

# **JOGO DE SIMETRIA**

**MATERIAL:** Tabuas de madeira e tinta.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Mínimo: 10 | Máximo: 20

**ESCALÃO ETÁRIO:** Pré-escolar e Primeiro Ciclo

**OBJETIVOS A DESENVOLVER:** Memória visual, atenção/concentração e lateralidade.

**DESCRIÇÃO DO JOGO-** As crianças sentam-se no chão ou numa mesa. Seguidamente é dada às crianças uma placa com uma imagem. A imagem fica voltada para a crianças.

O Adulto em voz alta diz o nome de uma imagem. As crianças que têm essa imagem levantam-se e formam a imagem completa.

O jogo termina quando todas as imagens forem nomeadas.

## **PONTUAÇÃO DO JOGO**

Ganham as crianças que conseguem completar a imagem

OBS- Este jogo também pode ser jogado como jogo da memória

# **JOGO DA MEMÓRIA**

**MATERIAL:** Tabuas de madeira e tinta.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Mínimo: 2 | Máximo: 20

**ESCALÃO ETÁRIO:** Pré-escolar e Primeiro Ciclo

**OBJETIVOS A DESENVOLVER:** Memória visual, atenção/concentração e lateralidade.

**DESCRIÇÃO DO JOGO-** As crianças sentam-se no chão ou numa mesa. Seguidamente as imagens são voltadas ao contrário. Uma criança vira uma imagem e tenta encontrar o par simétrico. Caso não encontre, volta a virar ao contrário as imagens e joga o seguinte. Caso acerte, continua a jogar; caso perca, passa ao seguinte e assim sucessivamente

O jogo termina quando todas as imagens forem formadas.

### **PONTUAÇÃO DO JOGO**

Ganham as crianças que conseguem fazer mais imagens completas.