

LUDICO
GIOCHI EDUCATIVI

MEMO RIMARE

*Memorizza
le tue rime!*



REGOLAMENTO

PREFAZIONE

MEMORIMARE, insieme al suo "fratello maggiore" RIMARE, è un gioco sul riconoscimento di rime, che allena la capacità di notare le somiglianze nella struttura fonetica delle parole.

Può essere utilizzato con **2 differenti livelli di difficoltà**: come il gioco di memoria più conosciuto e amato, accoppiando le carte uguali tra loro, oppure accoppiando solo le carte che rappresentano immagini che fanno rima tra loro! È quindi il gioco ideale per migliorare le capacità di osservazione, associazione e memoria e anche la capacità di riconoscere le rime, inclusa tra quelle competenze metafonologiche fondamentali per imparare a leggere e scrivere senza difficoltà.

SCOPO DEL GIOCO

MEMORIMARE è un gioco educativo per **1 o più giocatori**. Nella sfida a più giocatori vince il giocatore che, terminate le tessere sul piano di gioco, ha conquistato il maggior numero di coppie di tessere.

CONTENUTO DEL GIOCO

72 carte/tessere MEMO

- 4 illustrazioni doppie (8 carte) di parole che finiscono con il suono **ANA**
- 4 illustrazioni doppie (8 carte) di parole che finiscono con il suono **ATA**
- 4 illustrazioni doppie (8 carte) di parole che finiscono con il suono **ELLA**
- 4 illustrazioni doppie (8 carte) di parole che finiscono con il suono **ELLO**
- 4 illustrazioni doppie (8 carte) di parole che finiscono con il suono **ETTA**
- 4 illustrazioni doppie (8 carte) di parole che finiscono con il suono **ETTO**

- 4 illustrazioni doppie (8 carte) di parole che finiscono con il suono **INO**
- 4 illustrazioni doppie (8 carte) di parole che finiscono con il suono **ONE**
- 4 illustrazioni doppie (8 carte) di parole che finiscono con il suono **OTTO**

REGOLE DEL GIOCO

Versione STANDARD: si dispongono le coppie di tessere in ordine sparso su una superficie, con l'immagine rivolta verso il basso. Inizia il bambino più piccolo. Il giocatore di turno scopre 2 tessere MEMO, facendole vedere anche agli altri giocatori. Se le 2 tessere sono **uguali** (es. indiana - indiana) le conquista e le posiziona davanti a sè e può continuare a scoprire altre coppie di tessere.

Se invece si scoprono 2 tessere diverse tra loro, il giocatore deve rimetterle al loro posto, coperte, e il turno passa all'avversario alla sua sinistra.

Versione RIMARE: le regole del gioco sono le stesse della versione STANDARD, ma la coppia da conquistare non è formata da immagini uguali tra loro, ma da immagini che fanno **rima** tra loro (es. indiana - melanzana)!

COME SI VINCE?

Vince il giocatore che, terminate le tessere, ha trovato il maggior numero di coppie.

Attenzione quindi alla parte finale delle parole... buon viaggio!

LUDICO
GIOCHI EDUCATIVI

è un marchio
SERFER GIOCHI

www.ludicogiochi.it
[facebook/Ludicogiochi](https://facebook.com/Ludicogiochi)

