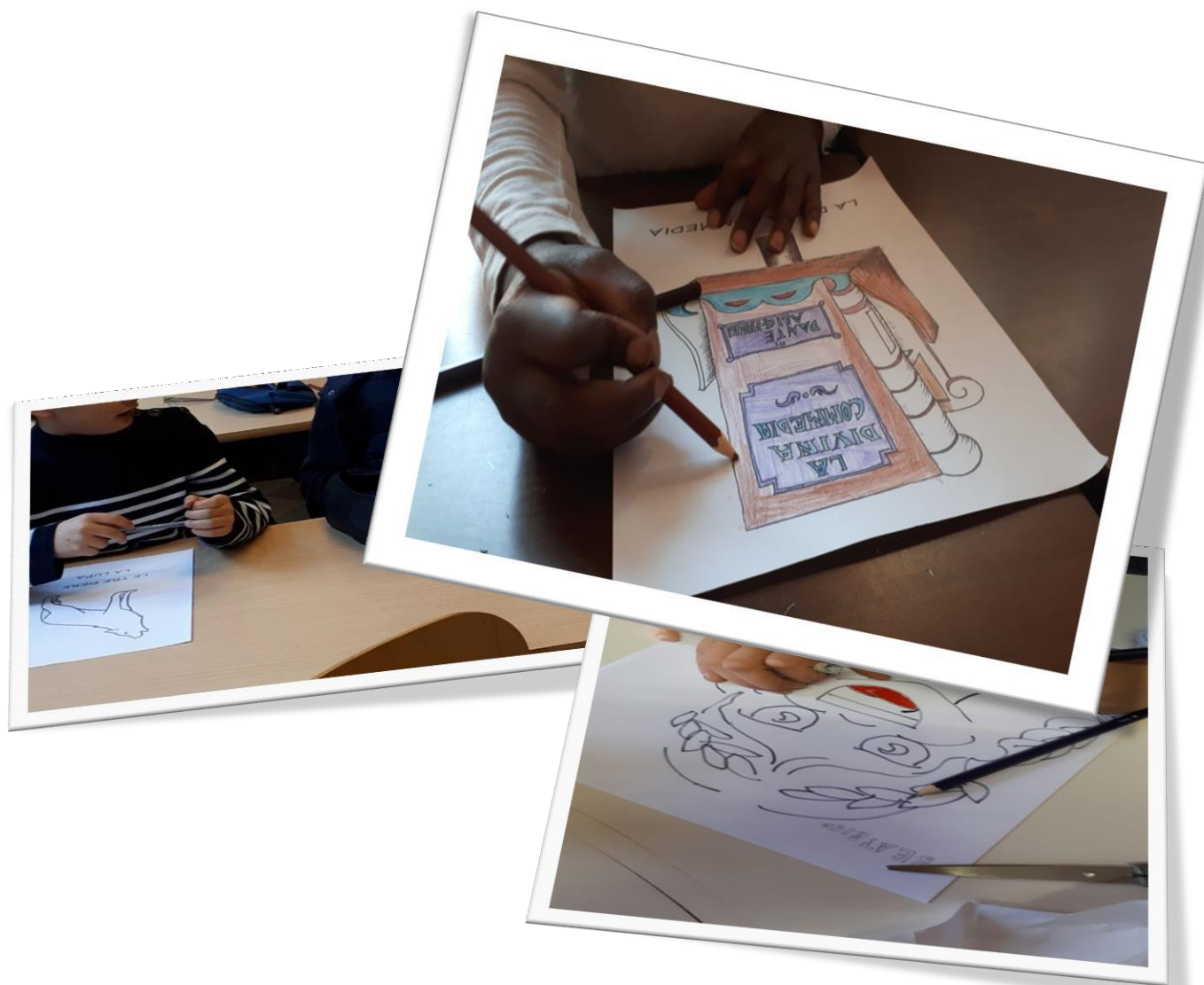


PROGETTO “LA DIVINA SFIDA”

SETTIMANA DELLA LINGUA ITALIANA 2021/2022

Prof. Remo Omar Cinquanta

TITOLO DEL GIOCO: *Dante Memory*



Noto con numerosi nomi, come **Memoria**, **Sputo**, **Sputo nell'oceano** o **Minestrone**. Memory è un popolare gioco di carte per bambini che richiede concentrazione e memoria, in cui i giocatori devono accoppiare le carte.

In ambiente didattico è utilizzato per stimolare concentrazione e memoria focalizzate.

In area linguistica è utilizzato come attività ludica al fine dell'apprendimento di vocaboli anche in altre lingue.

NUMERO DEI GIOCATORI: solitaria, in due o più, in squadre ...

ETA': dagli 8 anni in su



MATERIALE DI GIOCO:

Questa versione del gioco si compone di n. 17 coppie di carte da gioco (più una Jolly), con varie raffigurazioni e didascalie riconducibili al tema della 'Divina Commedia', con immagini realizzate dagli alunni partecipanti il progetto, eseguiti in vari modi.

Le carte:

- Ritratto di Dante, di Virgilio e di Beatrice;
- Le tre fiere: La Lupa; Il Leone; La Lonza;
- Il Serto (rosso, rosa, arcobaleno);
- L'Angelo (viola, arcobaleno);
- Lucifero di Liège;
- Il Giglio fiorentino;
- La moneta commemorativa italiana - 2 €;

- DANTE Dì;
- Penna d’oca, calamaio e inchiostro;
- La Pergamena;
- Poesia;
- Il Gioco: Inferno/Paradiso;
- Il Libro - La Divina Commedia;
- La Selva oscura - 25/3/1300 - Gerusalemme - L’inizio del viaggio nell’Oltretomba (35 anni)



[DOWNLOAD MATERIALE](#)

Contattare l’insegnante per ricevere i file PDF stampabili da colorare in formato A4.

DESCRIZIONE DEL GIOCO (REGOLAMENTO):

Le carte sono mescolate e disposte a dorso coperto sul tavolo ordinatamente o a casaccio, ma senza che si sovrappongano una all'altra. Il primo giocatore inizia rivelando due carte, mostrandole a tutti i giocatori e nominandole in lingua italiana, una per volta. Se queste formano una "coppia", le incassa e procede a rivelarne altre due, altrimenti le ripone coperte nella loro posizione originaria e cede il turno al giocatore alla sua destra. Con l'avanzare del gioco viene rivelato l'aspetto di sempre più carte e diventa più facile accoppiare le carte, in quanto se ne ricorda la posizione.

Vince il giocatore che riesce a formare ed incassare più coppie. Quando s'introduce il gioco a bambini più piccoli, si può semplificarlo riducendo il mazzo.

Per contro il mazzo comprende una sola carta (dispari): il Jolly ("La selva oscura"), che se trovata può determinare regole diverse (per es. Perdi tutto, o Pesca una coppia dagli altri giocatori...).

Generalmente si devono accoppiare le tessere con la stessa illustrazione, ma in questa nostra versione abbiamo previsto anche la possibilità di accoppiare tessere complementari, per esempio Dante con Beatrice, l'Angelo col Diavolo, il serto rosso con quello fuxia ... fino addirittura accoppiare le tre fiere tra loro.

Il gioco può essere anche giocato come solitario, in tal caso il giocatore leggendo le didascalie, potrebbe evitare di dirle ad alta voce.

STRATEGIA

I primi turni del gioco hanno un andamento ovviamente casuale con un'ampia dose di fortuna che deve girare dalla tua parte. Man mano che le carte vengono scoperte e rimesse in gioco, i giocatori dovrebbero iniziare a ricordare la posizione di alcune, e tentare quindi di comporre le coppie. In generale, un giocatore che pensi di aver localizzato una coppia dovrebbe scoprire prima la carta di cui è meno certo; in caso di fallimento, in questo modo, può evitare di scoprire una carta che conosce già (con l'effetto ulteriore di "rinfrescare la memoria" agli avversari).

SCOPO DEL GIOCO E ATTIVITA'

Giocando con **Dante Memory** ci si avvicina alla conoscenza globale dell'opera del sommo poeta e si ampliando il lessico specifico, inoltre leggendo le frasi o anche solo ascoltandole più volte si rinforza la comprensione, la lettura e la produzione di vocabolario in lingua italiana. Le attività di produzione dei materiali hanno messo in campo diverse abilità: quelle del colorare con cura immagini, o quelle di copiarle dalla lavagna facendo attenzione a dettagli, particolari e simbologia tipica, quelle di ritagliare sforzandosi di essere precisi, quelle di plastificare e quelle di ampliare il lessico. Nel gioco i giovani allievi hanno sviluppato la memoria a breve e lungo termine, l'ascolto e la produzione del linguaggio, migliorato e accresciuto le relazioni sociali e il rispetto delle regole del gioco... divertendosi!



