



Tek

Memory 6+

ISTRUZIONI

TekMemory

TekMemory è uno strumento ludico-didattico pensato per avvicinare le giovani generazioni al linguaggio cinematografico attraverso un approccio esperienziale, modulare e inclusivo. Il gioco nasce all'interno del progetto TEKhnicolor II – Transformative Ecological Kindness e si integra con il toolkit didattico 6+ prodotto all'interno del progetto TEKhnicolor e disponibile al sito www.ezmefilm.com al seguente link: Toolkit Tekhnicolor 6 light.

Il TekMemory può essere utilizzato nella sua forma completa oppure scomposto in moduli indipendenti, adattandosi così alle diverse esigenze educative, ai contesti scolastici e ai percorsi didattici. Questa flessibilità lo rende uno strumento aperto, che può essere calibrato in base all'età, al livello di conoscenza del linguaggio audiovisivo e agli obiettivi formativi del gruppo.

La seconda edizione di TEKhnicolor prende forma a partire dall'energia e dall'entusiasmo raccolti durante il percorso avviato nell'anno scolastico 2024–25. Se la prima edizione aveva aperto una strada importante, introducendo le giovani generazioni ai saperi ecologici tradizionali attraverso il cinema e la potenza espressiva del colore, la seconda edizione approfondisce ulteriormente questa direzione, concentrandosi sull'intreccio tra natura, cultura e benessere.

In questo quadro, l'educazione all'immagine diventa uno strumento per esplorare dimensioni più profonde dell'esperienza umana, come la cura, la reciprocità e la gentilezza, intesa non come semplice atteggiamento individuale ma come forza trasformativa capace di agire sul benessere collettivo.

All'interno di TEKhnicolor II, la gentilezza viene infatti interpretata come una forma di intelligenza relazionale e come un atto culturale e politico, in grado di trasformare il modo in cui le persone si relazionano tra loro, agli ecosistemi e ai territori. Per questo il termine TEK evolve nel suo significato e diventa acronimo di Transformative Ecological Kindness, come invito a costruire una visione condivisa del benessere fondata sulla relazione gentile tra esseri umani e ambiente.

Il progetto TEKhnicolor si fonda inoltre sulla convinzione che le storie abbiano un ruolo fondamentale nella costruzione del mondo che abitiamo. Come ricorda Donna Haraway, è importante comprendere quali storie utilizziamo per pensare altre storie, e quali mondi queste storie contribuiscono a generare. TekMemory si inserisce proprio in questa prospettiva: il gioco diventa uno spazio in cui imparare a riconoscere, costruire e trasformare il linguaggio delle immagini e delle narrazioni.

TekMemory è stato ideato da Giovanni Benini e Marianna Giorgia Marchesini e impaginato da Laura Girelli.

Il progetto TEKhnicolor II – Transformative Ecological Kindness è realizzato da Ezme Film, in collaborazione con Hermete Cooperativa Sociale, Associazione Culturale Fonderia 20.9, Centro di Educazione Ambientale Legambiente Verona, Circolo del Cinema di Verona, Comune di Negrar di Valpolicella, Fossick Project, Habitat Associazione di Promozione Sociale, Solar Cinema – Euganea Movie Movement e Università degli Studi di Padova – Dipartimento di Psicologia Generale. Il progetto è realizzato nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da Ministero della Cultura e Ministero dell'Istruzione e del Merito.

Composizione del mazzo

Il mazzo di TekMemory è composto da 58 carte totali, organizzate in 29 coppie. Ogni coppia mette in relazione due elementi tra loro collegati, favorendo un apprendimento basato sull'associazione, la memoria visiva e la costruzione di significato.

Le carte sono suddivise in quattro gruppi tematici principali, che rappresentano le componenti fondamentali del linguaggio cinematografico. Ogni gruppo è costruito per essere utilizzato sia in modo integrato sia in modalità modulare, permettendo agli educatori di adattare il gioco alle diverse esigenze didattiche. Per scelta arbitraria delle autrici è usato il femminile.

Il primo gruppo è dedicato ai ruoli del cinema ed è composto da 8 coppie, per un totale di 16 carte. In questo insieme rientrano le figure professionali che contribuiscono alla realizzazione di un film:

Regista ↔ Persona che dirige il film e guida la troupe
Attrice ↔ Interpreta un personaggio
Sceneggiatrice ↔ Scrive la storia e i dialoghi
Operatrice di ripresa ↔ Usa la telecamera
Montatrice ↔ Unisce e monta le scene
Produttrice ↔ Organizza e finanzia il film
Costumista ↔ Crea i vestiti dei personaggi
Scenografa ↔ Costruisce i set e gli ambienti

Il secondo gruppo riguarda gli strumenti del cinema ed è composto da 8 coppie, per un totale di 16 carte. Include:

Ciak ↔ Serve a segnare le scene e sincronizzare l'audio
Telecamera ↔ Registra le immagini
Microfono ↔ Registra i suoni e le voci
Luci ↔ Illuminano la scena
Cavalletto ↔ Mantiene ferma la telecamera
Pellicola ↔ Supporto analogico della registrazione cinematografica
Cuffie da regia ↔ Permettono di ascoltare l'audio
Drone ↔ Riprese dall'alto

Il terzo gruppo è dedicato ai piani di ripresa ed è composto da 5 coppie, per un totale di 10 carte.

Campo lungo ↔ Mostra l'ambiente e i personaggi piccoli
Campo medio ↔ Personaggi visibili fino alla vita
Primo piano ↔ Mostra il volto
Dettaglio ↔ Mostra un particolare (occhi, mano, oggetto)
Totale ↔ Inquadra tutta la scena

Il quarto gruppo riguarda i generi cinematografici ed è composto da 8 coppie, per un totale di 16 carte.

Commedia ↔ Film divertente
Drammatico ↔ Storie emozionanti e serie
Azione ↔ Inseguimenti e combattimenti
Avventura ↔ Viaggi ed esplorazioni
Fantascienza ↔ Futuro, spazio, tecnologia
Fantasy ↔ Magia e mondi immaginari
Horror ↔ Paura e suspense
Animazione ↔ Disegni o computer grafica

Come si gioca

1. Mescola tutte le carte e disponile sul tavolo a faccia in giù.
2. A turno, ogni giocatore gira due carte.
3. Se le carte formano una coppia corretta, il giocatore le prende e continua a giocare.
4. Vince chi riesce a raccogliere più coppie.

Variante facile del Memory

Per rendere il gioco più semplice e veloce per i più piccoli, si possono usare meno carte:

Si gioca con un numero ridotto di elementi:

- 4 coppie di ruoli (Regista, Attrice, Sceneggiatrice, Operatrice di ripresa),
- 4 strumenti (Ciak, Telecamera, Microfono, Luci),
- 3 piani di ripresa (Campo lungo, Primo piano, Dettaglio),
- 3 generi (Commedia, Avventura, Animazione).

Se una coppia è difficile da ricordare, il giocatore può riprovare senza perdere il turno.

Varianti - Attività di Role Playing

Siamo una troupe!

Carte usate: Gruppo 1 – Ruoli del cinema

Ogni bambina pesca una carta ruolo e diventa quel personaggio per tutta l'attività.

Il gruppo deve girare un cortometraggio immaginario: ognuna recita il proprio ruolo professionale, prende decisioni coerenti con esso e interagisce con le altre.

Esempio:

- La regista dà istruzioni
- La sceneggiatrice propone la storia
- La costumista descrive i vestiti dei personaggi
- L'attrice improvvisa le scene

Variante: scambiare le carte a metà attività per sperimentare ruoli diversi.

L'intervista sul set

Carte usate: Gruppo 1 – Ruoli del cinema

Le 8 carte sono distribuite senza essere rivelate.
Una bambina fa la giornalista e intervista le professioniste del set.

Chi tiene il microfono risponde alle domande restando in personaggio.
Il resto della classe deve indovinare il ruolo della professionista del set.

Domande stimolo:

- "Cosa fai esattamente sul set?"
- "Qual è lo strumento più importante per te?"
- "Cosa succede se qualcosa va storto nel tuo lavoro?"

Che piano di ripresa siamo?

Carte usate: Gruppo 3 – Piani di ripresa

Le bambine pescano una carta piano di ripresa e devono ricreare fisicamente quella inquadratura con il proprio corpo o con una cornice fatta di cartone.

Il gruppo indovina che piano è. Poi si costruisce una scena usando più piani in sequenza, come veri storyboard viventi.

Esempio di sequenza:

1. Totale → tutte in scena
2. Campo medio → due personaggi dialogano
3. Primo piano → espressione di sorpresa
4. Dettaglio → la mano che apre una porta

Il genere misterioso

Carte usate: Gruppo 4 – Generi cinematografici

Una bambina pesca in segreto una carta genere e improvvisa una scena breve (2 minuti) senza rivelare il genere. Le altre devono indovinarlo.

Variante cooperativa: il gruppo pesca insieme due carte genere e deve creare una scena che le mescoli entrambe.

(Es. Fantasy + Horror = una strega cattiva in un castello)

Un film in 5 carte

Carte usate: tutti e 4 i gruppi

La classe è divisa in gruppo.

Ogni gruppo pesca 5 carte casuali (almeno una per gruppo tematico) e deve costruire una storia che le contenga tutte.

Le carte diventano vincoli creativi: un ruolo, uno strumento, un piano, un genere... e la storia prende forma!

Esempio di mano:

- 🗣️ Sceneggiatrice
- 🎙️ Microfono
- 👁️ Dettaglio
- 🚀 Fantascienza
- 🎬 Ciak

→ "Sei una sceneggiatrice di film di fantascienza che sta registrando in segreto un messaggio con un microfono nascosto..."

L'obiettivo non è la velocità, ma la scoperta: imparare attraverso il gioco, costruendo associazioni semplici e chiare tra immagini e significati.

Buon gioco!

Tek Memory 6+

GIOCO DA STAMPARE

Istruzioni per la stampa delle carte

Il gioco è composto da pagine che contengono 9 carte ciascuna, alternate a pagine con un pattern ripetuto che fungerà da retro della carta.

Di cosa hai bisogno

- Carta o cartoncino: Si consiglia l'uso di un cartoncino (grammatura ideale tra i 200g/m² e i 300g/m²) per fare in modo che le carte siano resistenti e non siano trasparenti.
- Forbici ben affilate o, ancora meglio, un taglierino e un righello per ottenere bordi dritti.

Come stampare

Opzione A: Stampa Fronte-Retro Automatica

Se la tua stampante supporta la stampa fronte-retro automatica e della carta con grammatura elevata:

- Imposta la stampante su "Stampa su entrambi i lati".
- Seleziona l'opzione "Scegli orientamento verticale" e "Gira sul lato corto".
- Nelle impostazioni di dimensione, seleziona "Dimensioni reali" (o "Nessun ridimensionamento") per mantenere le proporzioni originali.

Opzione B: Stampa e Incolla

Se usi una carta comune o vuoi che le carte siano molto rigide:

- Stampa tutte le pagine separatamente solo su un lato del foglio.
- Incolla il fronte e il retro di ogni foglio usando della colla stick (stendendola bene e in modo uniforme) o del biadesivo.
- Lascia asciugare sotto un peso (come un libro pesante) per evitare che i fogli si imbarchino.

Taglio e finitura

Una volta completata la stampa (o l'incollatura), segui le linee di divisione sul fronte delle carte per tagliarle.

Grazie al pattern continuo del retro, anche se il taglio non dovesse essere millimetrico, apparirà sempre perfetto e le carte non saranno riconoscibili.





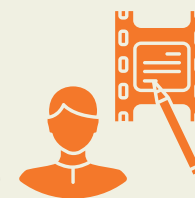
Regista

Dirige il film e guida la troupe.



Attrice

Interpreta un personaggio.



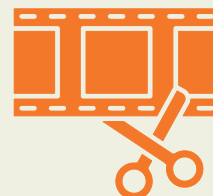
Sceneggiatrice

Scrive la storia e i dialoghi.



Operatrice di ripresa

Usa la telecamera.



Montatrice

Unisce e monta le scene.



Produttrice

Organizza e finanzia il film.



Costumista

Crea i vestiti dei personaggi.



Scenografa

Costruisce i set e gli ambienti.



Ciak

Serve a segnare le scene e sincronizzare l'audio.





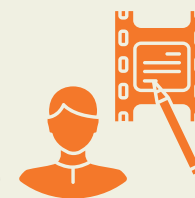
Regista

Dirige il film e guida la troupe.



Attrice

Interpreta un personaggio.



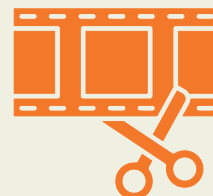
Sceneggiatrice

Scrive la storia e i dialoghi.



Operatrice di ripresa

Usa la telecamera.



Montatrice

Unisce e monta le scene.



Produttrice

Organizza e finanzia il film.



Costumista

Crea i vestiti dei personaggi.



Scenografa

Costruisce i set e gli ambienti.



Ciak

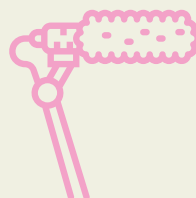
Serve a segnare le scene e sincronizzare l'audio.





Telecamera

Registra le immagini.



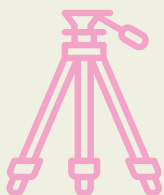
Microfono

Registra i suoni e le voci.



Luci

Illuminano la scena.



Cavalletto

Mantiene ferma la telecamera.



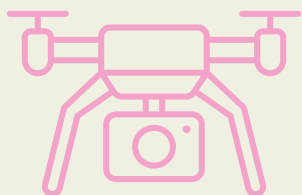
Pellicola

Supporto analogico della registrazione cinematografica.



Cuffie da regia

Permettono di ascoltare l'audio.



Drone

Riprese dall'alto.



Campo lungo

Mostra l'ambiente e i personaggi piccoli.



Campo Medio

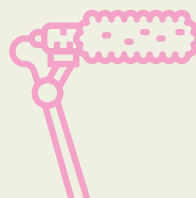
Serve a segnare le scene e sincronizzare l'audio.





Telecamera

Registra le immagini.



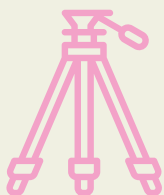
Microfono

Registra i suoni e le voci.



Luci

Illuminano la scena.



Cavalletto

Mantiene ferma la telecamera.



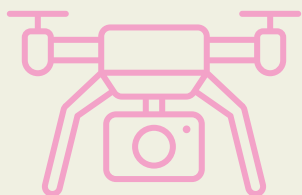
Pellicola

Supporto analogico della registrazione cinematografica.



Cuffie da regia

Permettono di ascoltare l'audio.



Drone

Riprese dall'alto.



Campo lungo

Mostra l'ambiente e i personaggi piccoli.



Campo Medio

Serve a segnare le scene e sincronizzare l'audio.



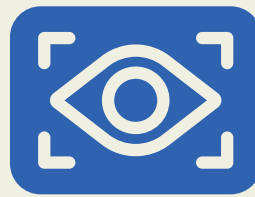
Primo piano

Mostra il volto.



Dettaglio

Mostra un particolare (occhi, mano, oggetto).



Totale

Inquadra tutta la scena.



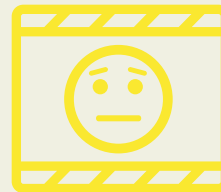
Commedia

Film divertente.



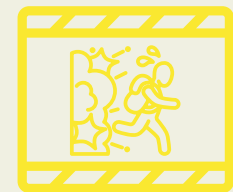
Drammatico

Storie emozionanti e serie.



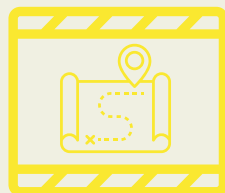
Azione

Inseguimenti e combattimenti.



Avventura

Viaggi ed esplorazioni.



Fantascienza

Futuro, spazio, tecnologia.



Fantasy

Magia e mondi immaginari.





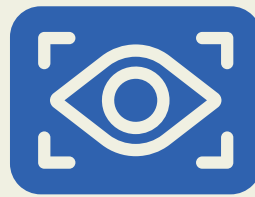
Primo piano

Mostra il volto.



Dettaglio

Mostra un particolare (occhi, mano, oggetto).



Totale

Inquadra tutta la scena.



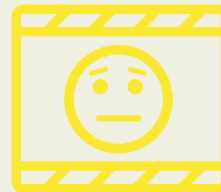
Commedia

Film divertente.



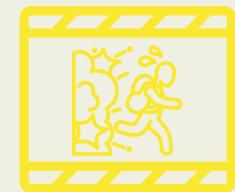
Drammatico

Storie emozionanti e serie.



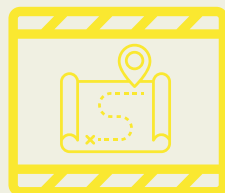
Azione

Inseguimenti e combattimenti.



Avventura

Viaggi ed esplorazioni.



Fantascienza

Futuro, spazio, tecnologia.



Fantasy

Magia e mondi immaginari.





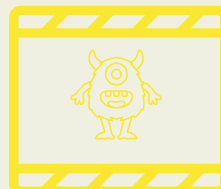
Horror

Paura e suspense.



Animazione

Disegni o computer grafica.



Horror

Paura e suspense.



Animazione

Disegni o computer grafica.

