INDICE

Premessa 4

Introduzione 6

Processi e prodotti 8

Lo strumento didattico 10

- Le carte dei tasti neri 10
- Le carte delle note musicali scritte, in chiave di SOL e di FA 10
- Le carte delle note musicali scritte alterate (diesis e bemolli), in chiave di SOL e di FA 12

I giochi 14

1 Il rubamazzo 16
2 Colpisci la carta vincente 17
3 Il *memory* delle coppie vincenti 19
4 Le cinque carte 21
5 I percorsi 23
6 I percorsi alterati 24

Esercizio consuntivo e di verifica degli apprendimenti 25

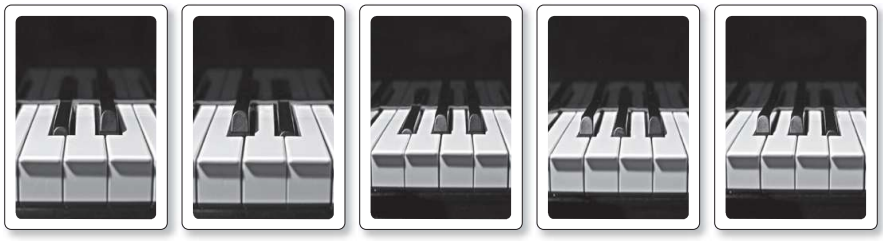
Esercizio di consolidamento della memoria visiva e visuospaziale 26

Profilo dell'autore 27

Lo strumento didattico

Lo strumento aggiunge ai tre mazzi del primo volume - personaggi, tasti bianchi e note scritte in due ottave -, altri tre di carte distinte - tasti neri, due ottave aggiuntive e alterazioni (diesis e bemolli) -, usabili separatamente o combinabili fra loro:

LE CARTE DEI TASTI NERI



Lo strumento consiste in un mazzo composto da 20 carte che raffigurano i 5 tasti neri abbassati del pianoforte, corrispondenti a quelli delle note musicali alterate (diesis e bemolli).

Età consigliata: dai 5 anni in poi.

Finalità dello strumento: apprendimento della correlazione tra i nomi dei suoni e il loro posizionamento sulla tastiera del pianoforte; così come tra note musicali scritte e i tasti neri corrispondenti.

LE CARTE DELLE NOTE MUSICALI SCRITTE, IN CHIAVE DI SOL E DI FA

Il mazzo è composto da 30 carte che raffigurano le note musicali scritte dal DO 2 al SI 2 e dal DO 5 al DO 6 della tastiera del pianoforte.

3. IL MEMORY DELLE COPPIE VINCENTI

Carte prescelte: quelle appartenenti a uno solo dei mazzi; quelle combinate di due mazzi diversi. Selezionando un numero complessivo fino a 28.

Età consigliata: dai 5 anni agli 11 anni.

Scopo del gioco è ricordare la collocazione delle carte abbinate in un quadro di carte coperte: ad esempio, tra le note musicali e quelle delle posizioni corrispondenti.
Sul tavolo sarà disposto un numero di carte che formerà un rettangolo o un quadrato, a seconda di quello previsto dal gioco. La forma prescelta influisce sull'allenamento della memoria di lavoro e dell'attenzione visuospaziale. In questo senso, aumentando la quantità di colonne o di righe sull'ordine delle carte s'ingaggeranno più risorse cognitive.
A turno i giocatori scopriranno due delle carte disponibili: se troveranno una coppia abbinata la preleveranno dal quadro, viceversa rigireranno le carte, escludendole nuovamente alla vista. Bisogna quindi ricordare, ad ogni turno, le carte uscite precedentemente per poterle correlare e acquisire, vincendo così la partita.
Chi vince una mano ha diritto di proseguire sino al primo errore che gli fa cedere il turno. Si continua sino a che tutte le carte sono state tolte dal tavolo.

Nota neuropsicologica: questo esercizio e molto utile alla memoria associativa e alla memoria di lavoro.