



THE SENSES

"Tacto-memory discrimination visuelle"

Ref. 20412



Tacto-memory discrimination visuelle

Réf. 20412



CONTENU :

Le jeu se compose de 34 fiches rondes avec une texture rugueuse et des illustrations très contrastées. Fabriquées en carton épais solide, très durable et de haute qualité.
Diamètre des fiches : 9 cm.

Le matériau des fiches est écologique, provient de forêts durables, est composé d'un pourcentage élevé de matériaux recyclés et est 100 % recyclable.

ÂGE RECOMMANDÉ :

De 3 à 8 ans.

Ce Memory est aussi indiqué pour les personnes avec déficience visuelle, enfants et adultes, car les fiches présentent une texture rugueuse et des illustrations très contrastées utilisant les couleurs primaires (blanc, noir et rouge), et permettent ainsi de distinguer plus facilement les fiches entre elles.

Le format et les matériaux avec lesquels le jeu est réalisé facilitent l'inclusion et la participation au jeu de tous les enfants, y compris les enfants ayant différents degrés de déficience visuelle : tout le monde peut jouer au même jeu ensemble.

Il est possible de jouer aussi bien au Memory classique qu'au Memory tactile.

OBJECTIFS DIDACTIQUES :

- Développer la discrimination visuelle et la discrimination tactile.
- Travailler l'attention, l'observation et la mémoire spatiale.
- Exercer la mémoire visuelle et la mémoire tactile avec des images ayant des textures différentes.
- Intégrer des informations provenant de différents sens dans l'apprentissage des objets.
- Faciliter l'inclusion des enfants et des adultes déficients visuels par le jeu.



SYSTÈME DE JEU ET ACTIVITÉS :

MEMORY CLASSIQUE

1. Placer les fiches face cachée sur la table.
2. À tour de rôle, retourner deux fiches. Si elles sont identiques, on garde la paire. Si elles ne le sont pas, on les retourne à nouveau face cachée au même endroit.
3. Le joueur qui obtient le plus de paires gagne.

MEMORY TACTILE

1. Placer les fiches sur la table face cachée.
2. A tour de rôle, on retourne deux fiches comme suit : le joueur prend la première fiche, la place face visible et la touche avec ses doigts. Avant de prendre la deuxième fiche, il ferme les yeux et en touchant il doit deviner si les deux fiches sont identiques. Les autres joueurs doivent se taire pour permettre au joueur de se concentrer. Si le joueur croit que les deux fiches sont égales, il l'indique et ouvre les yeux pour le vérifier. S'il a raison, il garde la paire, sinon, il laisse les fiches face cachée où elles étaient et passe le tour au joueur suivant.
3. Le joueur qui obtient le plus de paires gagne.

