



# ISTRUZIONI

# Hungry Tummy

## PREFAZIONE

Sono la mamma di Matteo e di Carlotta, ora due ragazzi bilingue, e vi presento il piccolo orsetto Momo, che parla solo Inglese.

Molti anni fa ho ideato il Metodo "Emotional Learning, Emotional Teaching" per l'insegnamento della lingua Inglese ai bambini, messo in pratica presso le scuole dell'Albero di Momo.

Il tempo con Momo è speciale, perché è tempo di gioco, è tempo di attenzioni, è tempo di apprendimento... perché è un tempo affettivo che rimarrà per sempre nella loro memoria storica.

I giochi Momo nascono da una lunga esperienza d'insegnamento e di studio sul bilinguismo e sulla didattica e offrono, nella loro specificità, uno strumento efficace per insegnare la lingua Inglese ai bambini favorendo altresì processi di sviluppo della dimensione relazionale-affettiva. La Metodologia Ludica Emotiva alla base dei giochi Momo consente di affrontare in modo naturale e familiare lo studio di una lingua e di coinvolgere il bambino in modo sereno e stimolante.

La principale caratteristica di questa scatola è il suo ricchissimo contenuto, che vi consentirà di fare molti giochi diversi: in questo foglio istruzioni ne sono descritti ben 12, ma vi suggeriamo di liberare tutta la vostra fantasia per inventarne di nuovi.

I diversi giochi accompagneranno il bambino dal suo primissimo approccio con la lingua Inglese, possibile già dai 3 anni, con l'obiettivo di riconoscere e nominare i vocaboli, fino ai 9 anni o più, con la lettura e lo spelling.

Un apprendimento graduale e gratificante dove è il bambino stesso che decide di tentare il livello di gioco successivo e più complesso, passando ad esempio dalla più semplice Tombola al più difficile Memory. La scatola crescerà con lui, guidandolo e rendendolo sempre più autonomo in ambito linguistico.

Buon divertimento,

Elisabetta Mohwinckel

## CONTENUTO

- 60 gettoni circolari in cartone, di cui:
  - ❖ 30 **gettoni-immagine** con l'illustrazione di un cibo o di una bevanda su un lato e Momo che mangia sull'altro
  - ❖ 30 **gettoni-parola** con il corrispondente vocabolo in lingua inglese su un lato e il nome del gioco, "Hungry Tummy", sull'altro
- 5 **schede-obiettivo**, ciascuna con la rappresentazione di un PASTO e i 6 cibi o bevande sulla TAVOLA
- 10 **cartelle-bingo**, ciascuna con 9 diversi elementi della TAVOLA su un lato (**lato-immagini**) e i corrispondenti 9 vocaboli sull'altro lato (**lato-parole**)
- 1 **poster-tabellone**, con la visione d'insieme della tavola di Momo
- 1 **sacchetto** in TNT per contenere i gettoni in alcuni giochi e per mantenere separati i gettoni-immagine dai gettoni-parola quando si ripone la scatola
- questo quartino istruzioni con le regole di tutti i **12 giochi** che si possono fare e la **mappa con la traduzione** di tutti gli elementi della TAVOLA

## 1. HUNGRY TUMMY - APPARECCHIA!

GIOCATORI  
2-5

ETÀ  
3-9

**Cosa uso:** gettoni-immagine + schede-obiettivo

**Scopo del gioco.** Trovare tutti gli oggetti del proprio pasto ed essere il primo a conquistarli tutti. Per farlo **si imparano i nomi degli oggetti** e si allena la **memoria visiva**, ricordando i gettoni girati e scartati dagli avversari.

**Preparazione e inizio del gioco.** Ogni giocatore **sceglie una scheda-obiettivo** che raffigura un pasto (colazione, pranzo, merenda, cena o festa) e tutti i **gettoni-immagine** corrispondenti alle schede scelte (es.  $6 \times 3 = 18$  gettoni se si gioca in 3) vengono messi capovolti sul tavolo. Se si gioca in due, si consiglia di usare 2 schede a testa e tutti i 30 gettoni. Inizia la partita il giocatore più giovane, e il gioco poi prosegue in senso orario.

**Turno di gioco.** Il Giocatore di Turno (GdT) gira un gettone. Se quel gettone fa parte del proprio pasto (ad esempio il GdT ha scelto la colazione e ha girato il gettone con l'immagine del latte) **PRIMA ne dice il nome a voce alta** (milk) e **POI lo pone sulla propria scheda-obiettivo**. Se invece il gettone che è stato girato non fa parte della propria scheda-obiettivo, il GdT lo rimette sul tavolo nella stessa posizione, capovolto, e passa il turno al giocatore alla propria sinistra.

**Fine del gioco.** La partita finisce quando un giocatore ha **conquistato tutti i 6 gettoni** (12 se si gioca in due) della propria scheda-obiettivo. Per poter vincere la partita deve **ripetere a voce alta tutti i 6 vocaboli** corrispondenti ai 6 gettoni della sua tavola.

## 2. HUNGRY TUMMY WORDS

GIOCATORI  
2-5

ETÀ  
5-9

**Cosa uso:** gettoni-parola + schede-obiettivo

**Scopo del gioco.** Il gioco è simile a TIDY UP, con la differenza che si usano i **gettoni-parola** al posto dei gettoni-immagine: invece di ripetere a voce alta i nomi degli oggetti raffigurati sui gettoni-immagine, bisogna **fare lo spelling dei vocaboli** scritti sui gettoni-parola.

## 3. MEMORY

GIOCATORI  
2-10

ETÀ  
5-9

**Cosa uso:** gettoni-immagine + gettoni-parola

**Scopo del gioco.** Conquistare il maggior numero di gettoni, **girando insieme** un gettone-immagine e il corrispondente gettone-parola.

**Preparazione e inizio del gioco.** Tutti i 60 gettoni (30 gettoni-immagine + 30 gettoni-parola) vengono messi **capovolti** sul tavolo. Qualora si giochi con bambini di soli 5 anni, si consiglia di iniziare con un numero inferiore di coppie (ad esempio 10 gettoni-immagine + 10 gettoni-parola per un totale di 20 gettoni), e di **umentare gradualmente** il numero di coppie di gettoni in gioco. Inizia la partita il giocatore meno giovane, e il gioco poi prosegue in senso orario.

**Turno di gioco.** Il giocatore di turno gira due gettoni e, se questi formano una **"coppia"** (es: il gettone-immagine con l'illustrazione del pollo e il gettone-parola con il vocabolo "chicken"), conquista i due gettoni e **prosegue il turno** girandone altri due. Se invece non formano una coppia rimette i due gettoni sul tavolo, capovolti e nella stessa posizione, e passa il turno al giocatore alla propria sinistra.

**Fine del gioco.** La partita finisce quando **tutti i gettoni sono stati girati**: vince il giocatore che ne ha conquistati di più.

## 4. BINGO

GIOCATORI  
2-10

ETÀ  
3-9

**Cosa uso:** gettoni-immagine + cartelle-bingo (lato-immagini) + sacchetto + poster-tabellone

**Scopo del gioco.** È il classico gioco della **tombola**: bisogna fare tombola coprendo per primi **tutte le 9 caselle** di una delle proprie cartelle-bingo.

**Preparazione e inizio del gioco.** Distribuire tutte le cartelle-bingo **in base al numero dei giocatori**, e utilizzarle dal lato delle immagini. Inserire nel sacchetto tutti i 30 gettoni-immagine e aprire il poster-tabellone per tenere traccia dei gettoni estratti. Dotarsi infine di fagioli, ceci, lenticchie o altro materiale disponibile.

**Turno di gioco.** Il giocatore con il ruolo del "croupier" estrae a caso dal sacchetto un gettone-immagine e **annuncia la corrispondente parola** agli altri giocatori. Ciascun giocatore **verifica** se quella immagine è presente su una delle proprie cartelle-bingo, nel qual caso la **copre** con un fagiolo (o altro).

**Fine del gioco.** La partita finisce quando un giocatore ha **coperto tutte le 9 immagini** di una delle proprie cartelle. Per poter vincere la partita, mentre si controlla sul tabellone che tutte le 9 immagini della cartella siano state realmente estratte, occorre **ripetere a voce alta tutti i 9 vocaboli** corrispondenti.

## 5. BINGO WORDS

GIOCATORI  
2-10

ETÀ  
5-9

**Cosa uso:** gettoni-parola + cartelle-bingo (lato-parole) + sacchetto + poster-tabellone

**Scopo del gioco.** Il gioco è simile a BINGO, con la differenza che si usano i **gettoni-parola** al posto dei gettoni-immagine: invece di ripetere ripetere a voce alta i nomi degli oggetti raffigurati sui gettoni-immagine, bisogna **fare lo spelling dei vocaboli** scritti sui gettoni-parola.

## 6. DOUBLE

GIOCATORI  
2-10

ETÀ  
5-9

**Cosa uso:** gettoni-immagine + gettoni-parola

**Scopo del gioco.** **Scartare tutti i gettoni della propria mano**, facendo le **coppie** tra le illustrazioni sui gettoni-immagine e i vocaboli sui gettoni-parola.

**Preparazione e inizio del gioco.** Tutti i 60 gettoni (30 gettoni-immagine + 30 gettoni-parola) vengono mescolati e distribuiti equamente a tutti i giocatori, in modo tale che **ogni giocatore ne abbia un numero pari** (es. 12 gettoni a testa se si gioca in cinque, ma alcuni giocatori 14 gettoni e altri 16 se si gioca in quattro). Prima di iniziare, ogni giocatore può scartare, tra i propri gettoni, quelli che già formano una "coppia" (es: il gettone-immagine con l'illustrazione del formaggio e il gettone-parola con il vocabolo "cheese").

**Turno di gioco.** Ciascun giocatore sceglie uno dei propri gettoni e lo passa, coperto, al giocatore alla propria sinistra, e tutti i giocatori lo fanno **contemporaneamente** al "Via". Prima del successivo turno di scambio, ogni giocatore verifica se il gettone appena ricevuto formi una coppia con un altro suo gettone, nel qual caso i due gettoni vengono scartati, ma solo dopo aver **pronunciato la parola a voce alta**.

**Fine del gioco.** La partita finisce quando un giocatore, il vincitore, ha **scartato tutti i propri gettoni**.

## 7. TIC TAC TOE

GIOCATORI  
2

ETÀ  
4-9

**Cosa uso:** 1 cartella-bingo (lato-immagini) + 5 gettoni-immagine + 5 gettoni-parola

**Scopo del gioco.** **Fare tris** prima dell'avversario.

**Preparazione e inizio del gioco.** Ciascun giocatore prende 5 gettoni, dello stesso tipo, e li **usa sul retro (Momo che mangia oppure logo HungryTummy)** come segnaposto. Inizia la prima partita il giocatore che vince a testa-o-croce, e nelle successive partite ci si alterna.

**Turno di gioco.** A turno i due sfidanti scelgono sulla cartella-bingo un'immagine non ancora coperta e, dopo averne **pronunciato il nome a voce alta**, vi pongono sopra uno dei propri gettoni girato sul retro (Momo oppure logo HungryTummy).

**Fine del gioco.** Vince il giocatore che riesce a disporre **tre dei propri gettoni in linea retta orizzontale, verticale o diagonale**. Se vengono giocati tutti i gettoni senza che nessuno sia riuscito a completare un tris, il gioco finisce in parità.

## 8. TIC TAC TOE WORDS

GIOCATORI  
2

ETÀ  
5-9

**Cosa uso:** 1 cartella-bingo (lato-parole) + 5 gettoni-immagine + 5 gettoni-parola

**Scopo del gioco.** Il gioco è simile a TIC TAC TOE, con la differenza che la cartella-bingo si usa dal lato delle parole: invece di pronunciare il nome dell'immagine, bisogna **fare lo spelling della parola** che viene coperta.

## 9. TIC TAC TOE FOUR

GIOCATORI  
2

ETÀ  
5-9

**Cosa uso:** 4 cartelle-bingo + gettoni-immagine + gettoni-parola

**Scopo del gioco.** Fare una **linea di quattro gettoni** prima dell'avversario.

**Preparazione e inizio del gioco.** Le 4 cartelle-bingo vengono disposte a formare un **quadrato 2 x 2**. Ciascun giocatore prende una decina di gettoni, dello stesso tipo. Inizia la prima partita il giocatore che vince a testa-o-croce.

**Turno di gioco.** A turno, i due sfidanti scelgono sulla cartella-bingo una immagine non ancora coperta e, dopo averne **pronunciato il nome a voce alta**, vi pongono sopra uno dei propri gettoni girato sul retro (Momo oppure logo HungryTummy).

**Fine del gioco.** Vince il giocatore che riesce a disporre **quattro** dei propri gettoni in linea retta orizzontale, verticale o diagonale. Se vengono giocati tutti i gettoni senza che nessuno sia riuscito a fare una linea di quattro, il gioco finisce in parità.

## 10. TIC TAC TOE FIVE

GIOCATORI  
2

ETÀ  
5-9

**Cosa uso:** 9 cartelle-bingo + gettoni-immagine + gettoni-parola

**Scopo del gioco.** Fare una **linea di cinque gettoni** prima dell'avversario.

**Preparazione e inizio del gioco.** Le 9 cartelle-bingo vengono disposte a formare un **quadrato 3 x 3**. Ciascun giocatore prende una ventina di gettoni, dello stesso tipo. Inizia la prima partita il giocatore che vince a testa-o-croce.

**Turno di gioco.** A turno, i due sfidanti scelgono sulla cartella-bingo una immagine non ancora coperta e, dopo averne **pronunciato il nome a voce alta**, vi pongono sopra uno dei propri gettoni girato sul retro (Momo oppure logo HungryTummy).

**Fine del gioco.** Vince il giocatore che riesce a disporre **cinque** dei propri gettoni in linea retta orizzontale, verticale o diagonale. Se vengono giocati tutti i gettoni senza che nessuno sia riuscito a fare una linea di cinque, il gioco finisce in parità.

## 11. FIND IT

GIOCATORI  
2-10

ETÀ  
3-9

**Cosa uso:** gettoni-immagine + gettoni-parola + sacchetto + poster-tabellone

**Scopo del gioco.** Posizionare il **maggior numero di gettoni** sul tabellone.

**Preparazione e inizio del gioco.** Inserire nel sacchetto tutti i 30 gettoni-immagine e aprire il poster-tabellone per vedere i 5 pasti e tenere traccia dei gettoni pescati e posizionati.

**Turno di gioco.** Il Giocatore di Turno (GdT) estrae a caso dal sacchetto un gettone-immagine e, dopo averlo osservato, **pronuncia la parola a voce alta** e lo mette al suo posto sul tabellone. Poi ne pesca un secondo e, **se appartiene alla stessa tavola**, pone anche quello sul tabellone. Continua a pescare nuovi gettoni **finché** il gettone che viene pescato appartiene a una **tavola diversa**: in quel caso lo rimette nel sacchetto invece che sul tabellone, e passa il turno al giocatore alla propria sinistra. Prima di passare il turno il GdT **guadagna una moneta (un gettone-parola girato sul retro)** per ogni gettone-immagine che ha posizionato sul tabellone.

**Fine del gioco.** La partita finisce quando **tutti i gettoni sono stati posizionati** sul tabellone. Vince chi ha conquistato più monete.

## 12. FIND IT WORDS

GIOCATORI  
2-10

ETÀ  
5-9

**Cosa uso:** gettoni-parola + gettoni-immagine + sacchetto + poster-tabellone

**Scopo del gioco.** Il gioco è simile a FIND IT, con la differenza che si usano i **gettoni-parola** al posto dei gettoni-immagine: invece di ripetere a voce alta i nomi degli oggetti raffigurati sui gettoni-immagine, bisogna **fare lo spelling dei vocaboli** scritti sui gettoni-parola.



L'albero di Momo®

[www.lalberodimomo.it](http://www.lalberodimomo.it)



[www.creativamente.eu](http://www.creativamente.eu)

Un gioco di: Emanuele Pessi  
Responsabile Didattica: Elisabetta Mohwinckel  
Collaboratrice Didattica: Federica Frigerio  
Illustrazioni di: Stefano Ceresa | Grafica di: Roberta Biasci  
Prodotto da: CreativaMente srl | Via A. Volta, 69 | 20863 Concorezzo (MB)

breakfast  
colazione



milk  
latte



cereal  
cereali



jam  
marmellata



bread  
pane



apple  
mela



biscuits  
biscotti

lunch  
pranzo



sausages  
salsicce



tomatoes  
pomodori



peas  
piselli



chicken  
pollo



fish fingers  
bastoncini  
di pesce



egg  
uovo

snack  
merenda



sandwich  
panino



ice cream  
gelato



juice  
succo



cupcake  
tortina



banana  
banana



chocolate  
cioccolato

dinner  
cena



soup  
minestra



broccoli  
broccoli



rice  
riso



potato  
patata



fish  
pesce



carrots  
carote

party  
festa



cake  
torta



crisps  
patatine



ham  
prosciutto



cheese  
formaggio



sweets  
caramelle



lollipop  
lecca-lecca