

## MEMORY STREET A VILLA PAMPHILI

*Il gioco di Toponomastica femminile*

### **FASE 1 – Costruire il gioco**

L'insegnante guiderà autonomamente la propria classe nella preparazione dei contenuti e nella realizzazione delle carte.

A ogni classe viene consegnato un kit per realizzare 62 carte da gioco.

#### IL KIT CONTIENE:

- 8 cartoncini bianchi A4;
- 5 cartoncini gialli A4;
- 7 cartoncini rossi A4;
- 4 cartoncini A6 per colore;
- 8 fogli stampati con foto e jolly da ritagliare;
- 3 diplomi di *Toponomasta*;
- 1 diploma di *Supertoponomasta*.

A richiesta possono essere forniti brevi profili biografici delle figure scelte.

La fase costruttiva consiste nel ritagliare fogli stampati e cartoncini e incollare ogni viso, ogni targa, ogni jolly sul cartoncino del colore corrispondente.

3 jolly verranno montati su cartoncino bianco e il quarto su cartoncino rosso

Per ogni donna ci saranno dunque 2 carte montate su cartoncino stesso colore: una con la targa stradale, l'altra con la foto del viso (o il jolly).

#### ATTENZIONE

Il cartoncino bianco va utilizzato per le figure storico-politiche;

il giallo per scienziate e artiste;

il rosso per letterate e umaniste.

Il gioco comprenderà 62 carte (31 coppie), così divise:

13 carte rosse con targhe

12 carte rosse con volti

1 jolly rosso

12 carte bianche con targhe

9 carte bianche con volti

3 jolly bianchi

6 carte gialle con targhe

6 carte gialle con volti.

## **FASE 2 – Giocare in classe**

Realizzate le carte, la classe sarà suddivisa in 4 squadre e inizierà il gioco.

Come giocare:

- vengono disposte su un tavolo tutte le 62 carte coperte;
- come in un Memory classico, a turno le squadre gireranno due carte cercando di formare una coppia targa-volto (o targa-jolly);
- la squadra continua a giocare fino a quando riesce a comporre coppie; all'errore, il turno passa alla squadra successiva;
- scopo del gioco è realizzare il maggior numero di coppie;
- per ogni coppia ottenuta verrà assegnato 1 punto.

## **FASE 3 – Gara finale**

L'insegnante consegnerà a ogni squadra tre cartoncini A6 di colore diverso: bianco, rosso, giallo.

Mostrerà poi alla classe la foto di una delle targhe femminili e ne chiederà il gruppo di appartenenza.

Ogni squadra, dopo breve consultazione, dovrà scegliere il cartoncino da sollevare:  
bianco per le figure storico-politiche;  
giallo per le artiste;  
rosso per le letterate/umaniste.

Alla prima squadra che solleverà il cartoncino del colore esatto verranno attribuiti 2 punti; 1 punto andrà invece alla seconda squadra.

L'insegnante potrà eventualmente integrare il punteggio richiedendo una breve presentazione biografica della figura indicata.

Il quiz si ripeterà per 12 volte, scegliendo la figura tra le altre targhe femminili.

Al termine del gioco, verranno sommati i punti della seconda e terza fase e dichiarata la squadra vincente.

Sul diploma di *Supertoponomasta* verranno inseriti i nomi di ogni componente della suddetta squadra, nei tre diplomi di *Toponomasta* verranno registrati i nomi dei restanti concorrenti, suddivisi per squadra.