



Tactiele Maxi-Memory: "Onze omgeving"

Ref. 20410



TACTIELE MAXI-MEMORY: "ONZE OMGEVING"

Ref. 20410



INHOUD:

Het spel bestaat uit 34 kaarten van dik, stevig kwalitatief karton van dat lang meegaat. Elke kaart heft een andere textuur die te maken heft met echte afbeeldingen van de omgeving
Afmetingen kaart: 9x9cm.

AANBEVOLEN LEEFTIJD:

Van 3 tot 8 jaar.

Dit spel is ook geschikt voor kinderen van andere leeftijden, kinderen met speciale behoeften en volwassenen die willen werken aan hun tactiele differentiatie, visuele geheugen en bewustzijn middels aanrakingen.

De groef aan de onderkant van de kaart zorgt ervoor dat je ze correct kunt plaatsen tijdens het spel.

LEERDOELEN:

- o Concentratie en observatie ontwikkelen.
- o Visueel en tactiele geheugen trainen met afbeeldingen uit het dagelijkse leven met verschillende texturen.
- o Om informatie van verschillende zintuigen te integreren om meer te weten te komen over de voorwerpen.
- o Differentiatie gebruiken om verschillende texturen te herkennen.
- o Woordenschat over omgevingsvoorwerpen verrijken.

SPELMETHODE EN ACTIVITEITEN:

1. **Klassieke paren:** Plaats de kaarten met de afbeelding naar beneden en de groef naar u toe gericht. Draai om de beurt twee kaarten om. Als ze hetzelfde zijn, laat ze dan omgedraaid liggen. Als ze niet hetzelfde zijn, draait u ze opnieuw met de beeldzijde naar beneden tussen de andere kaarten. De winnaar is degene met de meeste paren.
2. **Tactiel geheugen:** Plaats de kaarten met de afbeelding naar beneden en de groef naar u toe gericht. Draai om de beurt twee kaarten om op deze manier: de speler draait de eerste kaart, legt deze met de afbeelding naar omhoog en raakt hem aan met zijn vingers. Voordat hij de tweede kaart omdraait, sluit de speler zijn ogen en



via aanrakingen probeert hij te raden of beide kaarten hetzelfde zijn. Op dat moment blijven de andere spelers stil zodat hij zich kan concentreren. Als de speller denkt dat beide kaarten identiek zijn, zegt hij di ten opent hij zijn ogen. Als de speller het juist had, mag hij het paar houden en als hij het fout had, legt hij de kaart terug met de afbeelding naar omlaag en mag de volgende speler spelen. De winnaar is de speler met de meeste paren.

3. **Herken een afbeelding:** Kies 4 van de 34 speelkaarten. Ontdek de texturen van elke gekozen kaart. Schud de kaarten en plaats ze met de afbeelding omlaag. Sluit uw ogen en neem een van de vier kaarten. Raad welke kaart u hebt gekozen door te voelen en door het zintuiglijke geheugen te gebruiken. Het spel wordt moeilijker als u meer kaarten gebruikt.
4. **Woordenschat:** Benoem de afbeeldingen op de kaarten.
5. **Taalstructurering:** Vorm zinnen met behulp van de afbeeldingen op de kaarten.
6. **Associatie en classificatie:** Vorm associaties en classificaties door te focussen op een van de kenmerken of texturen die op twee of meer afbeeldingen te zien zijn.

