovati siano quelli giusti girando il gettone *piatto completo*, senza però farlo vedere a nessuno dei suoi avversari. Se gli ingredienti sono giusti, posiziona il piatto nello spazio dedicato della sua *cartella dispensa* e mostra a tutti i giocatori i corretti ingredienti, vincendo la partita. Se, invece, anche uno solo degli ingredienti non è corretto, riposiziona il gettone piatto dal lato della pietanza al centro del tavolo ed esce dal gioco. Il gioco poi continua con gli altri giocatori in gara.

Variante per bambini più grandi: per vincere, non basta ritrovare i 6 ingredienti che compongono il piatto, ma bisogna ritrovarli nel giusto ordine della ricetta, dal primo all'ultimo, e posizionarli correttamente sulla cartella dispensa.





lifelong playing, lifelong learning!