

Corse degli animali

MEMORIA SEQUENZIALE VISIVO – Uditivo – Verbale

Descrizione del gioco: Stampare due serie delle immagini allegate e ritagliarle.

Una serie di animali viene usata dall'insegnante come promemoria, l'altra serie viene usata dal bambino per posizionare le figure nell'ordine di arrivo indicato. Si consiglia di proporre inizialmente due animali e di proseguire fino a un massimo di quattro.

Esempio: l'insegnante dice: "la lumaca e il gatto fanno una gara: l'ordine di arrivo è gatto – lumaca. Metti gli animali nell'ordine di arrivo esatto".

