



"Touch-memory visuele discriminatie"

Ref. 20412



Touch-memory visuele discriminatie

Ref. 20412



INHOUD

Het spel bestaat uit 34 ronde kaarten met een ruwe textuur en illustraties met veel contrast. Ze zijn gemaakt van dik, robuust, zeer slijtvast karton van hoge kwaliteit.

Kaartdiameter: 9 cm.

Het gebruikte karton is milieuvriendelijk en afkomstig van duurzame bossen. Het bevat een hoog percentage gerecycled materiaal en is 100% recyclebaar.

AANBEVOLEN LEEFTIJDGROEP

Kinderen van 3 tot 8 jaar.

Dit geheugenspel is ook ideaal voor mensen met een visuele handicap, of het nu kinderen of volwassenen zijn, omdat de kaarten een ruwe textuur hebben met sterk contrasterende illustraties in primaire kleuren (wit, zwart en rood), waardoor ze gemakkelijker te onderscheiden zijn.

Het formaat en de materialen waarmee ze zijn gemaakt, stimuleren de inclusie en participatie van alle kinderen, ook die met verschillende niveaus van visuele beperking: iedereen kan hetzelfde spel samen spelen.

Je kunt het spel gebruiken voor klassieke geheugenspellen of tactiele geheugenspellen.

EDUCATIEVE DOELSTELLINGEN

- Visuele en tactiele discriminatievaardigheden ontwikkelen.
- Werken aan aandacht, observatie en ruimtelijk geheugen.
- Het visuele en tactiele geheugen trainen met afbeeldingen met verschillende texturen.
- Informatie van verschillende zintuigen integreren bij het leren over objecten.
- Spelenderwijs de inclusie van kinderen en volwassenen met een visuele beperking vergemakkelijken.



SPEELWIJZE EN ACTIVITEITEN

KLASSIEK GEHEUGENSPEL

1. Leg alle kaarten met de afbeelding naar beneden op tafel.
2. Elke speler draait om de beurt twee kaarten om. Als ze overeenkomen, houdt de speler het paar. Zo niet, dan draait de speler ze terug op dezelfde plaats.
3. De winnaar is de speler met de meeste paren.

TACTIEL GEHEUGENSPEL

1. Leg alle kaarten met de afbeelding naar beneden op tafel.
2. Om de beurt draait de speler twee kaarten om op deze manier: de speler tilt de eerste kaart op, draait deze om en voelt deze met de vingers. Voordat de speler de tweede kaart oppakt, sluit hij of zij de ogen en moet hij/zij door aanraking alleen raden of de twee kaarten hetzelfde zijn.
De andere spelers moeten stil zijn zodat de speler zich kan concentreren.
Als de speler denkt dat de twee kaarten hetzelfde zijn, zegt hij of zij dit en opent hij of zij de ogen om het te controleren.
Als de speler gelijk heeft, mag hij of zij het paar houden. Zo niet, dan draait hij of zij de kaarten weer om op dezelfde plaats en gaat de beurt naar de volgende speler.
3. De winnaar is de speler met de meeste paren.