MATHS

"Maxi-memory inventos"

Ref. 20406

akros

FOR EDUCATIONAL PURPOSES

MAXI-MEMORY INVENTOS

Ref. 20406

3-8 years | SPECIAL NEEDS | SENIORS

CONTENIDO:

El juego se compone de 34 fichas de cartón grueso resistente y de gran calidad. Medidas de las fichas: 9 x 9 cm.

DESCRIPCIÓN DE LAS FICHAS

Las fichas representan los siguientes inventos:

1. La rueda (-3500, Sumeria, Mesopotamia)
2. La escritura (-3300, Sumeria, Mesopotamia)
3. El jabón (-2500, Sumeria, Mesopotamia)
4. El dinero (-650, Lidia, Asia Menor)
5. Las gafas (1300, Italia)
6. Reloj de bolsillo (s. V, Europa)
7. El cepillo de dientes (1498, China)
8. La silla de ruedas (1595, España)
9. El wáter (1597, Inglaterra)
10. Locomotora de vapor (1804, Inglaterra)
11. La bicicleta (1817, Alemania)
12. El teléfono (1876, USA)
13. La bombilla (1879, USA)
14. El automóvil (1885, Alemania)
15. El avión (1890, Francia)
16. La televisión (1926, Inglaterra)
17. El ordenador (1942, USA)

EDAD RECOMENDADA:

De 3 a 8 años.

Por sus características, este juego puede ser utilizado tanto por niños, que descubrirán el origen de muchos inventos que para ellos son objetos básicos de su entorno, como por adultos, que disfrutarán de reconocer las parejas de inventos que han cambiado la historia. Es un juego magnífico para jugar niños y mayores, porque permite al adulto explicar al niño la evolución de los inventos y cómo éstos han cambiado la historia.

Por su sistema de juego, el memory permite entrenar la observación, la atención, la asociación, y la memoria.

www.akroseducational.com

akros
FOR EDUCATIONAL PURPOSES

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS:

- Entender y reconocer la evolución de los inventos.
- Ejercitar la capacidad de atención, observación, discriminación, agrupación y clasificación.
- Desarrollar la memoria histórica, la memoria visual y la memoria espacial.
- Enriquecer el vocabulario relacionado con los inventos.
- Trabajar la idea de que todos podemos crear inventos que no existen en la actualidad y pueden mejorar la calidad de vida.

SISTEMA DE JUEGO: MEMORY

1. Familiarizarnos con los inventos: poner todas las fichas boca arriba y emparejar los inventos. El marco de color puede ayudar a asociar las parejas.
2. Una vez emparejadas se mezclan todas las fichas y se colocan boca abajo sobre la mesa.
3. Por turnos se da la vuelta a dos fichas. Si son pareja, nos las quedamos y seguimos dando la vuelta a otras dos cartas en busca de más parejas. Si no lo son, volvemos a dejarlas boca abajo en el mismo sitio. Pasa el turno al siguiente jugador.
4. Se sigue el juego hasta que ya no quedan más fichas encima de la mesa. Entonces cada jugador hace recuento de sus parejas y gana el que más parejas tiene.

OTRAS ACTIVIDADES:

1. **¿Cómo ha evolucionado cada invento**? Analizar las diferencias y similitudes que existen de cada invento, en su versión antigua y en su versión moderna. Se pueden considerar características tales como el tamaño, la forma, el color, el material del que está hecho, si se le han añadido o restado funcionalidades, etc.
2. **Clasificar**: Agrupar los inventos en función de alguna característica que tengan en común: son medios de transporte, sirven para la higiene, sirven para comunicarnos, etc.
3. **Estructuración del lenguaje**: Construir frases relacionadas con los inventos que aparecen en las fichas.
4. **Ventajas**: Nombrar las ventajas que ha aportado cada invento a la vida, e imaginar y describir cómo sería el mundo si ese invento no existiera.
5. **Idiomas**: Con este juego además se puede trabajar todo el vocabulario asociado a los inventos en otros idiomas.

www.akroseducational.com

akros
FOR EDUCATIONAL PURPOSES

ES

1

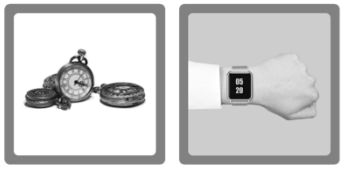
2

3

4

5

6



7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

www.akroseducational.com

akros

FOR EDUCATIONAL PURPOSES