

INVENÇÕES DE MAXI-MEMORY

Ref. 20406



CONTEÚDO:

O jogo é composto por 34 fichas de cartão grosso, resistente e de grande qualidade. Medidas das fichas: 9 x 9 cm.

DESCRIÇÃO DAS FICHAS

As fichas representam as seguintes invenções:

1. A roda (-3500, Suméria, Mesopotâmia)
2. A escritura (-3300, Suméria, Mesopotâmia)
3. O sabão (-2500, Suméria, Mesopotâmia)
4. O dinheiro (-650, Lídia, Ásia Menor)
5. Os óculos (1300, Itália)
6. O relógio de bolso (s. V, Europa)
7. A escova de dentes (1498, China)
8. A cadeira de rodas (1595, Espanha)
9. A sanita (1597, Inglaterra)
10. A locomotiva de vapor (1804, Inglaterra)
11. A bicicleta (1817, Alemanha)
12. O telefone (1876, USA)
13. A lâmpada (1879, USA)
14. O automóvel (1885, Alemanha)
15. O avião (1890, França)
16. A televisão (1926, Inglaterra)
17. O computador (1942, USA)

IDADE RECOMENDADA:

De 3 a 8 anos.

Devido às suas características, este jogo pode ser utilizado tanto por crianças, que descobrirão a origem de muitas invenções que para eles são objetos básicos do seu dia a dia, como por adultos, que poderão divertir-se ao reconhecer os pares de invenções que mudaram a história. Trata-se de um jogo magnífico para brincar com pequenos e grandes, permitindo ao adulto explicar a evolução das invenções à criança, bem como a forma como estas mudaram a história.

Graças ao seu sistema de jogo, o memory, permite treinar a observação, a atenção, a associação e a memória.



OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

- Entender e reconhecer a evolução das invenções.
- Exercitar a capacidade de atenção, observação, discriminação, associação e classificação.
- Desenvolver a memória histórica, a memória visual e a memória espacial.
- Enriquecer o vocabulário relacionado com estas invenções.
- Trabalhar a ideia de que todos nós podemos criar invenções que não existem atualmente e que podem melhorar a qualidade de vida.

SISTEMA DE JOGO: MEMORY

1. Familiarização com as invenções: colocar todas as fichas viradas para cima em cima da mesa e pôr as invenções aos pares. A moldura colorida pode ajudar a associar os pares.
2. Uma vez colocadas aos pares, as fichas são todas misturadas e dispostas viradas para baixo sobre a mesa.
3. Por turnos, viram-se sempre duas fichas de cada vez. Se formarem um par, podemos continuar a virar outras duas cartas em busca de mais pares. Se não, viram-se as fichas novamente para baixo, sem as remover do sítio. Passa a vez para o jogador seguinte.
4. Continua-se a jogar até já não haver mais fichas em cima da mesa. Então, cada jogador deverá contar os seus pares. O vencedor é o que tiver recolhido mais cartas.

OTRAS ATIVIDADES:

1. **Qual foi a evolução de cada invenção?** Analisar as diferenças e semelhanças entre cada invenção, tanto na sua versão antiga como moderna. Poderão ser consideradas características tais como o tamanho, a forma, a cor, o material de fabrico, se foram adicionadas funcionalidades ou não, etc.
2. **Classificar:** Agrupar as invenções em função de uma característica que tenham em comum: são meios de transporte, servem para a higiene, servem para a comunicação, etc.
3. **Estruturação da linguagem:** Construir frases relacionadas com as invenções que aparecem nas fichas.
4. **Benefícios:** Nomear os benefícios para a vida proporcionados por cada invenção e imaginar, bem como descrever como seria o mundo sem a existência dessa invenção.
5. **Idiomas:** Este jogo permite igualmente trabalhar todo o vocabulário associado às invenções noutros idiomas.



1



2



3



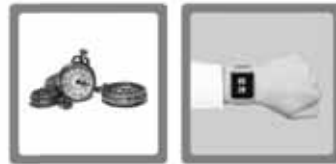
4



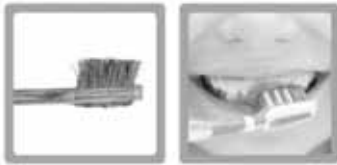
5



6



7



8



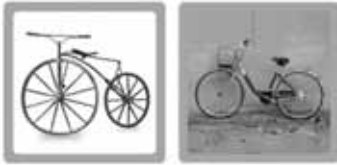
9



10



11



12



13



14



15



16



17

