



# "Dotyk-pamät' vizuálna diskriminácia"

Ref. 20412



# Dotyk-pamäť vizuálna diskriminácia

Ref. 20412



## OBSAH

Hra obsahuje 34 okrúhlych kariet s hrubozrnnou textúrou a ilustráciami vytvorenými s veľkým kontrastom. Sú vyrobené z hrubého, veľmi odolného a vysoko kvalitného kartónu.

Priemer kariet: 9 cm

Použitý kartón je šetrný k životnému prostrediu a pochádza z trvalo udržateľných lesov. Obsahuje vysoké percento recyklovaného materiálu a je 100% recyklovateľný.

## ODPORÚČANÁ VEKOVÁ SKUPINA

Deti od 3 do 8 rokov.

Táto pamäťová hra je ideálna aj pre ľudí so zrakovým postihnutím, či už ide o deti alebo dospelých, pretože karty majú hrubý povrch s vysoko kontrastnými ilustráciami v základných farbách (biela, čierna a červená), čo uľahčuje ich rozlíšenie.

Formát a materiály, z ktorých sú vyrobené, podporujú začlenenie a účasť všetkých detí, vrátane detí s rôznymi úrovňami zrakového postihnutia: každý môže hrať rovnakú hru spolu.

Hru môžete použiť ako aj klasické alebo hmatové pamäťové hry.

## VZDELÁVACIE CIELE

- Rozvíjať vizuálne a hmatové rozlišovacie schopnosti.
- Pracovať na pozornosti, pozorovaní a priestorovej pamäti.
- Cvičiť vizuálnu a hmatovú pamäť pomocou obrázkov, ktoré majú rôzny povrch.
- Zaradiť informácie z rôznych zmyslov do poznávania predmetov.
- Uľahčiť začlenenie detí a dospelých so zrakovým postihnutím prostredníctvom hry.



## SYSTÉM HRY A AKTIVITY

### KLASICKÁ PAMÄŤOVÁ HRA

1. Položte všetky karty na stôl lícom nadol.
2. Hráč striedavo otáča dve karty. Ak sa zhodujú, pár si ponechajú. Ak pár nevytvoria, znova ich otočia na rovnakom mieste.
3. Víťazom je hráč s najväčším počtom párov.

### HMATOVÁ PAMÄŤOVÁ HRA

1. Položte všetky karty na stôl lícom nadol.
2. Hráč striedavo otočí dve karty týmto spôsobom: hráč zdvihne prvú kartu, otočí ju a prehmatá prstami. Pred zdvihnutím druhej karty hráč zatvorí oči a musí len hmatom uhádnuť, či sú obe karty rovnaké.  
Ostatní hráči musia byť ticho, aby sa hráč mohol sústrediť.  
Ak si hráč myslí, že tieto dve karty sú rovnaké, povie to a otvorí oči, aby to skontroloval.  
Ak majú pravdu, ponechajú si pár, a ak nie, otočia karty znova na rovnakom mieste a ťah prechádza na ďalšieho hráča.
3. Víťazom je hráč s najväčším počtom párov.