

Memória tátil

Discriminação visual

Ref. 20412



CONTEÚDOS

O jogo inclui 34 cartas redondas com uma textura áspera e ilustrações criadas com grande contraste. São fabricadas em cartão espesso, robusto, muito resistente e de alta qualidade.

Diâmetro da carta: 9 cm.

O cartão utilizado é ecológico e tem origem em florestas sustentáveis. Contém uma elevada percentagem de materiais reciclados e é 100% reciclável.

GRUPO ETÁRIO RECOMENDADO

Crianças dos 3 aos 8 anos.

Este jogo de memória é também ideal para pessoas com deficiências visuais, quer sejam crianças ou adultos, uma vez que as cartas têm uma textura áspera com ilustrações de elevado contraste nas cores primárias (branco, preto e vermelho) o que facilita distingui-las.

O formato e os materiais nos quais são fabricadas incentivam a inclusão e a participação de todas as crianças, incluindo daquelas com diferentes níveis de deficiência visual: todos podem jogar o mesmo jogo em conjunto.

O jogo pode ser utilizado para jogos clássicos de memória ou para jogos de memória tátil.

OBJETIVOS EDUCATIVOS

- Desenvolver as competências de discriminação visual e tátil.
- Trabalhar a atenção, a observação e a memória do espaço.
- Exercitar a memória visual e tátil com imagens com diferentes texturas.
- Integrar informação de diferentes sentidos na aprendizagem sobre os objetos.
- Facilitar a inclusão de crianças e adultos com deficiências visuais através do jogo.



Tel. 213 872 458
oficinadidactica.pt

SISTEMAS DE JOGO E ATIVIDADES

JOGO DE MEMÓRIA CLÁSSICO

1. Coloque todas as cartas na mesa com as faces viradas para baixo.
2. À vez, cada jogador vira duas cartas. Se corresponderem, guarda o par. Caso contrário, volta a virá-las para baixo deixando-as no mesmo lugar.
3. O vencedor é o jogador que tiver mais pares.

JOGO DE MEMÓRIA TÁTIL

1. Coloque todas as cartas na mesa com as faces viradas para baixo.
2. À vez, o jogador vira duas cartas como se segue: o jogador levanta a primeira carta, vira-a e sente-a com os dedos. Antes de levantar a segunda carta, o jogador fecha os olhos e tem de adivinhar se as duas cartas correspondem apenas pelo toque.
Os restantes jogadores têm de manter o silêncio para que aquele que está a jogar se concentre.
Se o jogador pensar que as duas cartas correspondem, dizem-no e abrem os olhos para verificar.
Se estas formarem um par, o jogador guarda-as, se não, vira as cartas novamente deixando-as no mesmo lugar e passa a vez.
3. O vencedor é o jogador que tiver mais pares.



Tel. 213 872 458
oficinadidactica.pt