



"Az érzékszermemória vizuális megkülönböztetése"

Ref. 20412



Az érintésmemória vizuális megkülönböztetése

Ref. 20412



TARTOZÉKOK

A játék 34 durva textúrájú kerek kártyát tartalmaz, amelyeken nagy kontraszttal létrehozott illusztrációk vannak ábrázolva. Vastag, robusztus, nagyon strapabíró, kiváló minőségű kartonból készülnek.

Kártya átmérője: 9 cm.

A használt karton környezetbarát és fenntartható erdőkből származik. Nagy százalékban tartalmaz újrahasznosított anyagot, 100%-ban újrahasznosítható.

AJÁNLOTT KOROSZTÁLY

3-8 éves gyermekeknek ajánlott.

Ez a memóriajáték ideális a látássérültek számára is, akár gyermekek, akár felnőttek, mivel a kártyák durva textúrájúak, erősen kontrasztos illusztrációkkal elsődleges színekkel (fehér, fekete és piros) rendelkeznek, ami megkönnyíti a különbségtételt közöttük.

A formátum és az anyagok, amelyekkel készülnek, ösztönzik az összes gyermek bevonását és részvételét, beleértve a különböző szintű látássérülteket is: mindenki ugyanazt a játékot játszhatja együtt.

Használhatja a játékot klasszikus memória, vagy tapintható memória játékokhoz.

OKTATÓ SZEMPONTOK

- o Vizuális és tapintható diszkriminációs készségek fejlesztése.
- o A figyelem, a megfigyelés és a térbeli memória fejlesztése.
- o A vizuális és tapintható memória gyakorlása különböző textúrájú képekkel.
- o A különböző érzékekből származó információk integrálása az objektumok megismerése tükrében.
- o A látássérült gyermekek és felnőttek játékon keresztüli befogadásának elősegítése.



A JÁTÉK MENETE ÉS JÁTÉKFORMÁK

KLASSZIKUS MEMÓRIAJÁTÉK

1. Helyezze az összes kártyát az asztalra lefelé.
2. Felváltva a játékos két lapot emel. Ha egyeznek, megtartja a párt. Ha nem, akkor ugyanazon a helyen fordítja vissza.
3. A győztes az a játékos, aki a legtöbb párral rendelkezik.

TAKTIKAI MEMÓRIAJÁTÉK

1. Helyezze az összes kártyát az asztalra lefelé.
2. Felváltva a játékos két lapot fordít ilyen módon: a játékos felemeli az első kártyát, megfordítja, és az ujjával érzi. A második kártya felemelése előtt a játékos becsukja a szemét, és próbálja kitalálni, hogy a két kártya ugyanaz-e, csak érintés által.

A többi játékosnak csendben kell maradnia, hogy a játékos koncentrálni tudjon. Ha egyezik a két lap, megtartja a párt, ha nem, akkor ugyanazon a helyen újra visszafordítja a kártyákat, és a forduló a következő játékosnál halad tovább.

3. A győztes az a játékos, aki a legtöbb párral rendelkezik.