



MAXI-MEMORY TÁTIL “O NOSSO AMBIENTE”

Ref. 20410



MAXI-MEMORY TÁTIL “O NOSSO AMBIENTE”

Ref. 20410



CONTEÚDO:

O jogo é composto por 34 fichas de cartão espesso resistente, muito duradouro e de grande qualidade. As fichas contêm diferentes texturas sobre imagens reais do nosso meio envolvente. Medida das fichas: 9x9cm.

IDADE RECOMENDADA:

Entre 3 e 8 anos.

Também é indicado para crianças de outras idades, crianças com necessidades especiais, ou inclusivamente adultos que queiram trabalhar a discriminação tátil, a memória visual e a atenção através do tato.

A marca na parte inferior das fichas permite posicioná-las corretamente durante o jogo.

OBJETIVOS DIDÁTICOS:

- Desenvolver a atenção e a observação.
- Exercitar a memória visual e tátil com imagens reais que possuem diferentes texturas.
- Integrar a informação de diferentes sentidos na aprendizagem dos objetos.
- Trabalhar a discriminação tátil através do reconhecimento de diferentes texturas.
- Enriquecer o vocabulário relacionado com os objetos do meio envolvente.

SISTEMA DE JOGO E ATIVIDADES:

- 1. Memory clássico:** Colocar as fichas viradas para baixo com a marca inferior na parte de baixo. À vez, virar duas fichas. Se forem iguais, ficamos com elas. Se não forem, voltamos a virá-las para baixo no mesmo sítio. Ganha quem conseguir mais pares de fichas iguais.
- 2. Memory tátil:** Colocar as fichas viradas para baixo com a marca inferior na parte de baixo. À vez, virar duas fichas, do seguinte modo: o jogador levanta a primeira ficha, deixa a mesma virada para cima e toca-lhe com os dedos. Antes de levantar a segunda ficha, fecha os olhos e através do tato tenta adivinhar se ambas as fichas são iguais. Nesse momento, os restantes jogadores devem estar em silêncio para deixar que o jogador se concentre. Se o jogador achar que ambas as fichas são iguais, deve indicá-lo e abrir os olhos para o comprovar. Se tiver acertado, fica com o par, se não tiver acertado, deve deixar de novo as fichas viradas para baixo no



mesmo sítio onde estavam e passar a vez ao jogador seguinte. Ganha o jogador que conseguir mais pares de fichas iguais.

3. **Reconhecer a imagem:** São selecionadas 4 das 34 fichas que compõem o jogo. Em seguida, devemos familiarizar-nos com as texturas de cada uma das fichas selecionadas. Baralhamos as fichas e viramo-las para baixo. Fechamos os olhos e tiramos uma das 4 fichas. Através do tato e da memória sensorial, temos de reconhecer as texturas e dizer de que imagem se trata. É possível aumentar a dificuldade incluindo mais fichas.
4. **Vocabulário:** Nomear as imagens que aparecem nas fichas.
5. **Estruturação da linguagem:** Fazer frases com as imagens que aparecem nas fichas.
6. **Associação e classificação:** Fazer associações e classificações tendo em conta alguma das características ou texturas comuns de duas ou mais imagens.

