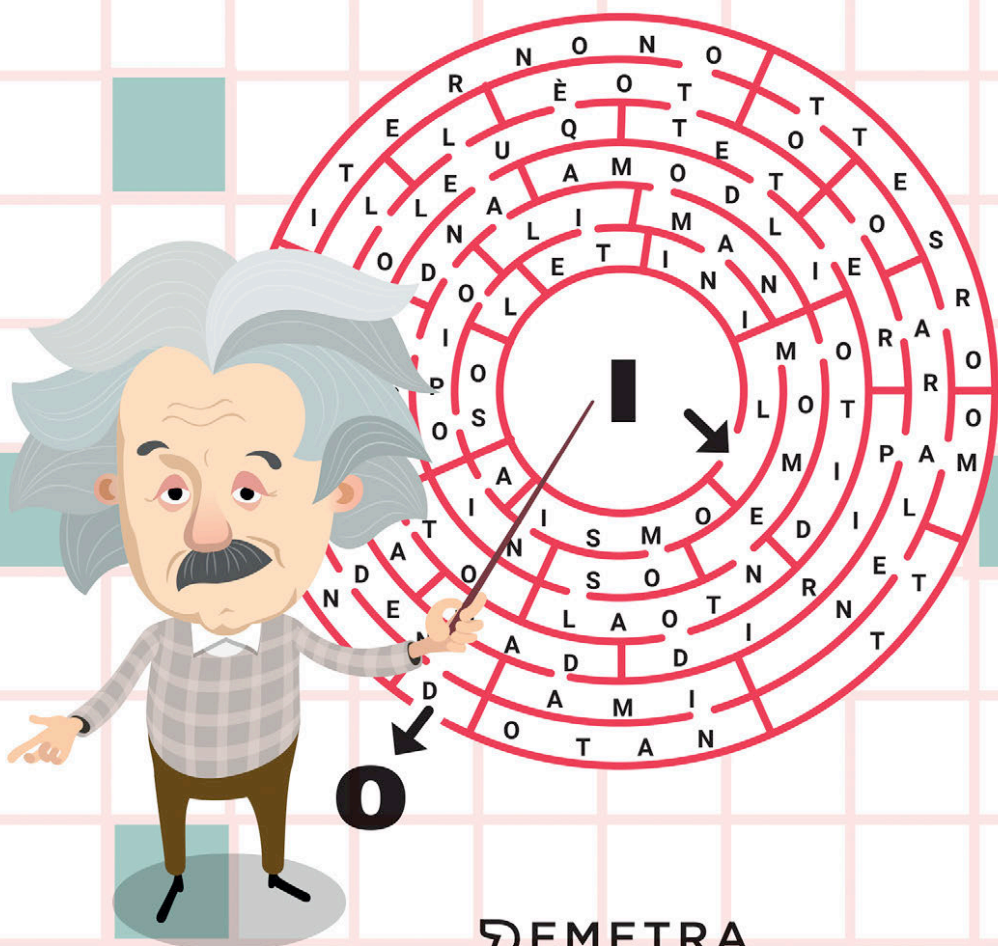


# ALLENA

# la memoria senior

*mente giovane e in forma*



DEMETRA



**ALLENATA**  
**la** **memoria** **senior**  
*mente giovane e in forma*

DEMETRA

Il tema: la famiglia  
da A IN ad et d  
S tte t ill t a i e  
A i i i ti i gi i ita gi

Concept e realizzazione editoriale: Studio Giorgio Di Vita

Testi: Giorgio Di Vita

Illustrazioni: tutte le immagini sono © Shutterstock,

a eccezione di quelle alle pp. 13, 22, 23, 33, 34, 52: Archivio Giunti/Giorgio Di Vita

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

© 2024 Giunti Editore S.p.A.

Via Bolognese 165 - 50139 Firenze - Italia

Via G.B. Pirelli 30 - 20124 Milano - Italia

ISBN: 9788844088040

Prima edizione digitale: giugno 2024



PRO.DIGI  GIUNTI  
FESTINA LENTE

**L'**Università di Toronto sostiene che essere smemorati sia sintomo di grande intelligenza. Sembra, infatti, che per far lavorare la mente in modo agile ed efficiente si debba – come dire? – fare spazio e cancellare tutto ciò che di inutile il nostro cervello incamera costantemente... però (sì, perché c'è un però) attenti a non esagerare: girare per un'ora prima di aver ritrovato il punto in cui si è parcheggiata l'auto, sbagliare nome quando si parla di un amico, oppure assumere un farmaco al posto di un altro sono cose che possono avere "effetti indesiderati". E allora ecco qui una raccolta di giochi divertenti che vi sfideranno, pagina dopo pagina, a non lasciarvi andare a comodi alibi e a far pedalare la vostra mente senza cedere alla pigrizia...  
Pronti? Si parte!!!



**S**crivi sotto a ogni lettera, nell'ordine, il nome di una città, il nome di un fiume, un nome di persona, il nome di qualcosa di commestibile, il nome di un romanziere e il nome di un musicista.

Ciascuna parola deve iniziare con la lettera che campeggia sopra ogni elenco. Non c'è fretta di completare le liste, tornaci pure quando qualche parola ti viene in mente. L'obiettivo, comunque, è di completare il gioco nel più breve tempo possibile.

**O**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**C**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**T**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**P**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**B**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**E**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**A**

.....

.....

.....

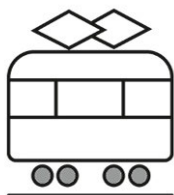
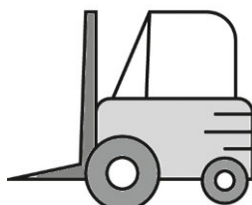
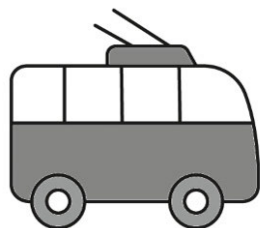
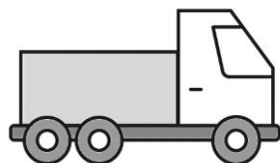
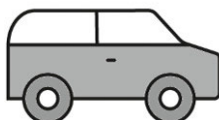
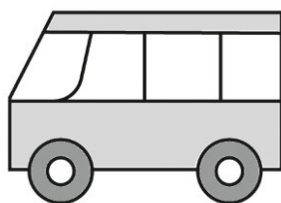
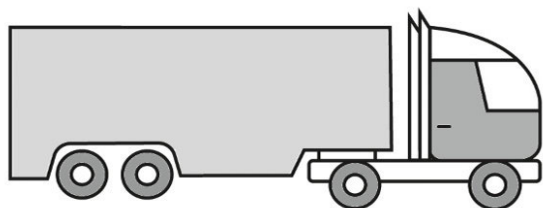
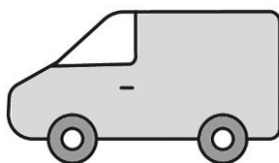
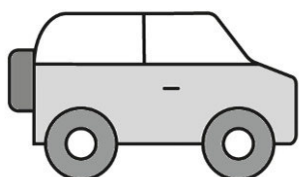
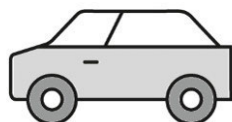
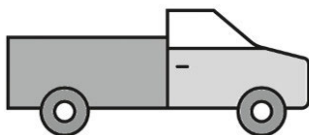
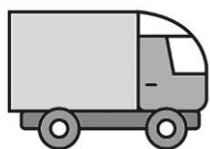
.....

.....

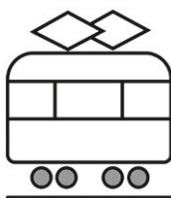
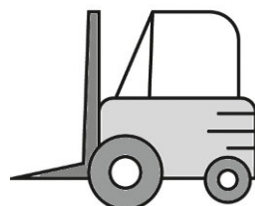
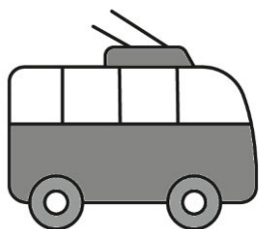
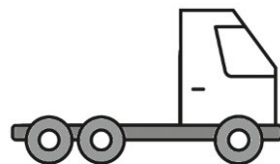
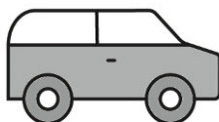
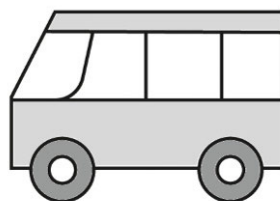
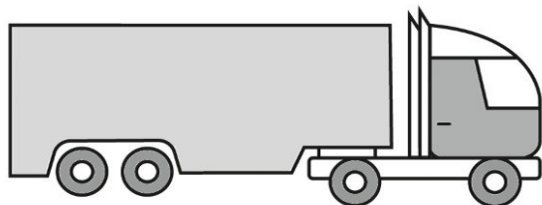
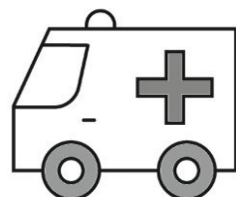
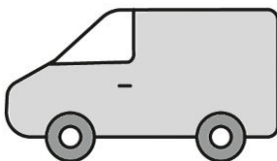
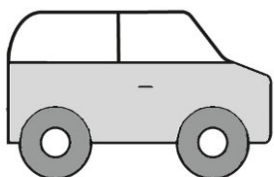
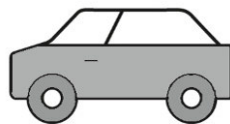
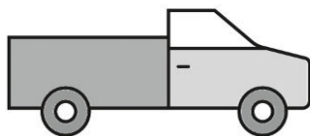
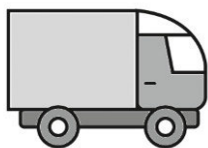
.....

.....

**N**ell'ora di punta c'è un gran traffico per le strade della città. Osserva e rispondi senza guardare: quanti mezzi viaggiano su rotaie? Poi volta pagina e preparati al prossimo gioco!



Il giorno dopo, i mezzi di trasporto hanno cambiato posizione. Prova a rispondere: 1) Quale mezzo ha cambiato direzione? 2) Chi ha riverniciato la propria auto? 3) Chi ha usato la propria ruota di scorta? 4) Chi ha scaricato il proprio container?





I favolosi anni '60 si ricordano anche per la produzione canora e per i grandi classici del Festival di Sanremo. Prova a collegare i titoli delle canzoni di quegli anni con i nomi dei loro interpreti!

CUORE MATTO

BOBBY SOLO

SE PIANGI SE RIDI

GINO PAOLI

AL DI LÀ

DON BACKY

UN UOMO VIVO

LITTLE TONY

PATATINA

SERGIO ENDRIGO

L'IMMENSITÀ

BETTY CURTIS

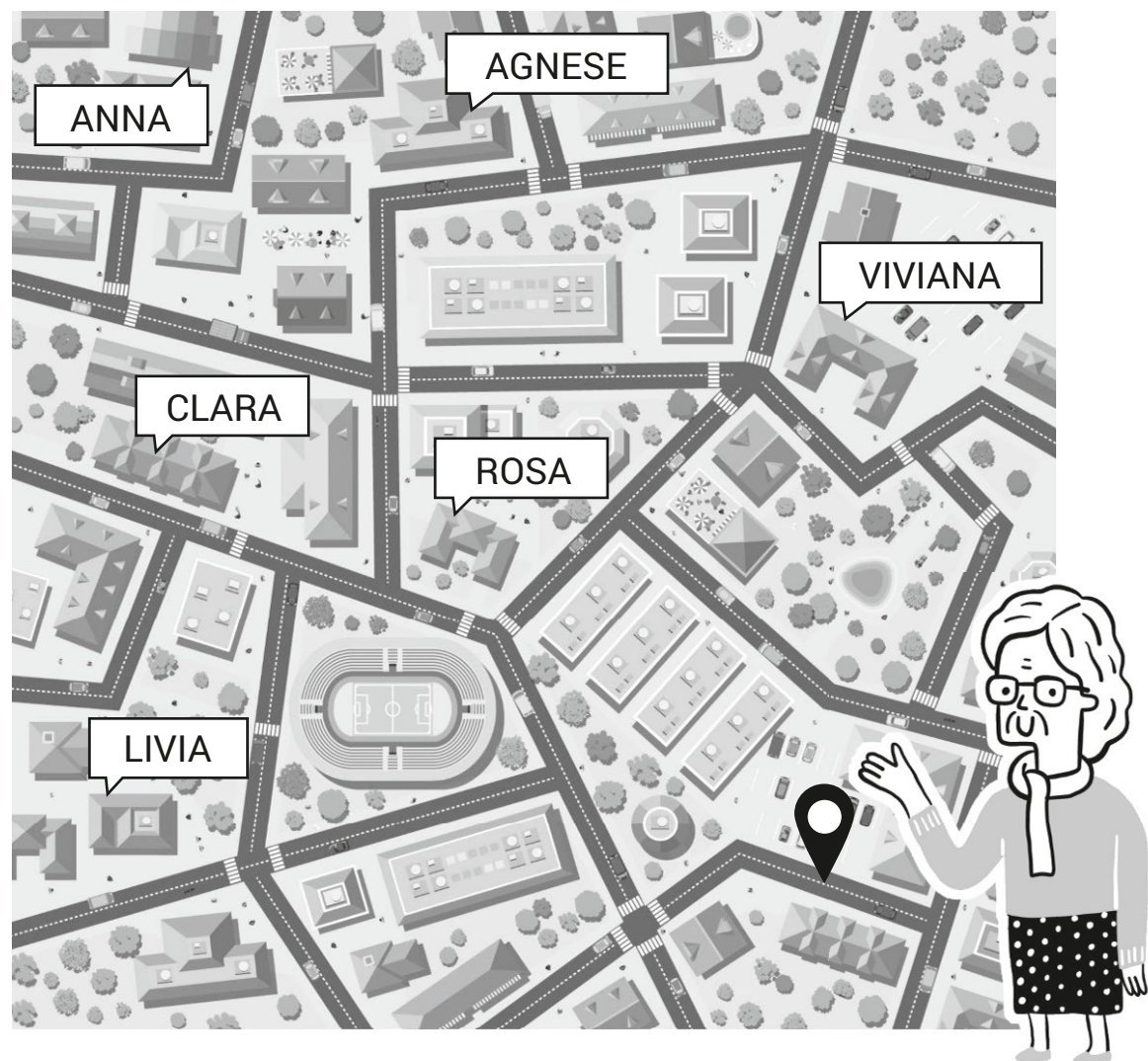
CANZONE PER TE

WILMA GOICH

**L**a signora Ada chiede informazioni per raggiungere la casa di una vecchia amica appena trasferitasi in città. Qui di sotto le indicazioni ricevute. Leggile con attenzione, poi copri le e prova ad attraversare il quartiere. Questo ti permetterà, se avrai buona memoria, di accompagnare Ada nel suo percorso e di conoscere il nome della sua amica. La sua posizione attuale è indicata accanto alla sua immagine.

## INDICAZIONI

1) Proseguì verso il centro. 2) Al primo incrocio volta a destra. 3) Poi volta alla terza traversa. 4) All'incrocio volta a sinistra. 5) Ora volta alla prima traversa a destra. 6) Volta ancora a destra. 7) La casa dell'amica di Ada è a 200 metri sulla sinistra.



**L**a storia, compresa quella recente, è fatta anche da una serie di frasi celebri che può capitare di ripetere senza ricordare più né l'autore, né quando e perché siano state pronunciate. Vuoi provare ad abbinare frasi e momenti storici? Puoi collegare i riquadri con una matita.

1  
Houston,  
abbiamo avuto  
un problema!

2  
Se sbaglio  
mi corrigerete!

3  
Un piccolo  
passo per un uomo,  
un grande passo per  
l'umanità!

4  
*I have a dream!*

5  
Due cose sono  
infinite: l'universo  
e la stupidità  
umana...

6  
Chi ha paura muore  
ogni giorno!

**A** - Paolo Borsellino, parafrasando il "Giulio Cesare" di William Shakespeare.

**B** - Armstrong in occasione dell'allunaggio dell'Apollo 11.

**C** - Papa Giovanni Paolo II durante il suo discorso dopo l'elezione a pontefice.

**D** - Equipaggio dell'Apollo 13, prima della rinuncia alla missione lunare.

**E** - Martin Luther King il 28 agosto 1963 davanti al Lincoln Memorial di Washington.

**F** - Albert Einstein.

I nipotini sono a scuola e c'è tempo per riordinare la loro cameretta. Osserva il disegno qui a destra, poi copriilo e cerca di ricostruire l'immagine senza guardarlo. Metti in ordine la lettera di ogni striscia rispetto alle altre.

