

SILHOUETTE MEMO GAME



No desenvolvimento da sua memória visual, a criança aprende a reconhecer as formas e a classificá-las segundo comparações, semelhanças e diferenças, desenvolvendo assim notáveis capacidades de síntese espacial. Neste agradável jogo de memória, a criança tem de combinar o tema ilustrado com a sua própria figura. Além disso, os temas estão divididos em categorias: 5 animais, 5 instrumentos musicais, 5 meios de transporte, 5 alimentos e 5 brinquedos. Isto oferece a possibilidade de realizar diferentes jogos:



I/ JOGO DE MEMÓRIA

2 a 4 jogadores

No desenvolvimento da sua memória visual, a criança aprende a reconhecer as formas e a classificá-las segundo comparações, semelhanças e diferenças, desenvolvendo assim notáveis capacidades de síntese espacial. Neste agradável jogo de memória, a criança tem de combinar o tema ilustrado com a sua própria figura. Além disso, os temas estão divididos em categorias: 5 animais, 5 instrumentos musicais, 5 meios de transporte, 5 alimentos e 5 brinquedos. Isto oferece a possibilidade de realizar diferentes jogos:

2/ JOGO DE CATEGORIZAÇÃO

Usam-se apenas os cartões com as figuras ilustradas e, depois de terem sido dispostos na mesa virados para cima, pede-se à criança que os recolha por categorias. Por exemplo, todos os cartões nos quais aparecem instrumentos musicais, depois aqueles em que aparecem os animais e assim por diante.



3/ BINGO

2 a 5 jogadores

Cada jogador escolhe uma categoria de figuras e pega nos 5 cartões correspondentes, colocando-os virados para cima à sua frente. Se os jogadores forem menos do que 5, colocam-se de parte todos os cartões restantes relativos às categorias não escolhidas. Em seguida, apanham-se os cartões das figuras que sobraram e arrumam-se numa bolsa. Depois de baralhar sem ver, o jogador mais jovem começa por pescar um cartão. Se a figura desenhada for um dos temas da sua categoria, conquista o cartão dispondo-o sobre o tema correspondente. Caso contrário, coloca novamente o cartão na bolsa. A vez passa para o próximo jogador no sentido dos ponteiros do relógio. Vence o primeiro jogador a completar a sua categoria.

