

# Memória contra aquele monstro faminto

## Por que este jogo é bom?

- Este jogo permite que você jogue com qualquer tipo de cartão de memória. É emocionante e motiva a criança a ter uma boa aparência, a ouvir melhor, a conversar bastante e a descrever com a maior precisão possível. Para vencer, não basta decidir onde está uma carta, como você vai ver quando jogar com a sua família.

## Como funciona este jogo?

- As cartas estão em duas linhas à frente dos jogadores. Além dos cartões, é traçado um caminho (por exemplo, com bases para os copos ou com rodas de papelão). No outro lado da estrada, está um "monstro" (um peluche / boneco); está com fome e apenas à espera para engolir as cartas. No entanto, ele quer impedir esses jogadores, se possível.
- A criança pega um cartão e descreve exatamente o que vê na foto. **Importante: O cartão não é exibido!** Portanto, os participantes são ativados apenas ouvindo o que está no mapa. É importante descrever a imagem com a maior precisão possível (por exemplo, "eu vejo um gato azul. Ela tem um chapéu amarelo na cabeça. E um guarda-chuva verde").
- Depois, entregue à criança um segundo cartão, que também o descreve, sem mostrar o cartão. Se as duas cartas forem iguais, a criança deve guardá-las. No outro caso, eles serão redirecionados para o seu local. Todos os jogadores estão a tentar descobrir a posição das duas cartas.
- Quando as cartas são diferentes, o monstro faminto avança um passo adiante. No entanto, se um jogador encontrar duas cartas iguais, o monstro permanece onde está.
- Um jogador após o outro. Quando os pares de cartas são encontrados, antes que o monstro faminto chegue às cartas, você e sua família venceram. No outro caso, ou seja, se o monstro for mais rápido, "congela" as cartas e os jogadores perdem.

## O que mais posso fazer?

- Pode escolher as cartas tendo em conta as palavras. Quanto mais você vê nos cartões, mais palavras a criança precisa para descrever a imagem: coisas, pessoas ou animais individuais (como um trator, um gato) são descritos mais com uma palavra do que com uma frase. As ações nas imagens (como dois gatos cantando ou um trator movendo-se para o celeiro) são descritas primeiro com frases inteiras.
- Facilitar o jogo, tornando o caminho para as cartas mais longas (mais "pedras"). Se o jogador pegar em mais cartas, o jogo torna-se mais difícil.

## O que eu preciso para este jogo?

- Para este jogo, precisará de um animal/peluche/boneco fofinho, cartões de memória e objetos para construir um caminho (como bases para copos ou rodas de papelão).



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG  
Ministère de l'Éducation nationale,  
de l'Enfance et de la Jeunesse