

# MEMORY DELLA SIMMETRIA

Ambiti disciplinari: Geometria.



Individuare e abbinare immagini simmetriche.



Composizioni e scomposizioni di figure del piano; poligoni; cerchio e circonferenza; simmetrie.

Questo gioco può essere utilizzato per consentire agli allievi di mettersi alla prova in un contesto ludico, allenandosi a riconoscere simmetrie interne o esterne in immagini di diverso tipo.

NUMERO DI GIOCATORI:	1+
DURATA MEDIA:	20 min
COMPLESSITÀ:	media/alta
STRATEGIA:	media

## Scopo del gioco

Lo scopo è conquistare il maggior numero di tessere del memory, girandole e abbinando delle coppie di tessere che presentino delle immagini simmetriche fra loro.

## Preparazione

Prima di iniziare viene selezionata e preparata la versione del gioco da utilizzare: "Memory delle figure reali" (**Allegato 1**), "Memory degli insetti" (**Allegato 2**), "Memory delle figure astratte" (**Allegato 3**), "Memory delle farfalle" (**Allegato 4**). Le tessere scelte vanno ritagliate avendo premura di tagliare anche lungo l'asse di simmetria delle immagini (attenzione: alcune tessere presentano un asse di simmetria diagonale e, una volta tagliate, avranno una forma triangolare!).

Le tessere vanno disposte a faccia in giù sul tavolo, mescolate e, a seconda del grado di difficoltà che si vuole dare al gioco, vanno posizionate ordinatamente in righe e colonne oppure sparse in modo disordinato.

## Svolgimento

Si stabilisce chi è il primo giocatore. Il giocatore di turno gira due tessere e le accosta fra loro: se le due immagini rivelate sono tra loro simmetriche, il giocatore prende le due tessere e le mette da parte, nella propria riserva, e procede a girare altre due tessere fra quelle ancora coperte. Quando il giocatore gira due tessere che hanno immagini non simmetriche tra loro, le rimette



nuovamente a faccia in giù nella posizione iniziale e passa il turno al giocatore successivo in senso orario.

### Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutte le tessere sono state conquistate dai giocatori. A questo punto si contano le tessere conquistate da ognuno; chi ne ha di più è il vincitore.

### Possibili sviluppi

Una possibile variante è quella del memory individuale nel quale si gioca da soli, seguendo le stesse regole descritte in precedenza. In questo caso si cerca di formare il maggior numero di coppie facendo il minor numero possibile di tentativi o cercando di battere il proprio record di tempo impiegato. Per rendere il gioco più complesso è possibile chiedere di stabilire se le immagini delle due carte scelte sono simmetriche senza avvicinarle tra loro. Inoltre, vi è la possibilità di aggiungere nuove carte, da creare preventivamente, anche coinvolgendo gli allievi, stampando le carte vuote presenti nell'**Allegato 6** e disegnandovi sopra delle figure simmetriche da ritagliare opportunamente in seguito lungo l'asse di simmetria.

Il "Memory degli insetti" (**Allegato 2**) presenta 25 animali differenti che permettono eventualmente un aggancio con tematiche dello studio d'ambiente. A tal proposito viene fornito un documento autocorrettivo che presenta il nome comune degli animali rappresentati (**Allegato 5**).

### Materiale

Le tessere del memory nelle diverse varianti (**Allegati 1-4**). Il foglio autocorrettivo con i nomi per il "Memory degli insetti" (**Allegato 5**). Due fogli di carte vuote per realizzare nuove tessere con gli allievi (**Allegato 6**).








































