

Ref. 16126

# Memo Sensory Puzzle



TOYS SERVICE, S.L. - NIF.ESB59694026  
Telf. (+34) 938 124 625 · Móvil. (+34) 683 529 084  
e-mail: info@andreutoys.com · C/ Voravia, 8 · P.A.E. Avellanet  
08554 Sant Miquel de Balenyà · BARCELONA (Spain)

[www.andreutoys.com](http://www.andreutoys.com)

---

Figure 1.

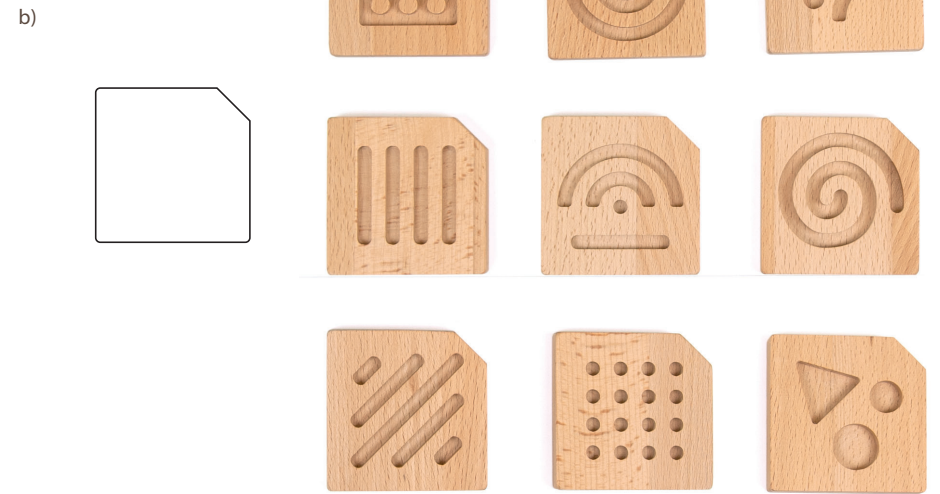


Figure 2.



Figure 3.



**INSTRUCCIONES DE USO****DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL:**

Se compone de 18 piezas (**Figura 1. a y b**) y un tablero.

**UTILIDAD EDUCATIVA:**

- Clasificar los objetos según la forma.
- Clasificar los objetos según el tacto.
- Comparar los elementos con el fin de establecer semejanzas y diferencias.
- Entrenar la memoria visual.
- Potenciar las habilidades cognitivas.
- Mejorar la concentración.
- Ejercitar y entrenar la discriminación, a través del tacto.

**PROPUESTAS DIDACTICAS:****Opciones de juego utilizando el tablero (Figura 2. a):**

1.- Sacamos las 18 piezas del tablero. Clasificamos las 9 que tienen un corte en una de las esquinas y las colocamos de nuevo en el tablero, según el orden que queramos. Es aconsejable que la parte del corte quede en la misma dirección en todas las piezas, de esta manera se crea un efecto visual de orden. El corte en las piezas está hecho para poder sacarlas del tablero con facilidad, tanto para los adultos como para los niños.

Mezclamos las nueve piezas restantes fuera del tablero y jugamos a emparejar las piezas en el tablero. Para los más pequeños estimularemos la concentración, el desarrollo visual y el reconocimiento de formas. Podemos generar muchas combinaciones de juego, al mezclar el orden de las piezas del tablero en cada ejercicio.

2.- Seguimos con el mismo patrón de juego pero esta vez, daremos la vuelta (boca abajo) a las 9 piezas de fuera del tablero. De esta manera, estimularemos la percepción táctil de los niños, al no poder visualizar las 9 formas de fuera del tablero. De nuevo, el objetivo del juego será emparejar las piezas, pero tendrán como referencia visual, únicamente las que hay en el tablero.

3.- Seguimos con el mismo patrón de juego, pero en esta ocasión, daremos la vuelta (boca abajo) a todas las piezas. Mezclaremos tanto las del tablero, como las que hay fuera. Los niños deberán ir levantando las piezas del tablero, una a una, sin visualizar la forma y mediante el tacto, emparejar las 18 piezas.

**Opción de juego sin el tablero ((Figura 2. b):**

En esta ocasión quitaremos todas las piezas del tablero. Las colocaremos boca abajo y las mezclaremos. Podemos mezclarlas todas juntas o bien, hacer 2 grupos (uno con las del corte en la esquina y otro grupo con las que no tienen el corte). Igual que en el juego clásico del memory, se trata de ir levantando las piezas (visualizándolas o no (**Figura 3.**)), memorizar su posición y posteriormente hacer las parejas correspondientes.

**INSTRUCTIONS FOR THE USE****MATERIAL DESCRIPTION:**

It consists of 18 engraved pieces (**Figure 1. a y b**) and a board made of wood.

**EDUCATIONAL UTILITY:**

- Classify the objects according to the shape.
- Sort the objects by touching.
- Compare the elements in order to establish similarities and differences.
- Train the visual perception.
- Enhance cognitive skills.
- Improve concentration.
- Exercise and train discrimination through the touching.

**DIDACTIC PROPOSALS:****Game options using the board (Figure 2. a):**

1.- Remove the 18 pieces from the board. Classify the 9 that have a cut in one of the edges and place them back on the board, in the order you want. It is advisable to put the part of the cut in the same direction for all the pieces, because in this way a visual effect of order is created. The cut in the edge of the pieces is expressly made to be able to remove them easily from the board. Mix up the remaining nine pieces that are out of the board and then start playing by matching the pieces. For the little ones, this will stimulate the concentration, the visual development and the shape recognition. We can generate many game combinations as we want, by mixing the order of the pieces on the board, for each exercise.

2.- Continue with the same game idea but this time, we will turn (face down) the 9 pieces from outside the board. In this way, we will stimulate the children's tactile perception, as they cannot visualize the 9 shapes outside the board. Again, the objective of the game will be to match the pieces, but they will have as a visual reference, only those pieces that are on the board.

3.- Continue with the same game idea, but this time, we will turn all the pieces face down. We will mix all pieces, those on the board and those outside. The children will have to take one by one the pieces from the board, without visualizing them and only by touching, match the 18 pieces.

**Game option without the board ((Figure 2. b):**

This time we will remove all the pieces from the board. We will place them face down and mix them up. We can mix all pieces together or make 2 groups (one with the cutted edges and another group with those that do not have the cut). As in the classic memory game, it is about taking the pieces one by one (visualizing them or just by touching (**Figure 3.**)), memorizing their position and then making the corresponding pairs.

**MODE D'EMPLOI****DESCRIPTION DU MATÉRIEL:**

Il se compose de 18 pièces (**Figure 1. a) y b)**) et d'un plateau.

**UTILITÉ PÉDAGOGIQUE:**

- Classer les objets selon leur forme.
- Triez les objets au toucher.
- Comparez les éléments afin d'établir les similitudes et les différences.
- Entraînez la mémoire visuelle.
- Améliorer les compétences cognitives.
- Améliorer la concentration.
- Exercez et entraînez la discrimination par le toucher.

**PROPOSITIONS DIDACTIQUES:****Options de jeu utilisant le plateau (Figure 2. a)):**

1.- Nous retirons les 18 pièces du plateau. On classe les 9 qui ont une coupure dans un des coins et on les replace sur le plateau, selon l'ordre que l'on veut. Il est conseillé que la partie de la coupe soit dans le même sens dans toutes les pièces, de cette manière un effet visuel d'ordre est créé. La découpe des pièces est faite exprès pour pouvoir les retirer facilement de la planche, aussi bien pour les adultes que pour les enfants. Nous mélangeons les neuf pièces restantes du plateau et jouons les pièces correspondantes. Pour les plus petits, nous stimulerons la concentration, le développement visuel et la reconnaissance des formes. Nous pouvons générer de nombreuses combinaisons de jeu, en mélangeant l'ordre des pièces sur le plateau, dans chaque exercice.

2.- Nous continuons avec la même idée de jeu mais cette fois, nous allons retourner à l'envers (face cachée) les 9 pièces de l'extérieur du plateau. De cette façon, nous stimulerons la perception tactile des enfants, car ils ne peuvent pas visualiser les 9 formes en dehors du tableau. Là encore, l'objectif du jeu sera de faire correspondre les pièces, mais elles n'auront comme référence visuelle que celles qui se trouvent sur le plateau.

3.- On continue avec la même idée de jeu, mais cette fois, on va retourner toutes les pièces à l'envers. On va mélanger à la fois ceux du plateau et ceux de l'extérieur. Les enfants devront prendre les pièces du plateau, une par une, sans en visualiser la forme et au toucher, faire correspondre les 18 pièces.

**Option de jeu sans plateau ((Figure 2. b)) :**

Cette fois, nous allons retirer toutes les pièces du plateau. Nous allons les placer face cachée et les mélanger. On peut les mélanger tous ensemble ou faire 2 groupes (un avec les morceaux de la coupe dans le coin et un autre groupe avec ceux qui n'ont pas la coupe). Comme dans le jeu de mémoire classique, il s'agit de prendre les pièces une par une, (en les visualisant ou au toucher (**Figure 3.))** et de mémoriser leur position pour faire plus tard les paires correspondantes.

**GEBRAUCHSANWEISUNG****MATERIALBESCHREIBUNG:**

Es besteht aus 18 Teilen (**Abbildung 1. a) y b)**) und einem Brett.

**BILDUNGSNUTZEN:**

- Klassifizieren Sie Objekte nach ihrer Form.
- Objekte per Berührung sortieren.
- Vergleichen Sie die Elemente, um Ähnlichkeiten und Unterschiede festzustellen.
- Visuelles Gedächtnis trainieren.
- Kognitive Fähigkeiten verbessern.
- Konzentration verbessern.
- Üben und trainieren Sie Unterscheidungsvermögen durch Berührung.

**DIDAKTISCHE VORSCHLÄGE:****Spieloptionen mit dem Brett (Abbildung 2. a)):**

1.- Wir entfernen die 18 Teile vom Brett. Wir klassifizieren die 9, die in einer der Ecken einen Schnitt haben, und legen sie gemäß der gewünschten Reihenfolge wieder auf das Brett. Es ist ratsam, dass der Teil des Schnitts in allen Teilen in die gleiche Richtung verläuft, auf diese Weise entsteht ein optischer Ordnungseffekt. Der Schnitt in den Teilen ist absichtlich gemacht, um sie sowohl für Erwachsene als auch für Kinder leicht vom Brett entfernen zu können. Wir mischen die restlichen neun Steine vom Brett und spielen ein Spiel mit passenden Steinen. Für die Kleinen fördern wir Konzentration, visuelle Entwicklung und Formerkennung. Wir können viele Spielkombinationen generieren, indem wir die Reihenfolge der Figuren auf dem Brett in jeder Übung mischen.

2.- Wir fahren mit der gleichen Spielidee fort, aber dieses Mal werden wir die 9 Teile von außerhalb des Bretts umdrehen (mit der Vorderseite nach unten). Auf diese Weise regen wir die taktile Wahrnehmung der Kinder an, da sie die 9 Formen außerhalb der Tafel nicht visualisieren können. Auch hier besteht das Ziel des Spiels darin, die Teile zusammenzubringen, aber sie haben als visuelle Referenz nur diejenigen, die sich auf dem Brett befinden.

3.- Wir fahren mit der gleichen Spielidee fort, aber dieses Mal werden wir alle Teile auf den Kopf stellen. Wir werden sowohl die auf dem Brett als auch die außerhalb mischen. Die Kinder müssen die Teile einzeln vom Brett nehmen, ohne sich die Form vorzustellen, und durch Berühren die 18 Teile zuordnen.

**Spieloption ohne Brett (Abbildung 2. b)):**

Dieses Mal entfernen wir alle Teile vom Brett. Wir legen sie verdeckt hin und mischen sie. Wir können sie alle zusammen mischen oder 2 Gruppen bilden (eine mit den geschnittenen Stücken in der Ecke und eine andere Gruppe mit denen, die nicht geschnitten sind). Wie beim klassischen Memory-Spiel geht es darum, die Teile einzeln zu nehmen (visualisieren oder berühren (**Abbildung 3.))** und sich ihre Position zu merken, um später die entsprechenden Paare zu bilden.

**ISTRUZIONI PER L'USO****DESCRIZIONE DEL MATERIALE:**

Si compone di 18 pezzi (**Figura 1. a) y b)**) e una tavola.

**UTILITÀ EDUCATIVA:**

- Classifica gli oggetti in base alla forma.
- Ordina gli oggetti al tocco.
- Confronta gli elementi per stabilire somiglianze e differenze.
- Allena la memoria visiva.
- Migliora le capacità cognitive.
- Migliora la concentrazione.
- Esercitare e allenare la discriminazione, attraverso il tatto.

**PROPOSTE DIDATTICHE:****Opzioni di gioco usando il tabellone (Figura 2. a)):**

1.-Rimuoviamo i 18 pezzi dal tabellone. Classifichiamo i 9 che hanno un taglio in uno degli angoli e li rimettiamo sul tabellone, secondo l'ordine che vogliamo. Si consiglia che la parte del taglio sia nella stessa direzione in tutti i pezzi, in questo modo si crea un effetto visivo di ordine. Il taglio dei pezzi è fatto apposta per poterli rimuovere dalla tavola con facilità, sia per adulti che per bambini. Miscoliamo i restanti nove pezzi fuori dal tabellone e giochiamo a un gioco di pezzi corrispondenti. Per i più piccoli stimoleremo la concentrazione, lo sviluppo visivo e il riconoscimento della forma. Possiamo generare molte combinazioni di gioco, mescolando l'ordine dei pezzi sul tabellone, in ogni esercizio.

2.- Continuiamo con la stessa idea di gioco ma questa volta gireremo (a faccia in giù) i 9 pezzi fuori dal tabellone. In questo modo stimoleremo la percezione tattile dei bambini, poiché non possono visualizzare le 9 forme fuori dal tabellone. Anche in questo caso, l'obiettivo del gioco sarà quello di abbinare i pezzi, ma questi avranno come riferimento visivo solo quelli che si trovano sul tabellone.

3.- Continuiamo con la stessa idea di gioco, ma questa volta capovolgeremo tutti i pezzi. Mescoleremo sia quelli sul tabellone che quelli fuori. I bambini dovranno prendere i pezzi dalla lavagna, uno per uno, senza visualizzare la forma e al tatto, abbinare i 18 pezzi.

**Opzione di gioco senza tabellone (Figura 2. b)):**

Questa volta rimuoveremo tutti i pezzi dal tabellone. Li posizioniamo a faccia in giù e li mescoliamo. Possiamo mescolarli tutti insieme oppure fare 2 gruppi (uno con i pezzi del taglio nell'angolo e un altro gruppo con quelli che non hanno il taglio). Come nel classico gioco di memoria, si tratta di prendere i pezzi uno ad uno (visualizzandoli o toccandoli (**Figura 3.))**) e di memorizzarne la posizione per poi formare le coppie corrispondenti.

**INSTRUÇÕES DE USO****DESCRIÇÃO DO MATERIAL:**

É composto por 18 peças (**Figura 1. a) y b)**) e um tabuleiro.

**UTILIDADE EDUCACIONAL:**

- Classifique os objetos de acordo com a forma.
- Classifique objetos por toque.
- Compare os elementos para estabelecer semelhanças e diferenças.
- Treine a memória visual.
- Melhore as habilidades cognitivas.
- Melhorar a concentração.
- Exercite e treine a discriminação, através do toque.

**PROPOSTAS DIDÁTICAS:****Opções de jogo usando o tabuleiro (Figura 2. a)):**

1.-Retiramos as 18 peças do tabuleiro. Classificamos os 9 que têm um corte em um dos cantos e os colocamos de volta no tabuleiro, de acordo com a ordem que queremos. É aconselhável que a parte do corte seja no mesmo sentido em todas as peças, desta forma cria-se um efeito visual de ordem. O corte nas peças é feito propositalmente para poder retirá-las do tabuleiro com facilidade, tanto para adultos quanto para crianças. Embaralhamos as nove peças restantes do tabuleiro e jogamos um jogo de peças correspondentes. Para os mais pequenos vamos estimular a concentração, o desenvolvimento visual e o reconhecimento de formas. Podemos gerar muitas combinações de jogos, misturando a ordem das peças no tabuleiro, em cada exercício.

2.- Continuamos com a mesma ideia de jogo mas desta vez vamos virar (para baixo) as 9 peças do lado de fora do tabuleiro. Dessa forma, estimularemos a percepção tátil das crianças, pois elas não conseguem visualizar as 9 formas fora do quadro. Novamente, o objetivo do jogo será combinar as peças, mas elas terão como referência visual, apenas aquelas que estão no tabuleiro.

3.- Continuamos com a mesma ideia de jogo, mas desta vez vamos virar todas as peças de cabeça para baixo. Vamos misturar os que estão no quadro e os que estão fora. As crianças terão que pegar as peças do tabuleiro, uma a uma, sem visualizar a forma e pelo toque, combinar as 18 peças.

**Opção de jogo sem o tabuleiro (Figura 2. b)):**

Desta vez vamos remover todas as peças do tabuleiro. Vamos colocá-los virados para baixo e misturá-los. Podemos misturá-los todos ou fazer 2 grupos (um com os pedaços do corte no canto e outro grupo com os que não têm o corte). Como no clássico jogo da memória, trata-se de pegar as peças uma a uma, (visualizando-as ou pelo toque (**Figura 3.))**) e memorizar sua posição para depois formar os pares correspondentes.

**BRUGSVEJLEDNING****MATERIALEBESKRIVELSE:**

Den består af 18 stykker (**Figur 1. a) og b)**) og et bræt.

**UDDANNELSE:**

- Klassificer objekter efter form.
- Sorter objekter ved berøring.
- Sammenlign elementerne for at etablere ligheder og forskelle.
- Træn visuel hukommelse.
- Forbedre kognitive færdigheder.
- Forbedre koncentrationen.
- Træn og træne diskrimination, gennem berøring.

**DIDAKTISKE FORSLAG:****Spilmuligheder ved hjælp af brættet (Figur 2. a):**

1.-Vi fjerner de 18 stykker fra brættet. Vi klassificerer de 9, der har et snit i et af hjørnerne og den Vi placerer den tilbage på tavlen, i den rækkefølge, vi ønsker. Det er tilrådeligt, at den afskårne del er i samme retning i alle stykkerne, på denne måde skabes en visuel effekt af orden. Snittet i brikkerne er lavet til at kunne fjerne dem fra brættet med lethed, både for voksne og for børn børn.

Vi blander de resterende ni brikker fra brættet og spiller matchende brikker på brættet.

For de mindste vil vi stimulere koncentration, visuel udvikling og genkendelse af former. Vi kan generere mange spilkompositioner ved at blande rækkefølgen af brikkerne på brættet i hver øvelse.

2.- Vi fortsætter med det samme spil mønster, men denne gang vender vi (forsiden nedad) de 9 stk. ud af brættet. På den måde vil vi stimulere børnenes taktile perception, da de ikke kan visualisere alle 9 figurer fra brættet. Igen vil formålet med spillet være at matche brikkerne, men det vil de have som en visuel reference, kun dem på tavlen.

3.- Vi fortsætter med det samme spil mønster, men denne gang vender vi (forsiden nedad) alle Stykkerne. Vi vil blande både dem i bestyrelsen og dem udenfor. Børnene skal opdrage deres brætstykker, en efter en, uden at visualisere formen og ved berøring, matcher de 18 stykker.

**Spilmulighed uden brættet ((Figur 2. b):**

Denne gang vil vi fjerne alle brikkerne fra brættet. Vi lægger dem med forsiden nedad og blander dem. Vi kan blande dem alle sammen eller lave 2 grupper (en med udkæringen i hjørnet og en anden gruppe med dem uden snit). Som i det klassiske huskespil handler det om at hæve brikker (visualisere dem eller ej (Figur 3.)), huske deres position og senere lave parrene tilsvarende.

**KÄYTTÖOHJEET****TUOTEKUVAUS:**

Se koostuu 18 osasta (kuva 1. a) ja b)) ja laudalta.

**KOULUTUSAPU:**

- Luokittelle esineet muodon mukaan.
- Lajittelle esineitä koskettamalla.
- Vertaile elementtejä yhtäläisyyksien ja erojen löytämiseksi.
- Harjoittele visuaalista muistia.
- Paranna kognitiivisia taitoja.
- Paranna keskittymistä.
- Harjoittele ja harjoittele syrjintää kosketuksen kautta.

**DIDAKTISET EHDOTUKSET:****Pelivaihtoehdot laudalla (kuva 2. a):**

1.-Otamme 18 palaa laudalta. Luokittellemme 9, joiden yhdessä kulmista on leikkaus ja Asetamme sen takaisin taululle haluamamme järjestyksen mukaan. On suositeltavaa, että leikattu osa on kaikissa kappaleissa samaan suuntaan, jolloin syntyy visuaalinen järjestyksivaikutelma. Leikkaus kappaleissa on tehty niin, että ne voidaan poistaa helposti laudalta, sekä aikuisille että lapsille lapset. Sekoitamme loput yhdeksän nappulaa laudalta ja pelaamme vastaavia nappuloita laudalla. Pienimmille stimuloimme keskittymistä, visuaalista kehitystä ja tunnistamista muodot. Voimme luoda monia peliyhdistelmiä sekoittamalla nappuloiden järjestystä laudalla jokaisessa harjoituksessa.

2.- Jatkamme samalla pelimallilla, mutta tällä kertaa käännämme (kuva alaspäin) 9 palaa pois laudalta. Tällä tavalla stimuloimme lasten tuntokykä, koska he eivät pysty visualisoimaan kaikki 9 muotoa pois laudalta. Pelin tavoitteena on jälleen sovittaa nappulat yhteen, mutta niillä on visuaalisena viittauksena vain taululla olevat.

3.- Jatkamme samalla pelimallilla, mutta tällä kertaa käännämme (kuva alaspäin) kaikki Palaset. Yhdistelemme sekä laudalla olevia että ulkopuolella olevia. Lasten tulee kasvattaa omansa laudan palat yksitellen, muodon visualisoimatta ja koskettamalla, vastaavat 18 kappaletta.

**Pelivaihtoehdo ilman lautaa ((Kuva 2. b):**

Tällä kertaa poistamme kaikki palat laudalta. Asetamme ne alaspäin ja sekoitamme ne. Voimme sekoittaa ne kaikki yhteen tai tehdä 2 ryhmää (yksi leikkaus kulmassa ja toinen ryhmä niiden kanssa, joissa ei ole leikkausta). Kuten klassisessa muistipelissä, tässäkin on kyse muistin nostamisesta palat (visualisoi ne tai ei (kuva 3.)), muista niiden sijainti ja muodosta myöhemmin parit vastaava.

## ANVÄNDNINGSSINSTRUKTIONER

### MATERIALBESKRIVNING:

Den består av 18 bitar (Figur 1. a) och b)) och en bräda.

### UTBILDNINGSSTYRNING:

- Klassificera föremål efter form.
- Sortera objekt genom beröring.
- Jämför delarna för att fastställa likheter och skillnader.
- Träna visuellt minne.
- Förbättra kognitiva färdigheter.
- Förbättra koncentrationen.
- Träna och träna diskriminering, genom beröring.

### DIDAKTISKA FÖRSLAG:

#### Spelalternativ med brädet (Figur 2. a)):

1.-Vi tar bort de 18 bitarna från brädan. Vi klassificerar de 9 som har ett snitt i ett av hörnen och den Vi lägger tillbaka den på tavlan, enligt den ordning vi vill ha. Det är tillrådligt att den skurna delen är åt samma håll i alla bitar, på så sätt skapas en visuell effekt av ordning. Snittet i bitarna är gjord för att enkelt kunna ta bort dem från brädan, både för vuxna och för barn barn.

Vi blandar de återstående nio bitarna från brädet och spelar matchande pjäser på brädet.

För de minsta ska vi stimulera koncentration, synutveckling och igenkänning av former. Vi kan skapa många spelkombinationer, genom att blanda ordningen på pjäserna på brädet i varje övning.

2.- Vi fortsätter med samma spelmönster men den här gången kommer vi att vända (med framsidan nedåt) de 9 bitarna av utanför brädet. På så sätt kommer vi att stimulera barnens taktila uppfattning, eftersom de inte kan visualisera alla 9 former utanför brädet. Återigen, syftet med spelet kommer att vara att matcha pjäserna, men det kommer de att ha som en visuell referens, endast de på tavlan.

3.- Vi fortsätter med samma spelmönster, men den här gången vänder vi alla Bitarna. Vi kommer att blanda både de i styrelsen och de utanför. Barnen måste uppfostra sina brädbitar, en efter en, utan att visualisera formen och genom beröring, matcha de 18 delarna.

#### Spelalternativ utan brädan ((Figur 2. b)):

Den här gången tar vi bort alla bitar från brädet. Vi lägger dem med framsidan nedåt och blandar dem.

Vi kan blanda dem alla tillsammans eller göra 2 grupper (en med snittet i hörnet och en annan grupp med de utan snittet). Som i det klassiska minnesspelet handlar det om att höja bitar (visualisera dem eller inte (Figur 3.)), memorera deras position och gör senare paren motsvarande.

## INSTRUKCJA UŻYCIA

### OPIS MATERIAŁU:

Składa się z 18 elementów (rysunek 1. a) i b)) oraz planszy.

### NARZĘDZIE EDUKACYJNE:

- Klasyfikuj obiekty według kształtu.
- Sortuj obiekty za pomocą dotyku.
- Porównaj elementy w celu ustalenia podobieństw i różnic.
- Trenuj pamięć wzrokową.
- Zwiększenie umiejętności poznawczych.
- Popraw koncentrację.
- Ćwicz i trenuj dyskryminację poprzez dotyk.

### PROPOZYCJE DYDAKTYCZNE:

#### Opcje gry za pomocą planszy (Rysunek 2. a)):

1.-Usuujemy 18 sztuk z planszy. Klasyfikujemy 9, które mają wycięcie w jednym z rogów, a Umieszczamy go z powrotem na planszy w kolejności, w jakiej chcemy. Wskazane jest, aby wycięta część jest w tym samym kierunku we wszystkich utworach, w ten sposób powstaje wizualny efekt porządku. Cięcie w kawałkach jest wykonany tak, aby można je było z łatwością wyjąć z planszy, zarówno dla dorosłych, jak i dla dzieci Dzieci.

Pozostałe dziewięć pionków tasujemy z planszy i układamy pasujące pionki na planszy.

Dla najmłodszych pobudzimy koncentrację, rozwój wzrokowy i rozpoznawanie kształty. Możemy generować wiele kombinacji w grze, mieszając kolejność pionków na planszy w każdym ćwiczeniu.

2.- Kontynuujemy ten sam schemat gry, ale tym razem odwrócimy (zakryte) 9 elementów z planszy. W ten sposób pobudzimy percepcję dotykową dzieci, które nie potrafią wizualizować wszystkie 9 kształtów z planszy. Ponownie, celem gry będzie dopasowanie elementów, ale będą miały jako odniesienie wizualne, tylko te na tablicy.

3.- Kontynuujemy ten sam schemat gry, ale tym razem odwrócimy (zakryte) wszystkie kawałki. Pomieszczone zarówno te na planszy, jak i te na zewnątrz. Dzieci muszą wychowywać swoje kawałki planszy, jeden po drugim, bez wizualizacji kształtu i dotyku, dopasowują 18 kawałków.

#### Opcja gry bez planszy ((rys. 2. b)):

Tym razem usuniemy wszystkie pionki z planszy. Położymy je zakryte i wymieszamy. Możemy je wszystkie ze sobą mieszać lub tworzyć 2 grupy (jedna z wycięciem w rogu i druga grupa) z tymi bez cięcia). Podobnie jak w klasycznej grze pamięciowej, chodzi o podniesienie części (wizualizując je lub nie (rysunek 3.)), zapamiętaj ich pozycję, a później ułóż pary odpowiedni.



**NÁVOD K POUŽITÍ****POPIS MATERIÁLU:**

Skládá se z 18 kusů (obrázek 1. a) ab)) a desky.

**VZDĚLÁVÁNÍ:**

- Klasifikujte předměty podle tvaru.
- Trídění předmětů dotykem.
- Porovnejte prvky, abyste zjistili podobnosti a rozdíly.
- Trénujte vizuální paměť.
- Zlepšit kognitivní dovednosti.
- Zlepšit koncentraci.
- Cvičte a trénujte rozlišování pomocí doteku.

**DIDAKTICKÉ NÁVRHY:****Možnosti hry pomocí hrací desky (obrázek 2. a)):**

1.-Sejmeme 18 dílků z desky. Klasifikujeme 9, které mají řez v jednom z rohů a Položíme zpět na desku, podle pořadí, jaké chceme. Je vhodné, aby řezná část je u všech kusů ve stejném směru, tímto způsobem vzniká vizuální efekt řádu. Řez dílky jsou vyrobeny tak, aby je bylo možné snadno sejmout z desky, a to jak pro dospělé, tak pro děti děti.

Zbývajících devět figurek zamícháme mimo hrací desku a na hrací desce zahrajeme odpovídající figurky. U těch nejmenších budeme stimulovat koncentraci, zrakový rozvoj a rozpoznávání tvary. Můžeme generovat mnoho herních kombinací smícháním pořadí figurek na desce v každém cvičení.

2.- Pokračujeme se stejným herním vzorem, ale tentokrát otočíme (lícem dolů) 9 kusů mimo desku. Tímto způsobem budeme stimulovat hmatové vnímání dětí, protože neumí vizualizovat všech 9 tvarů mimo hrací plochu. Opět bude cílem hry porovnat figurky, ale budou mít jako vizuální reference pouze ty na desce.

3.- Pokračujeme ve stejném herním vzoru, ale tentokrát vše otočíme (lícem dolů). Kousky. Smícháme jak ty na desce, tak ty venku. Děti musí vychovávat své dílky desky, jeden po druhém, bez vizualizace tvaru a na dotek, odpovídají 18 dílkům.

**Možnost hry bez hrací desky ((obrázek 2. b)):**

Tentokrát odstraníme všechny figurky z desky. Položíme je lícem dolů a promícháme. Můžeme je všechny smíchat dohromady nebo vytvořit 2 skupiny (jedna s řezem v rohu a druhá skupina s těmi bez řezu). Stejně jako v klasickém pexeso jde o zvednutí figurky (vizualizujte si je nebo ne (obrázek 3.)), zapamatujte si jejich polohu a později vytvořte dvojice odpovídající.

**GEBRUIKSAANWIJZING****MATERIAAL BESCHRIJVING:**

Het bestaat uit 18 stukken (Figuur 1. a) en b)) en een bord.

**ONDERWIJS HULP:**

- Classificeer objecten op vorm.
- Sorteer objecten door aanraking.
- Vergelijk de elementen om overeenkomsten en verschillen vast te stellen.
- Train visueel geheugen.
- Verbeter cognitieve vaardigheden.
- Verbeter de concentratie.
- Discriminatie trainen en trainen, door aanraking.

**DIDACTISCHE VOORSTELLEN:****Spelopties met behulp van het bord (Figuur 2. a)):**

1.-We verwijderen de 18 stukken van het bord. We classificeren de 9 met een snee in een van de hoeken en de We plaatsen het terug op het bord, in de volgorde die we willen. Het is raadzaam dat het uitgesneden deel is in alle stukken in dezelfde richting, op deze manier ontstaat er een visueel effect van orde. De snede in the pieces is gemaakt om ze gemakkelijk van het bord te kunnen halen, zowel voor volwassenen als voor kinderen kinderen.

We schudden de overige negen stukken van het bord en spelen bijpassende stukken op het bord. Voor de allerkleinsten stimuleren we de concentratie, visuele ontwikkeling en herkenning van vormen. We kunnen veel spelcombinaties genereren door de volgorde van de stukken op het bord te mengen bij elke oefening.

2.- We gaan verder met hetzelfde spelpatroon, maar deze keer zullen we de 9 stukken van omdraaien (met de afbeelding naar beneden). Op deze manier stimuleren we de tactiele waarneming van de kinderen, omdat ze niet kunnen visualiseren alle 9 vormen van het bord. Nogmaals, het doel van het spel zal zijn om de stukken te matchen, maar ze zullen als visuele referentie, alleen die op het bord.

3.- We gaan verder met hetzelfde spelpatroon, maar deze keer zullen we alles (met de afbeelding naar beneden) omdraaien De stukjes. We zullen zowel die op het bord als die buiten mixen. De kinderen moeten hun bordstukken, één voor één, zonder de vorm te visualiseren en door aanraking, match de 18 stukken.

**Speloptie zonder bord ((Figuur 2. b)):**

Deze keer zullen we alle stukken van het bord verwijderen. We zullen ze met de afbeelding naar beneden plaatsen en mengen.

We kunnen ze allemaal door elkaar mengen of 2 groepen maken (een met de snede in de hoek en een andere groep) met die zonder de snit). Net als in het klassieke geheugenspel gaat het om het verhogen van de stukken (visualiseer ze of niet (Figuur 3.)), onthoud hun positie en maak later de paren overeenkomend.

**NAUDOJIMO INSTRUKCIJA****PRODUKTO APRAŠYMAS:**

Jį sudaro 18 dalių (1 pav. a) ir b)) ir lentos.

**MOKYMO SI NAUDOJIMAI:**

- Klasifikuokite objektus pagal formą.
- Rūšiuoti objektus liečiant.
- Palyginkite elementus, kad nustatytumėte panašumus ir skirtumus.
- Lavinkite regimąją atmintį.
- Stiprinti pažinimo įgūdžius.
- Gerinti koncentraciją.
- Treniruotis ir lavinti diskriminaciją prisilietimu.

**DIDAKTINIAI PASIŪLYMAI:****Žaidimo parinkty s naudojant lentą (2. a pav.):**

1.-Nuimame nuo lentos 18 dalių. Mes klasifikuojame 9, kurių viename iš kampų yra įpjova ir Dedame atgal ant lentos, pagal norimą tvarką. Patartina, kad nupjauta dalis yra ta pačia kryptimi visuose kūriniuose, tokiu būdu sukuriamas vizualinis tvarkos efektas. Pjūvis gabalai yra pagaminti taip, kad juos būtų galima lengvai nuimti nuo lentos tiek suaugusiems, tiek vaikams vaikai. Sumaišome likusias devynias figūras nuo lentos ir žaidžiame atitinkamas figūras ant lentos. Mažiesiems skatinsime susikaupimą, regėjimo vystymąsi ir atpažinimą formos. Mes galime sukurti daugybę žaidimo kombinacijų, maišydami figūrėlių tvarką lentoje kiekviename pratime.

2.- Tęsiame tą patį žaidimo modelį, bet šį kartą apversime (veidu žemyn) 9 nuo lentos. Tokiu būdu paskatinsime vaikų lytėjimo suvokimą, nes jie negali vizualizuoti visos 9 formos nuo lentos. Vėlgį, žaidimo tikslas bus suderinti figūras, bet jos turės kaip vaizdinę nuoroda, tik tie, kurie yra lentoje.

3.- Tęsiame tą patį žaidimo modelį, bet šį kartą apversime (veidu žemyn) visus Gabalai. Sumaišysime ir esančius ant lentos, ir tuos, kurie yra lauke. Vaikai turi auginti savo lentos gabaliukai, po vieną, nevaizduodami formos ir liečiant, atitinka 18 dalių.

**Žaidimo variantas be lentos ((2. b pav.):**

Šį kartą nuo lentos pašalinsime visas dalis. Mes dedame juos veidu žemyn ir sumaišome. Galime juos visus sumaišyti arba sudaryti 2 grupes (vieną su pjūviu kampe ir kitą grupę su tais be pjūvio). Kaip ir klasikiniame atminties žaidime, jis skirtas pakelti gabalus (vaizduodami juos ar ne (3 pav.)), įsiminti jų padėtį ir vėliau sudaryti poras atitinkamas.

**INŠTRUKCIE NA POUŽIVANIE****POPIS MATERIÁLU:**

Skladá sa z 18 kusov (obrázok 1. a) a b)) a dosky.

**VZDELÁVACIE PROSTRIEDKY:**

- Klasifikujte predmety podľa tvaru.
- Triedenie predmetov dotykom.
- Porovnajte prvky, aby ste zistili podobnosti a rozdiely.
- Trénujte vizuálnu pamäť.
- Zlepšit kognitívne schopnosti.
- Zlepšit koncentráciu.
- Cvičte a trénujte rozlišovanie pomocou dotyku.

**DIDAKTICKÉ NÁVRHY:****Možnosti hry pomocou hracej dosky (obrázok 2. a):**

1.-Odstránime 18 dielikov z dosky. 9, ktoré majú rez v jednom z rohov, roztriedime a umiestnime späť na dosku, podľa poradia, ktoré chceme. Je vhodné, aby časť strihu bola vo všetkých kusoch v rovnakom smere, čím sa vytvorí vizuálny efekt poriadku. Rez na kusy je vyrobený tak, aby ich bolo možné ľahko odstrániť z dosky pre dospelých aj deti.

Zvyšných deväť figúrok zamiešame mimo hracej plochy a na hracej ploche hráme zodpovedajúce figúrky. U tých najmenších budeme stimulovať koncentráciu, rozvoj zraku a rozpoznávanie tvarov. Môžeme vytvoriť mnoho herných kombinácií zmiešaním poradia figúrok na doske v každom cvičení.

2.- Pokračujeme s rovnakým herným vzorom, ale tentoraz otočíme (lícom nadol) 9 figúrok z vonkajšej strany dosky. Týmto spôsobom budeme stimulovať hmatové vnímanie detí, keďže si nevedia predstaviť tých 9 tvarov mimo tabule. Opäť platí, že cieľom hry bude spájať figúrky, ale budú mať ako vizuálnu referenciu len tie, ktoré sú na hracej ploche.

3.- Pokračujeme rovnakým herným vzorom, tentokrát však všetky dieliky otočíme hore nohami. Rozmixujeme aj tie na doske aj tie vonku. Deti budú musieť zodvihnúť dieliky z dosky, jeden po druhom, bez toho, aby si predstavovali tvar a hmatom porovnať 18 dielikov.

**Možnosť hry bez hracej dosky ((obrázok 2. b):**

Tentokrát odstránime všetky figúrky z dosky. Položíme ich lícom nadol a premiešame. Môžeme ich všetky zmiešať alebo urobiť 2 skupiny (jedna s rezom v rohu a druhá skupina s tými, ktoré rez nemajú). Rovnako ako v klasickom pexese ide o zdvihnutie figúrok (zobrazenie si ich alebo nie (obrázok 3.)), zapamätanie si ich polohy a neskoršie vytvorenie zodpovedajúcich dvojíc.

**INSTRUCȚIUNI DE FOLOSIRE****DESCRIEREA MATERIALULUI:**

Este format din 18 piese (Figura 1. a) și b)) și o placă.

**UTILITATE EDUCAȚIONALĂ:**

- Clasificarea obiectelor după formă.
- Sortați obiectele după atingere.
- Comparați elementele pentru a stabili asemănări și diferențe.
- Antrenează memoria vizuală.
- Îmbunătățiți abilitățile cognitive.
- Îmbunătățiți concentrarea.
- Faceți exerciții și antrenați discriminarea, prin atingere.

**PROPUNERI DIDACTICE:****Opțiuni de joc folosind tabla (Figura 2. a)):**

1.- Scoatem cele 18 piese de pe tabla. Clasificăm cele 9 care au o tăietură într-unul dintre colțuri și îl punem înapoi pe tablă, după ordinea pe care o dorim. Este recomandabil ca partea tăiată este în aceeași direcție în toate piesele, astfel se creează un efect vizual de ordine. Tăietura în piese este realizat pentru a le putea scoate cu usurinta de pe tabla, atat pentru adulti cat si pentru copii copii.

Amestecăm cele nouă piese rămase de pe tablă și jucăm piesele care se potrivesc pe tablă.

Pentru cei mici vom stimula concentrarea, dezvoltarea vizuală și recunoașterea forme. Putem genera multe combinații de joc, amestecând ordinea pieselor de pe tablă în fiecare exercitiu.

2.- Continuăm cu același tipar de joc dar de data aceasta, vom întoarce (cu fața în jos) cele 9 piese de de pe bord. În acest fel, vom stimula percepția tactilă a copiilor, deoarece aceștia nu pot vizualiza toate cele 9 forme de pe tablă. Din nou, obiectul jocului va fi asortarea pieselor, dar acestea vor avea ca referință vizuală, doar cele de pe tablă.

3.- Continuăm cu același tipar de joc, dar de data aceasta, le vom întoarce (cu fața în jos) pe toate Bucățile. Îi vom amesteca atât pe cei de pe tablă, cât și pe cei din afară. Copiii trebuie să-și creeze piese de placa, una cate una, fara a vizualiza forma si prin atingere, se potrivesc cele 18 piese.

**Opțiune de joc fără tablă ((Figura 2. b)):**

De data aceasta vom scoate toate piesele de pe tabla. Le vom aseza cu fata in jos si le vom amesteca. Le putem amesteca pe toate impreuna sau facem 2 grupe (una cu taitura in colt si alta grupa cu cei fara taitura). Ca și în jocul clasic de memorie, este vorba despre creșterea piesele (vizualizându-le sau nu (Figura 3.)), memorează-le poziția și mai târziu formează perechile corespunzător.

**INSTRUKSJONER FOR BRUK****MATERIALBESKRIVELSE:**

Den består av 18 stykker (Figur 1. a) og b)) og et Brett.

**UTDANNINGSVERK:**

- Klassifiser objekter etter form.
- Sorter objekter ved å trykke.
- Sammenlign elementene for å etablere likheter og forskjeller.
- Trene visuell hukommelse.
- Forbedre kognitive ferdigheter.
- Forbedre konsentrasjonen.
- Tren og tren diskriminering, gjennom berøring.

**DIDAKTISKE FORSLAG:****Spillalternativer ved å bruke brettet (Figur 2. a)):**

1.-Vi fjerner de 18 brikkene fra brettet. Vi klassifiserer de 9 som har et kutt i et av hjørnene og den Vi legger den tilbake på brettet, i henhold til rekkefølgen vi ønsker. Det er tilrådelig at den kuttete delen er i samme retning i alle brikkene, på denne måten skapes en visuell effekt av orden. Kuttet i brikkene er laget for å enkelt kunne fjerne dem fra brettet, både for voksne og barn barn. Vi blander de resterende ni brikkene fra brettet og spiller matchende brikker på brettet. For de minste skal vi stimulere til konsentrasjon, visuell utvikling og gjenkjenning av former. Vi kan generere mange spillkombinasjoner, ved å blande rekkefølgen på brikkene på brettet i hver øvelse.

2.- Vi fortsetter med samme spillmønster, men denne gangen snur vi (forsiden ned) de 9 stykkene av brettet. På denne måten vil vi stimulere barnas taktile persepsjon, siden de ikke kan visualisere alle 9 formene utenfor brettet. Igjen, målet med spillet vil være å matche brikkene, men det vil de ha som en visuell referanse, kun de på brettet.

3.- Vi fortsetter med samme spillmønster, men denne gangen skal vi snu (forsiden ned) alle Delene. Vi skal blande både de på styret og de utenfor. Barna må oppdra sine brettstykker, én etter én, uten å visualisere formen og ved berøring, matcher de 18 brikkene.

**Spillalternativ uten brettet ((Figur 2. b)):**

Denne gangen skal vi fjerne alle brikkene fra brettet. Vi legger dem med forsiden ned og blander dem. Vi kan blande dem alle sammen eller lage 2 grupper (en med snittet i hjørnet og en annen gruppe med de uten kutt). Som i det klassiske minnespillet handler det om å heve brikker (visualisere dem eller ikke (Figur 3.)), huske posisjonen deres og senere lage parene tilsvarende.

**LIETOŠANAS INSTRUKCIJA****MATERIĀLA APRAKSTS:**

Tas sastāv no 18 daļām (1. a) un b) attēls) un dēļa.

**IZGLĪTĪBAS NOTEIKUMI:**

- Klasificēt objektus pēc formas.
- Kārtot objektus, pieskaroties.
- Salīdziniet elementus, lai noteiktu līdzības un atšķirības.
- Trenē vizuālo atmiņu.
- Uzlabot kognitīvās prasmes.
- Uzlabot koncentrēšanos.
- Vingrojiet un apmāciet diskrimināciju, izmantojot pieskārienus.

**DIDAKTISKIE PRIEKŠLIKUMS:****Spēles iespējas, izmantojot dēli (2. a) attēls):**

1.-Mēs noņemam 18 gabalus no dēļa. Mēs klasificējam 9, kuriem ir griezumus vienā no stūriem, un novieto tos atpakaļ uz dēļa atbilstoši vēlamajai secībai. Vēlams, lai griezuma daļa visos gabalos būtu vienā virzienā, tādējādi tiek radīts vizuāls kārtības efekts. Izgriezums gabalos ir veidots tā, lai tos varētu viegli noņemt no dēļa gan pieaugušajiem, gan bērniem.

Mēs sajaucam atlikušās deviņas figūras no galda un izspēlējam atbilstošas figūras uz tāfeles. Mazajiem veicināsim koncentrēšanos, redzes attīstību un formu atpazīšanu. Mēs varam ģenerēt daudzas spēļu kombinācijas, katrā vingrinājumā sajaucot figūru secību uz galda.

2.- Mēs turpinām ar to pašu spēles shēmu, bet šoreiz mēs apgriezīsim (ar seju uz leju) 9 figūriņas no laukuma ārpusē. Tādā veidā mēs veicināsim bērnu taustes uztveri, jo viņi nevar vizualizēt 9 formas ārpus tāfeles. Atkal, spēles mērķis būs saskaņot figūras, taču tām kā vizuāla atsauce būs tikai tās, kas atrodas uz galda.

3.- Turpinām ar to pašu spēles shēmu, bet šoreiz visas figūras apgriezīsim otrādi. Mēs sajaucam gan tos, kas atrodas uz dēļa, gan tos, kas atrodas ārpusē. Bērniem būs jāpaceļ gabali no tāfeles pa vienam, nevizualizējot formu un pieskaroties, jāsaķer 18 gabali.

**Spēles iespēja bez dēļa ((2. b) attēls):**

Šoreiz mēs noņemsim visus gabalus no dēļa. Mēs tos novietosim ar seju uz leju un sajaucam. Mēs varam tos visus sajaukt kopā vai izveidot 2 grupas (vienu ar griezumu stūrī un otru grupu ar tām, kurām nav griezuma). Tāpat kā klasiskajā atmiņas spēlē, runa ir par figūru pacelšanu (vizualizāciju vai nē (3.attēls)), to novietojuma iegaumēšanu un vēlāk atbilstošo pāru izveidošanu.

**ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ****ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΥΛΙΚΟΥ:**

Αποτελείται από 18 κομμάτια (Εικόνα 1. α) και β)) και μια σανίδα.

**ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΧΡΗΣΙΜΟΤΗΤΑ:**

- Ταξινόμηση αντικειμένων ανάλογα με το σχήμα.
- Ταξινόμηση αντικειμένων με άγγιγμα.
- Συγκρίνετε τα στοιχεία για να διαπιστώσετε ομοιότητες και διαφορές.
- Εκπαιδεύστε την οπτική μνήμη.
- Ενισχύστε τις γνωστικές δεξιότητες.
- Βελτιώστε τη συγκέντρωση.
- Ασκηθείτε και προπονήστε τη διάκριση, μέσω της αφής.

**ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ:****Επιλογές παιχνιδιού χρησιμοποιώντας τον πίνακα (Εικόνα 2. α)):**

1.-Βγάζουμε τα 18 κομμάτια από τον πίνακα. Ταξινομούμε τα 9 που έχουν κόψιμο σε μια από τις γωνίες και τα τοποθετούμε ξανά στον πίνακα, σύμφωνα με τη σειρά που θέλουμε. Καλό είναι το τμήμα της κοπής να είναι στην ίδια κατεύθυνση σε όλα τα κομμάτια, έτσι δημιουργείται ένα οπτικό αποτέλεσμα τάξης. Η κοπή στα κομμάτια γίνεται για να μπορείτε να τα αφαιρείτε από την σανίδα με ευκολία, τόσο για ενήλικες όσο και για παιδιά.

Ανακατεύουμε τα υπόλοιπα εννέα κομμάτια από τον πίνακα και παίζουμε ταιριαστά κομμάτια στον πίνακα. Για τα μικρά θα τονώσουμε τη συγκέντρωση, την οπτική ανάπτυξη και την αναγνώριση σχημάτων. Μπορούμε να δημιουργήσουμε πολλούς συνδυασμούς παιχνιδιών, αναμειγνύοντας τη σειρά των κομματιών στον πίνακα σε κάθε άσκηση.

2.- Συνεχίζουμε με το ίδιο μοτίβο παιχνιδιού αλλά αυτή τη φορά, θα γυρίσουμε (με το πρόσωπο προς τα κάτω) τα 9 κομμάτια έξω από το ταμπλό. Με αυτόν τον τρόπο θα τονώσουμε την απτική αντίληψη των παιδιών, καθώς δεν μπορούν να οραματιστούν τα 9 σχήματα έξω από τον πίνακα. Και πάλι, ο στόχος του παιχνιδιού θα είναι να ταιριάζει τα πόνια, αλλά θα έχουν ως οπτική αναφορά, μόνο αυτά που βρίσκονται στο ταμπλό.

3.- Συνεχίζουμε με το ίδιο μοτίβο παιχνιδιού, αλλά αυτή τη φορά, θα γυρίσουμε όλα τα κομμάτια ανάποδα. Θα ανακατέψουμε και τους στο ταμπλό και τους έξω. Τα παιδιά θα πρέπει να σηκώσουν τα κομμάτια από τον πίνακα, ένα-ένα, χωρίς να οπτικοποιήσουν το σχήμα και με το άγγιγμα, να ταιριάζουν τα 18 κομμάτια.

**Επιλογή παιχνιδιού χωρίς τον πίνακα ((Εικόνα 2. β)):**

Αυτή τη φορά θα αφαιρέσουμε όλα τα κομμάτια από τον πίνακα. Θα τα τοποθετήσουμε μπρούμυτα και θα τα ανακατέψουμε. Μπορούμε να τα ανακατέψουμε όλα μαζί ή να κάνουμε 2 ομάδες (μία με το κόψιμο στη γωνία και άλλη ομάδα με αυτές που δεν έχουν το κόψιμο). Όπως και στο κλασικό παιχνίδι μνήμης, είναι θέμα ανύψωσης των κομματιών (οπτικοποίηση ή μη (Εικόνα 3.)), απομνημόνευση της θέσης τους και αργότερα δημιουργία των αντίστοιχων ζευγαριών.

## NAVODILA ZA UPORABO

### OPIS MATERIALA:

Sestavljen je iz 18 kosov (slika 1. a) in b)) in deske.

### PRIPOROČNOST ZA IZOBRAŽEVANJE:

- Razvrsti predmete glede na obliko.
- Razvrsti predmete z dotikom.
- Primerjajte elemente, da ugotovite podobnosti in razlike.
- Vadite vizualni spomin.
- Izboljšati kognitivne sposobnosti.
- Izboljšajte koncentracijo.
- Z dotikom izvajajte in trenirajte diskriminacijo.

### DIDAKTIČNI PREDLOGI:

#### **Možnosti igre z uporabo plošče (slika 2. a):**

1.-18 kosov odstranimo s plošče. Razvrščamo 9, ki imajo rez v enem od vogalov in Postavimo ga nazaj na tablo, po vrstnem redu, ki ga želimo. Priporočljivo je, da rezani del je v vseh kosih v isti smeri, na ta način se ustvari vizualni učinek reda. Rez v kosih je narejen tako, da jih je mogoče z lahkoto odstraniti s plošče, tako za odrasle kot za otroke otroci.

Preostalih devet kosov premešamo s plošče in igramo ujemajoče se kose na plošči.

Pri najmlajših bomo spodbujali koncentracijo, vizualni razvoj in prepoznavanje oblike. Z mešanjem vrstnega reda kosov na plošči lahko ustvarimo veliko kombinacij iger pri vsaki vaji.

2.- Nadaljujemo z istim vzorcem igre, vendar bomo tokrat obrnili (obrnjeni navzdol) 9 kosov izven plošče. Na ta način bomo spodbudili otroško taktilno zaznavanje, saj ne zna vizualizirati vseh 9 oblik s plošče. Spet bo cilj igre ujemanje kosov, vendar bodo imeli kot vizualna referenca, samo tiste na tabli.

3.- Nadaljujemo z istim vzorcem igre, vendar bomo tokrat vse obrnili (obrnjeni navzdol). Kosi. Zmešali bomo tako tiste na plošči kot tiste zunaj. Otroci morajo vzgajati svoje kosi plošče, eden za drugim, brez vizualizacije oblike in na dotik, se ujemajo z 18 kosi.

#### **Možnost igre brez plošče ((Slika 2. b):**

Tokrat bomo odstranili vse kose s plošče. Položili jih bomo z licem navzdol in jih premešali.

Vse lahko zmešamo ali naredimo 2 skupini (eno z rezom v kotu in drugo skupino s tistimi brez reza). Kot v klasični igri spomina, gre za dvig kosov (vizualizirajo ali ne (slika 3.)), si zapomnijo njihov položaj in kasneje sestavijo pare ustrezna.