

Heiti Tactile maxi-memory – everyday life -!

Læra með skynfærum

Aldur: 3 – 8 ára. Spilið hentar einnig eldri börnum, börnum með sérþarfir sem og fullorðnum sem vilja vinna með snertiskyn og sjónminni.

Fjöldi leikmanna: Ekki tekið fram.

Leiktími: Ekki tekið fram.

Innihald: Leikið er með 34 spil. Þau eru úr þykkum, sterklegum pappa af góðum gæðum og þola mikla notkun. Á hverju spili er áferð sem svarar til myndarinnar á framhliðinni. Hvert spil er 9x9sm að stærð. Gróp á bakhlið spilanna gerir það auðveldar að þau séu í réttri stöðu á meðan spilað er.

Hugmynd og markmið:

- Að þroska einbeitingu og eftirtekt.
- Að æfa minni, bæði sjónrænt og með snertingu, með myndum af hlutum, tækjum og náttúru sem börnin þekkja. Á spilunum er mismunandi áferð sem svarar til myndarinnar á framhlið. Til dæmis þegar fingri er strokið yfir mynd af múrsteinum eða blómi þá er hægt að nema með fingurgómnum ytri línurnar og mismunandi yfirborð.
- Að samþætta upplýsingar sem berast frá mismunandi skynfærum og læra um hlutinn.
- Að nota snertiskyn til að þekkja mismunandi áferð.
- Að auðga orðaforðann með orðum úr umhverfinu.

Gangur spilsins:

- 1. Sígild þörun:** Leggið spilin á hvolf á borðið. Látið grópina á bakhliðinni snúa að leikmönnum. Skiptist á að snúa tveimur spilum við. Ef þau eru eins (mynda par) þá eru þau látin snúa upp í loft. Ef ekki þá eru þau lögð aftur á hvolf. Sá vinnur sem nær flestum þörum.
- 2. Snertiminni:** Leggið spilin á hvolf á borðið. Látið grópina á bakhliðinni snúa að leikmönnum. Skiptist á að snúa tveimur spilum við, á eftirfarandi hátt: Leikmaður snýr fyrsta spilinum við, lætur það snúa upp í loft og snertir það með fingrunum. Áður en hann snýr næsta spili við lokar leikmaðurinn augunum og, með snertingu, reynir hann að finna hvort þetta séu eins spil. Nú verða aðrir leikmenn að vera þögulir svo

sá sem er að velja spil geti einbeitt sér. Ef leikmaðurinn heldur að bæði spilin séu eins þá segir hann það upphátt og opnar augun til að staðfesta það. Ef leikmaðurinn hefur giskað rétt þá fær hann að halda parinu. Ef hann hefur rangt fyrir sér þá snýr hann spilunum á hvolf, þar sem þau eru á borðinu, og næsti leikmaður tekur við. Sá vinnur sem nær flestum þörum.

3. **Þekkja mynd:** Veljið 4 af 34 spilum. Leggðu á minnið hver áferðin er á hverju spili fyrir sig. Stokkið spilin og leggið þau á hvolf á borðið. Lokaðu augunum og takið eitt af spilunum (þau eru 4) og giskið á hvaða spil þið hafið valið með því að nota snertiskynjunina. Það er hægt að gera þetta tilbrigði með því að hafa spilin fleiri (5, 6 eða 7 í stað 4).
4. **Orðaforði:** Segið hvað er á myndunum á spilunum.
5. **Málþroski:** Myndið setningar. Notið myndirnar sem eru á spilunum.
6. **Tengja og flokka:** Myndið tengingar og flokka með því að taka eftir því sem einkennir spil eða hver áferðin er á tveimur eða fleiri spilum.

Þýðing: Eirný Valsdóttir