

Maxi-Memória: Diversidade e Formas de Vida

CONTEÚDOS

O jogo inclui 34 cartas fabricadas a partir de cartão espesso, robusto, resistente e de alta qualidade. As cartas incluem grandes imagens reais que apresentam vários modos de vida e atividades diárias por todo o mundo, como ir à escola, ir recolher água, brincar, viajar e muitas outras atividades.

Dimensões da carta: 9 x 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.

Com este jogo de memória, os jogadores irão aprender como é que vivem as pessoas noutros locais e a grande diversidade existente no mundo moderno, ao mesmo tempo que também desenvolvem a atenção e as competências de memória.

Face às suas características, este é um excelente jogo para adultos e para crianças.

Aprender sobre as diferenças é o primeiro passo para aprender a respeitar a diversidade!

OBJETIVOS EDUCATIVOS

- Aprender que existem diferentes modos de vida e atividades diárias.
- Descobrir que não existe um modo "certo" de fazer as coisas e aprender a apreciar e a respeitar a diversidade.
- Compreender que a diversidade enriquece a cultura do planeta e incentiva o diálogo sobre as diferenças e as desigualdades no mundo de hoje.
- Exercitar a memória através de fotografias da vida real.
- Desenvolver a atenção e competências de observação.
- Melhorar a memória visual e espacial.
- Enriquecer o vocabulário.

SISTEMAS DE JOGO E ATIVIDADES

FAMILIARIZAR AS CRIANÇAS COM AS IMAGENS NAS CARTAS: Antes de iniciar o jogo, recomendamos que as crianças observem as imagens nas cartas e as associem em pares. Os rebordos coloridos ajudam a fazer estas associações.

A seguir, são várias as atividades possíveis:

1. **Memória:** Disponha as cartas com a face virada para baixo. À vez, cada jogador vira duas cartas. Se estas formarem um par, guarde-as e continue a virar as cartas, duas a duas, para encontrar mais pares. Se estas não formarem um par, o jogador vira as cartas novamente deixando-as no mesmo lugar e passa a vez.
O jogo termina quando não há mais cartas na mesa. Cada jogador conta os pares que conseguiu e o vencedor é aquele que apresentar mais pares.
2. **Vocabulário:** Descrever as ações, pessoas e elementos apresentados nas cartas.
3. **Estruturação da linguagem:** Formar frases associadas às imagens que aparecem nas cartas.



