

# MAXI-MEMORY

## Animais vertebrados e seu esqueleto



### ÍNDICE

O conjunto é composto por 34 cartões feitos de cartão resistente, durável, de alta qualidade e espesso. Os cartões contêm imagens reais, de grandes dimensões, de animais vertebrados e dos seus esqueletos.

O material é amigo do ambiente, provém de florestas sustentáveis, é constituído por uma elevada percentagem de material reciclado e é 100% reciclável.

### IDADE RECOMENDADA

Dos 3 aos 8 anos de idade.

O tamanho grande das cartas faz deste jogo um material ideal para exercitar a memória, trabalhar a atenção e aprender mais sobre os diferentes grupos de animais vertebrados: mamíferos, aves, peixes, répteis e anfíbios.

Devido às suas características, é um jogo muito adequado para jogar e aprender tanto na sala de aula como em casa.

Faz pares e descobre como são os animais por dentro!

### OBJECTIVOS DIDÁCTICOS

- Exercitar a memória com imagens reais.
- Aprender sobre os diferentes grupos de animais vertebrados: mamíferos, aves, peixes, répteis e anfíbios.
- Descobrir o sistema esquelético dos animais vertebrados e as suas diferenças.
- Desenvolver as capacidades de atenção, observação, discriminação e classificação.
- Melhorar a memória visual e espacial.
- Enriquecer o vocabulário.

# SISTEMA DE JOGO E ACTIVIDADES

## FAMILIARIZARMO-NOS COM AS IMAGENS DOS CARTÕES

Antes de começar a jogar, recomenda-se que vire as cartas para cima e faça corresponder os animais ao seu esqueleto.

## VOCABULÁRIO

Classificar os animais vertebrados em grupos: mamíferos, aves, peixes, répteis e anfíbios. De seguida, nomeia cada um dos animais:



**Mamíferos**



**Aves**



**Peixe**



**Répteis**



**Anfíbios**

|            |                  |                  |                     |                          |
|------------|------------------|------------------|---------------------|--------------------------|
| - Elefante | - Cisne          | - Peixe-palhaço  | - Camaleão          | - Salamandra             |
| - Girafa   | - Pinguim        | - Tubarão        | - Tartaruga marinha | - Rã-de-olho-vermelho    |
| - Esquilo  | - Papagaio arara | - Cavalo marinho | - Serpente Cobra    | - Tritão-de-bando-do-sul |
| - Leopardo |                  |                  |                     |                          |
| - Canguru  |                  |                  |                     |                          |

## MEMÓRIA

1. Colocar todas as cartas viradas para baixo.
2. À vez, começando pelo participante mais novo, são viradas duas cartas.
  - a. Se formarem um par de um animal com o seu esqueleto, guardamos o par de cartas e continuamos a virar mais duas cartas em busca de mais pares.
  - b. Se não formarem um par, deixamo-los novamente virados para baixo no mesmo sítio e é a vez do jogador seguinte.
3. O jogo termina quando não houver mais cartas na mesa.
4. O participante com mais cartas ganha.

## ESTRUTURAÇÃO DA LÍNGUA

Fazer frases relacionadas com as imagens que aparecem nos cartões.