

ESTIMULACIÓN COGNITIVA CON CARTAS

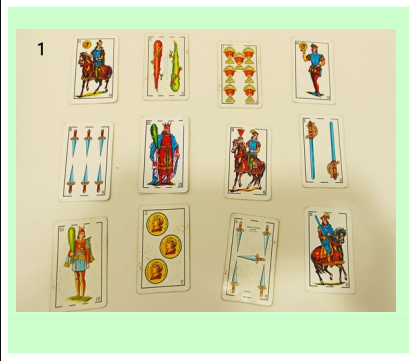
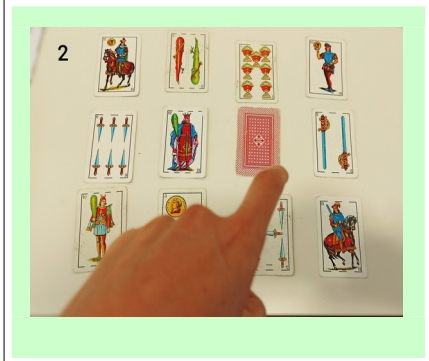
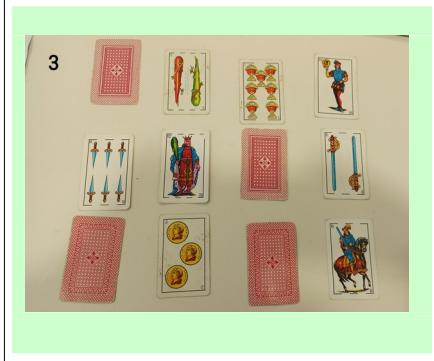


Indicacións xerais

- Comunicarmos de maneira sinxela, tranquila, motivandoos e reforzando os seus logros.
.....
- Realizar primeiro unha demostración do que deben facer , podendo participar no xogo.
.....
- Axudar no necesario, deixar que fagan o que podan, aínda que lles leve mais tempo. Ás veces so e necesario darlles algunha indicación, outras haberá que recordarlles continuamente os pasos que deben dar.
.....
- Non debemos esixir demasiado, non e necesario correxirlles en todo, xa que podería xerar frustración, axitación. Podemos deixar pasar erros, evitando tamén que se faga pesado.
.....
- Deixar a actividade se resulta difícil, anticipándonos e vemos que comeza a cansarse, aburrirse ou porse nervioso. E mellor realizar sesións de menor duración
.....
- Favorecer un rato agradable e de ocio, aproveitando o momento no que estén receptivos.
.....

E se podemos usar o humor ; moito mellor!

ACTIVIDADE 1. BUSCANDO A...

		
<p>1. Colocamos as cartas boca arriba (o número varia según o grado de dificultade).</p>	<p>2. Decímoslle que busque unha carta (*Busca o caballo de espadas*). Cando a atope, pode señalala, collela ou darlle a volta.</p>	<p>3. Seguimos ca búsqueda de outra carta ata que acabe con todas.</p>

Variantes

Para graduar a dificultade ou para que sexa mais variado podemos ir mezclando criterios:

unha carta concreta: "a ver se atopas o 2 de bastos"

unha carta dun valor: "colle un 3"

unha carta dun pao: "colle un ouro"

Para maior dificultade podemos xuntar criterios:

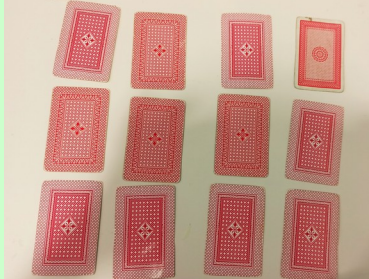
"unha que sexa maior que o 3 e parellas"

"unha que sexa maior que o 4 e ouro"

ACTIVIDADE 2. CADA OVELLA CA SUA PARELLA



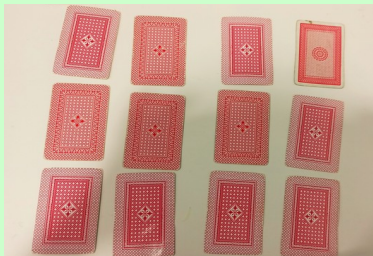
1. Para preparar o xogo seleccionanse parellas, dúas cartas iguais (de 4 a 8 parellas en función da dificultade).



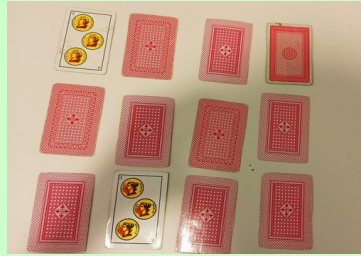
2. Barallamos as cartas e colocámolas boca a baixo.



3. En cada turno volteamos dúas cartas intentando que coincidan formando parella.



4. No caso de que non sexan iguais damoslle a volta a ambas.



5. Repítense os pasos 3 e 4 as veces necesarias ata atopar as parellas, que quedarán boca arriba.



6. Continúa o xogo ata identificar todas as parellas.

ACTIVIDADE 3. AXÚDAME A ORDEAR A BARALLA



1. Tras ordear a baralla, buscamos os 4 ases e colocámoslos en liña como referencia.



2. Vamos daíndolle as cartas indicandolle que debe colocala debaixo do pao correspondente.



3. Finalizamos cando esteñ todas ordeadas por paos.

ACTIVIDADE 4. A POLAS COPAS!



1. Colocamos na mesa cartas boca arriba (media barralla ou toda, según grao de dificultade).



2. Indicamos que quite todas as copas. A persoa daralle a volta ou retirará todas as copas que vexa.



3. Unha vez retiradas as copas pasamos a outro pao (agora fora os bastos)