



Materiały

- karton (np. tektura modelarska, papierowa teczka na dokumenty) format: 2 × A4 lub A3
- kartka z bloku technicznego

Narzędzia

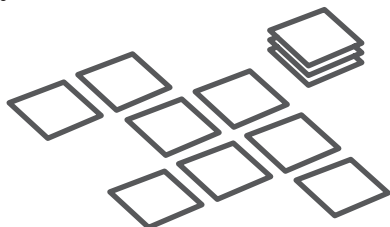
- nożyczki
- cyrkiel lub wycinacz do kótek
- ołówek
- nożyk do cięcia
- linijka
- klej
- farby (np. plakatowe lub tempery)
- pędzelek

Sposób wykonania

1. Wytnij z grubszej tekturki 20 kwadratów o boku 6 cm. Pamiętaj, im grubszy karton tym łatwiejszy do uchwycenia element dla osoby starszej
2. Przygotuj kartki z bloku technicznego, wytnij 20 kótek o średnicy około 4 cm, (możesz użyć do tego celu szablonu, cyrkla lub odpowiedniego dziurkacza)
3. Pomaluj wycięte kółka farbami, pamiętaj jednak, że muszą tworzyć pary
4. Cztery kółka przetnij na pół (jeśli rysowałeś kółka za pomocą cyrkla, kropka po igle wyznaczy środek; jeśli nie - możesz użyć szablonu)
5. Połącz połowy kótek w pary i przyklej do tekturowych kwadratów (rysunek)
6. Przyklej do tekturek resztę kolorowych kótek
7. Dodatkowo możesz uszyć woreczek, który pomieści wszystkie elementy np. o wielkości 15 × 20 cm

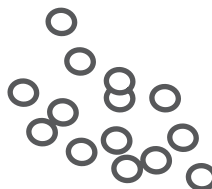


1.



Wytnij z grubszej tekturki 20 kwadratów o boku 6 cm.

2.



Wytnij 20 kółek o średnicy około 4 cm.

3.



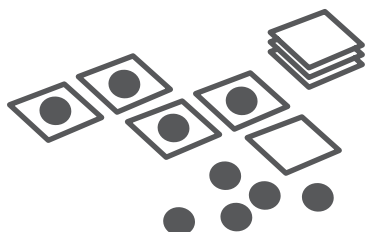
Pomaluj wycięte kółka farbami, pamiętaj jednak, że muszą tworzyć pary.

4.



Cztery kółka przetnij na pół (jeśli rysowałeś kółka za pomocą cyrkla, kropka po igle wyznaczy środek; jeśli nie - możesz użyć szablonu).

5.

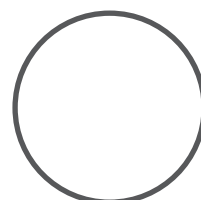
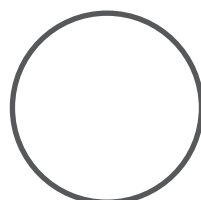
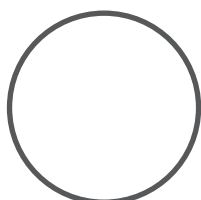
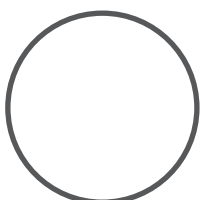
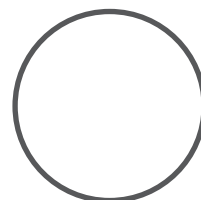
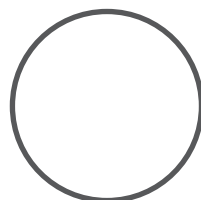
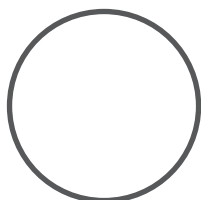
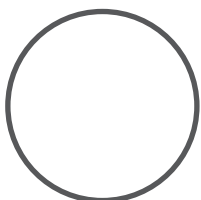
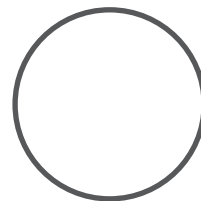
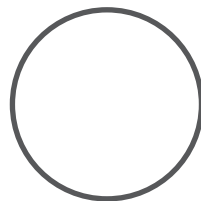
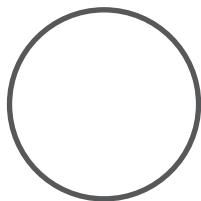
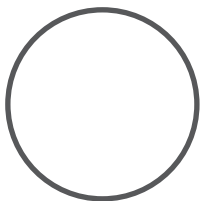
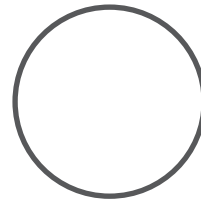
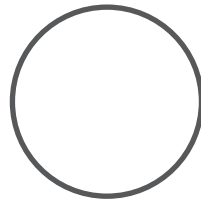
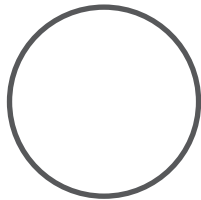
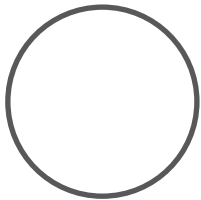
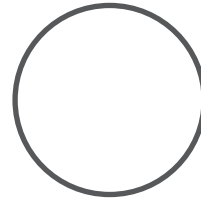
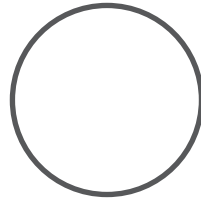
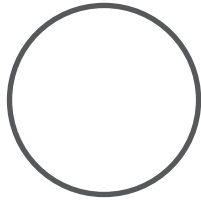
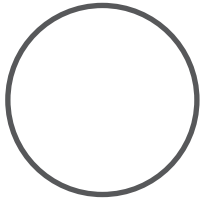


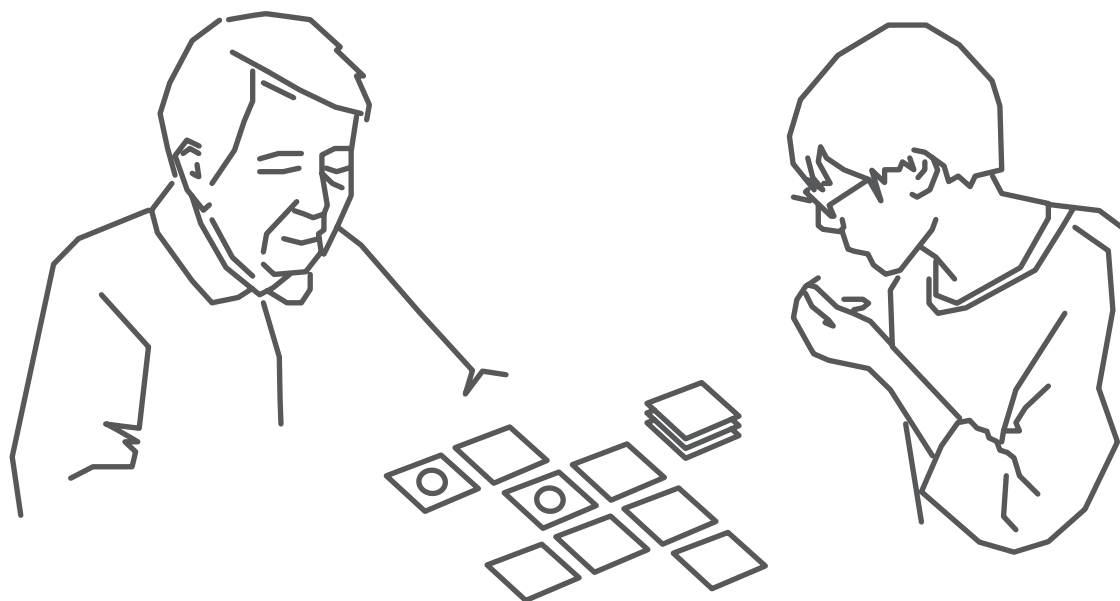
Połącz połowy kółek w pary i przyklej do tekturowych kwadratów (rysunek). Przyklej do tekturek resztę kolorowych kółek.



**Therapy
Set**

MEMORY





KORZYŚCI

- ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej
- oddziaływanie w kierunku percepcji i spostrzegawczości
- ćwiczenie pamięci krótkotrwałej oraz pamięci wzrokowej
- ćwiczenie koncentracji i uwagi
- podejmowanie interakcji
- możliwość gry bez okularów (karty różnią się kolorami a nie szczegółami)
- dreszczyk emocji podczas odkrywania każdej karty

SCENARIUSZE

Memory - wariant I

1. Gracze kolejno odwracają po dwa elementy, zapamiętując ich położenie.
2. Po odkryciu dwóch identycznych elementów odkładamy je na bok i ponownie odwracamy dwa elementy.
3. Grę wygrywa ta osoba, która zbierze większą ilość par.

Memory - wariant II

1. Prowadzący układa dowolną sekwencję z dostępnych elementów (ilość kolorowych kartoników uzależniona od poziomu trudności i możliwości gracza), następnie je zakrywa.
2. Zadanie polega na odtworzeniu identycznej sekwencji przy użyciu reszty dostępnych kartoników
3. Prowadzący odkrywa po kolei swoją sekwencję i sprawdza poprawność wykonanego zadania.
4. W toku gry gracz ma możliwość otrzymania jednej podpowiedzi (odkrycie wybranego kartonika w zakrytej sekwencji).