

# SILHOUETTE MEMO GAME



HEADU

En el desarrollo de su memoria visual, el niño aprende a reconocer las formas y a clasificarlas según semejanzas, analogías y diferencias, desarrollando de esta manera considerables capacidades de síntesis espacial. En este simpático juego de memoria, el niño tiene que emparejar el sujeto ilustrado con su silueta. Los sujetos, además, están divididos por categorías: 5 animales, 5 instrumentos musicales, 5 medios de transporte, 5 alimentos y 5 juguetes. Esto ofrece la posibilidad de hacer diferentes juegos.



## I/ Juego de memoria

### De 2 a 4 jugadores

Mezclar las 50 tarjetas y colocarlas sobre la superficie de juego descubiertas y de manera ordenada. Tras observar las imágenes durante 30 segundos, poner todas las tarjetas bocabajo. El jugador más joven empieza girando dos tarjetas. Si estas forman una pareja, se las queda y destapa dos más; de lo contrario vuelve a colocarlas bocabajo y el turno pasa al siguiente jugador. Se avanza en el sentido de las agujas del reloj. Gana quien, al terminarse las tarjetas, tenga más parejas.

## 2/ Juego de categorización

Cogemos solo las tarjetas de los sujetos ilustrados y, después de colocarlas destapadas sobre la mesa, le pedimos al niño que las recoja por categorías. Por ejemplo, primero todas las tarjetas en las que aparecen instrumentos musicales, después aquellas en las que se ven animales y así.



## 3/ Bingo

### De 2 a 5 jugadores

Cada jugador escoge una categoría de sujetos y coge las 5 tarjetas correspondiente, colocándolas descubiertas delante de sí.

Si los jugadores son menos de 5, se retiran todas las tarjetas que pertenecen a las categorías que nadie ha escogido. Entonces se cogen las tarjetas de las siluetas que han quedado y se meten en una bolsita. Tras mezclarlas sin mirar, el jugador más joven empieza pescando una tarjeta. Si la silueta pescada pertenece a uno de los sujetos de su categoría, se queda la tarjeta y la coloca encima del sujeto correspondiente. De lo contrario, vuelve a colocar la tarjeta en la bolsita. En todo caso, el turno pasa al siguiente jugador, avanzando en sentido horario. Gana el primero en completar su cartón.

