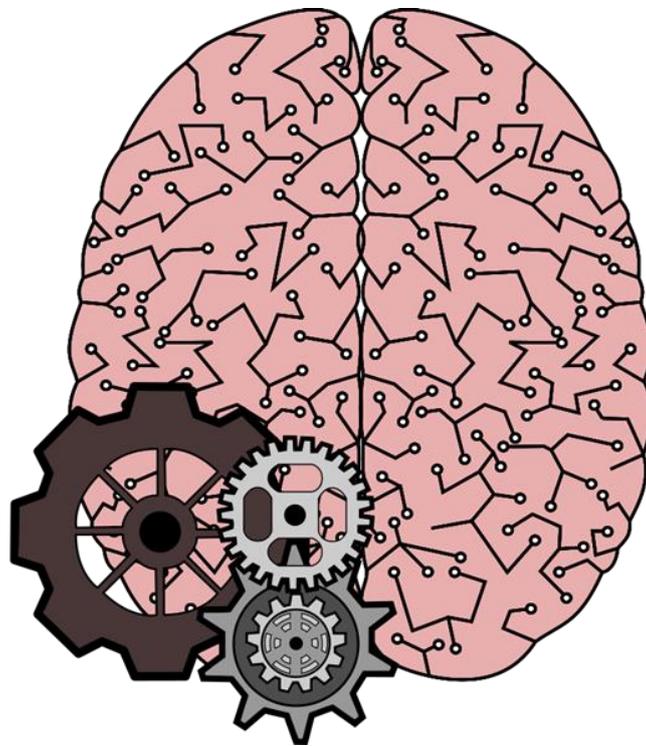
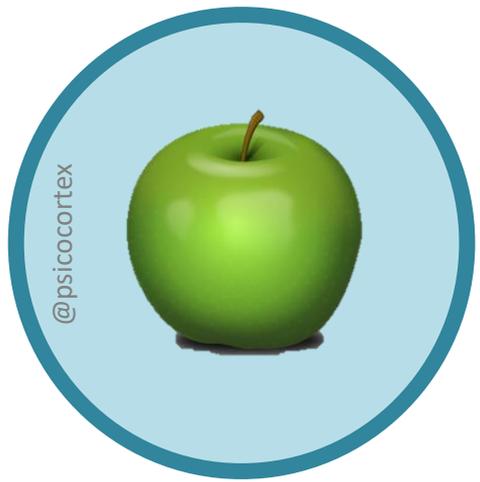
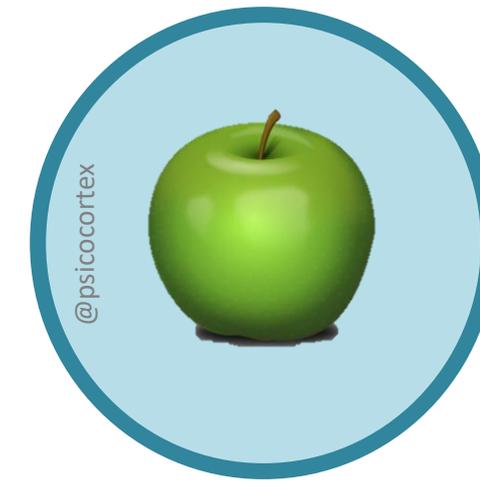
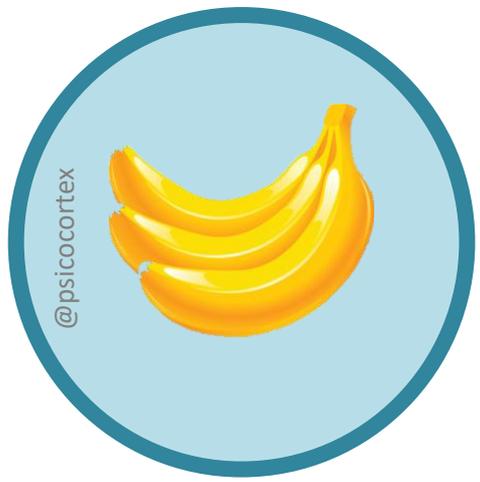
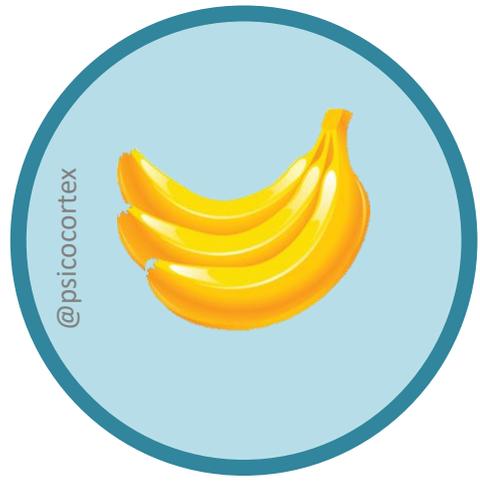
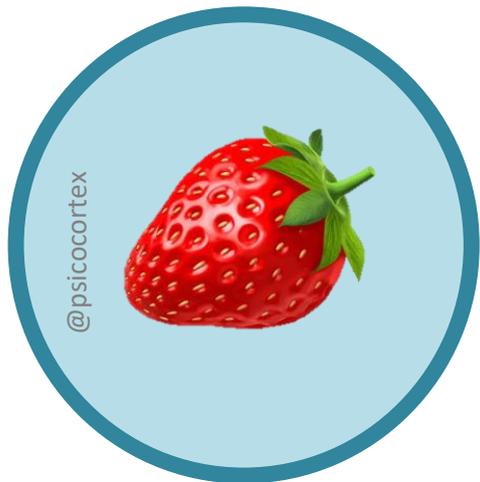
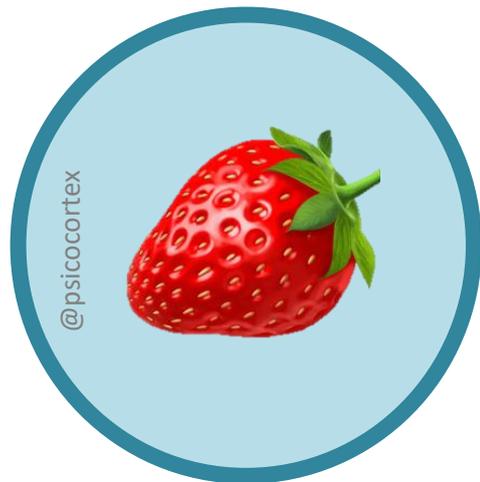
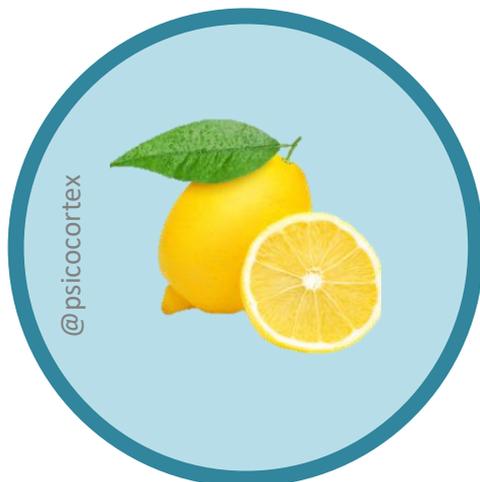
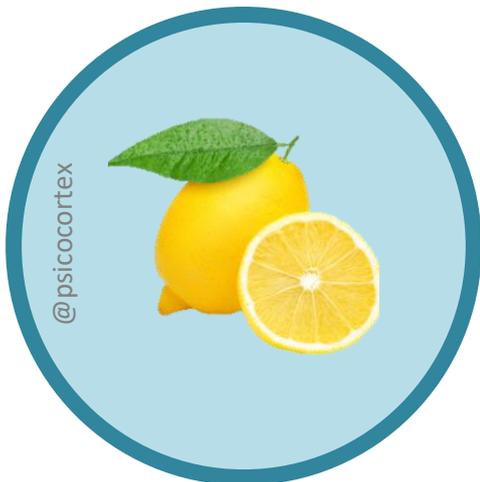
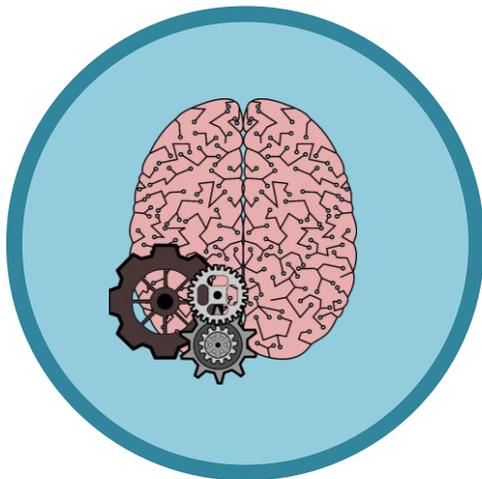
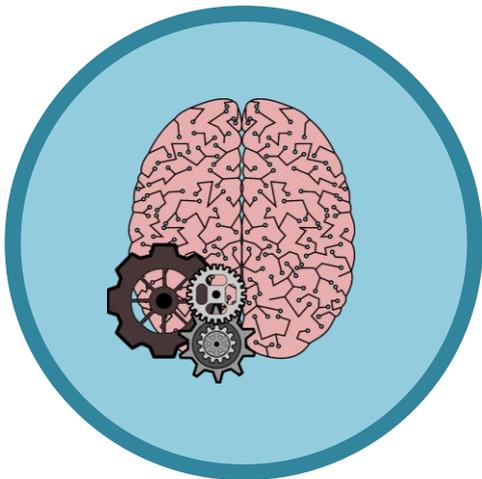
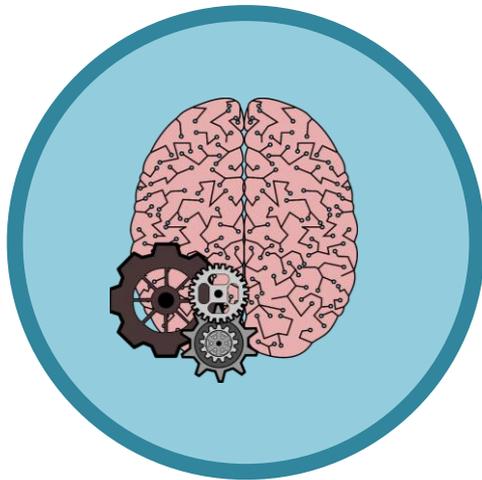
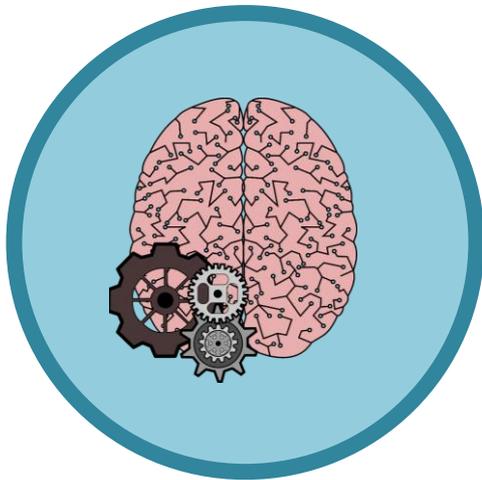
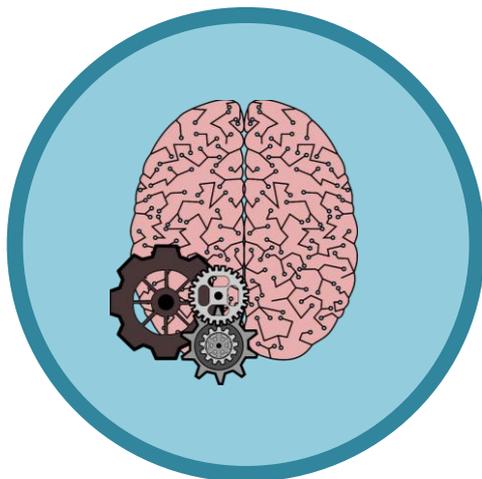
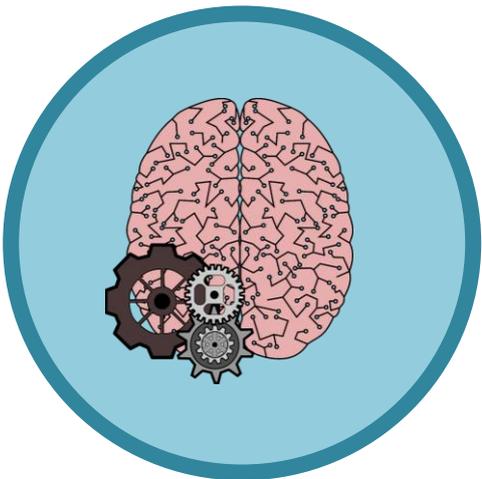
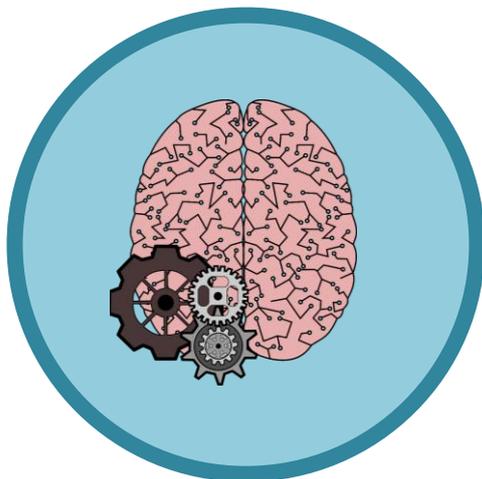
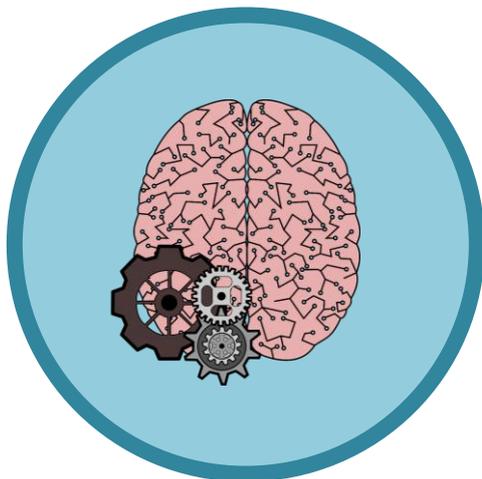


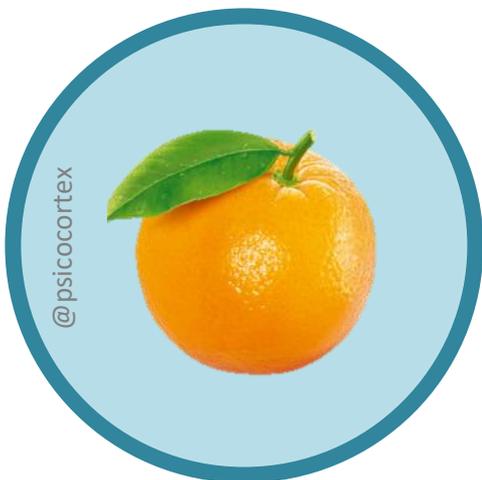
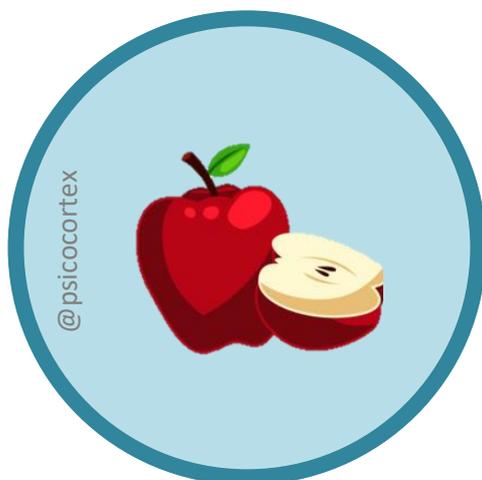
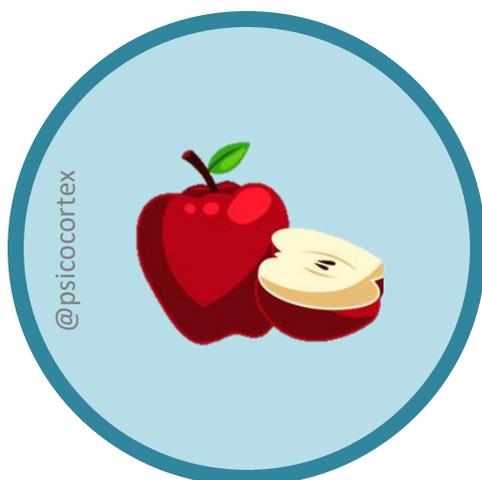
“CADA OVEJA CON SU PAREJA”

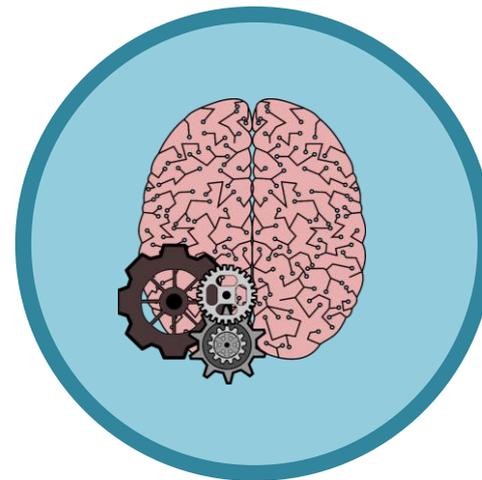
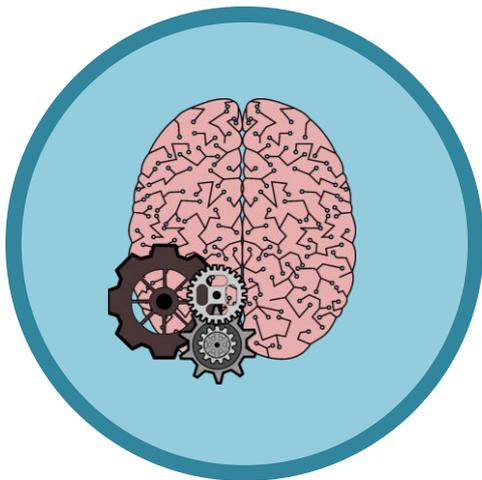
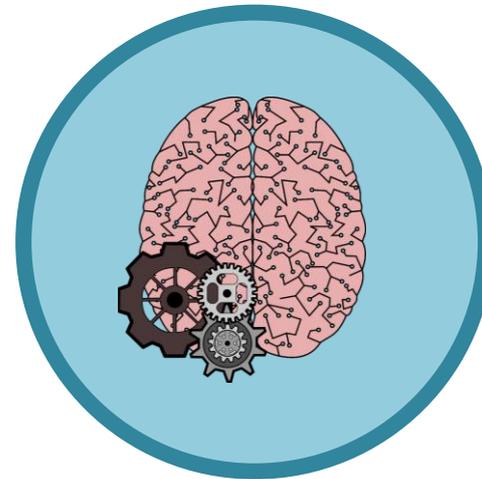
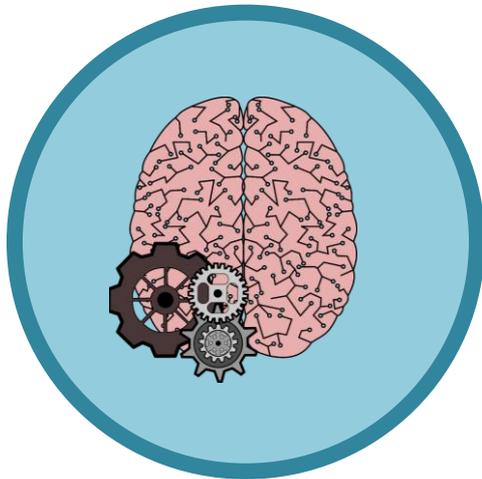
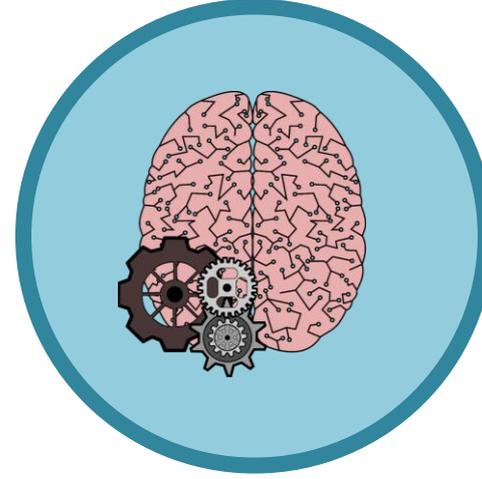
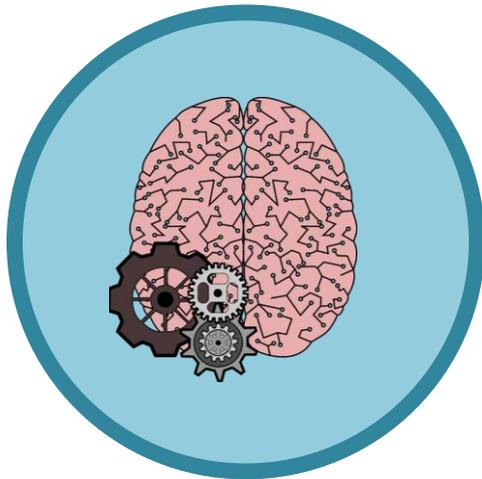
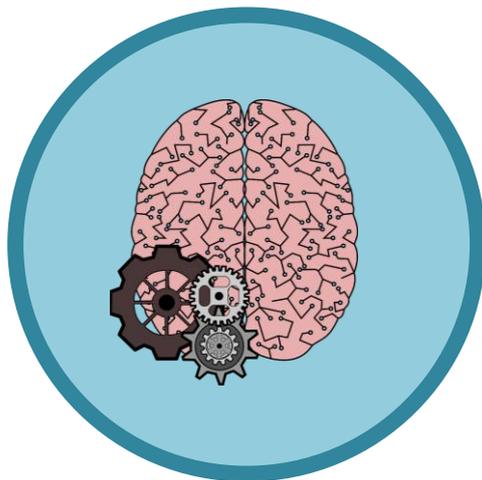
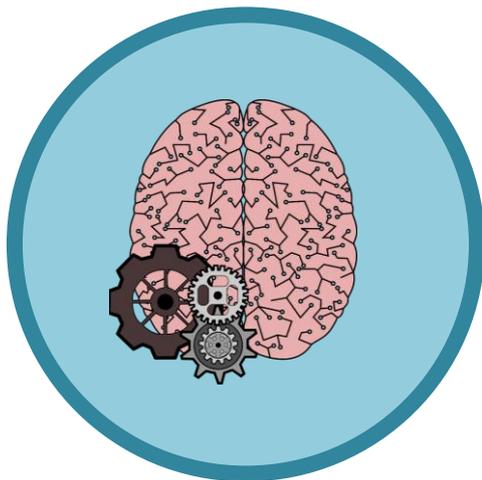


PsicoCortex

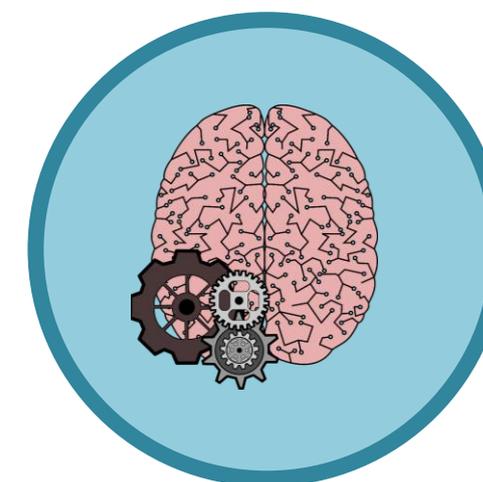
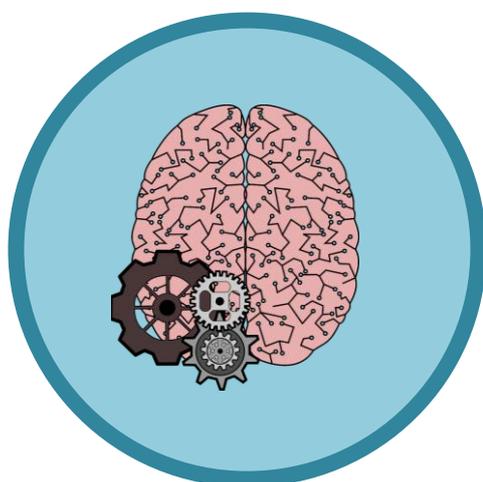
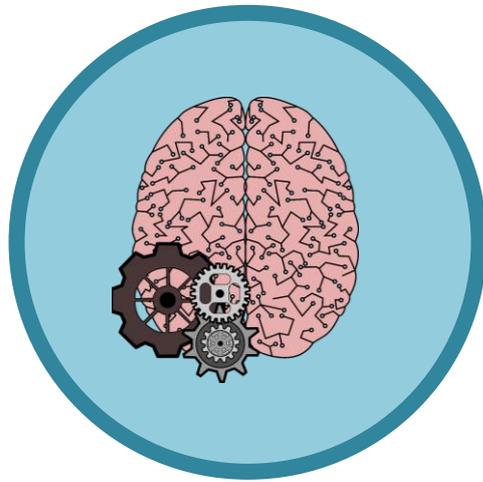
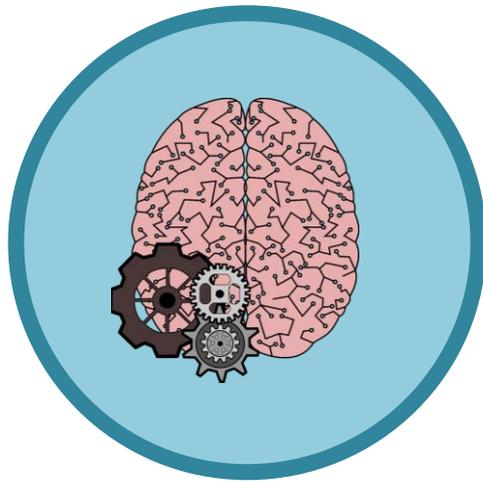
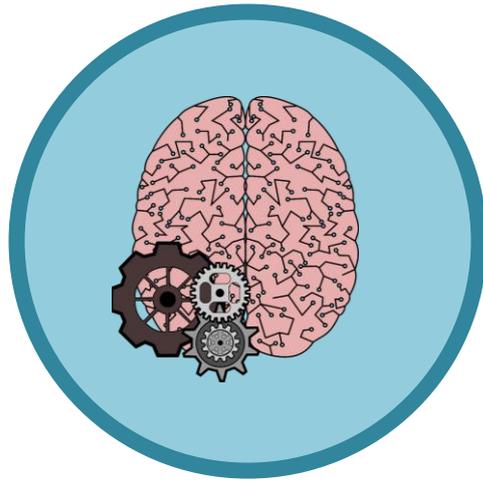
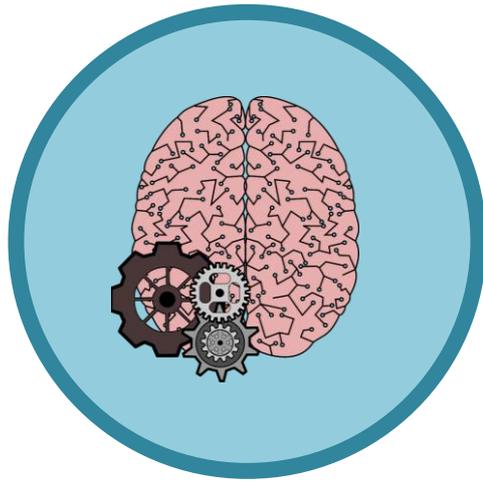
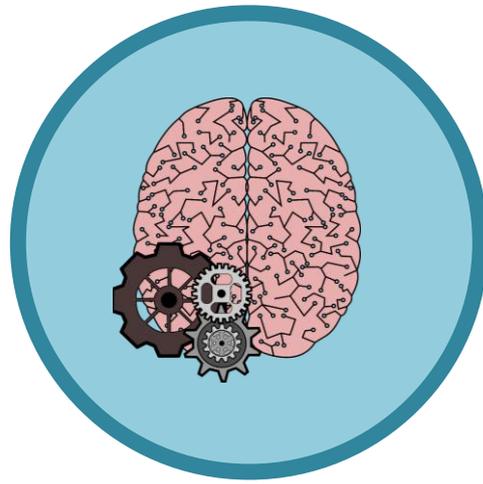
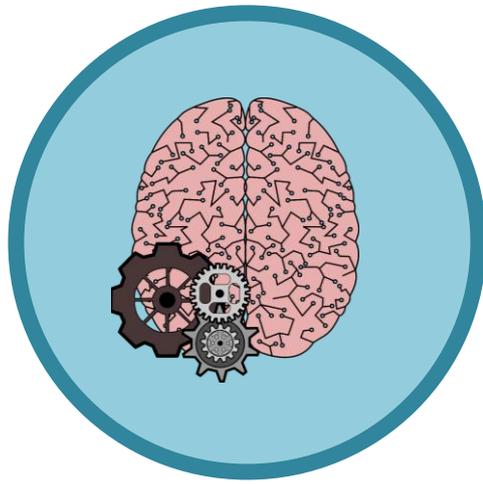


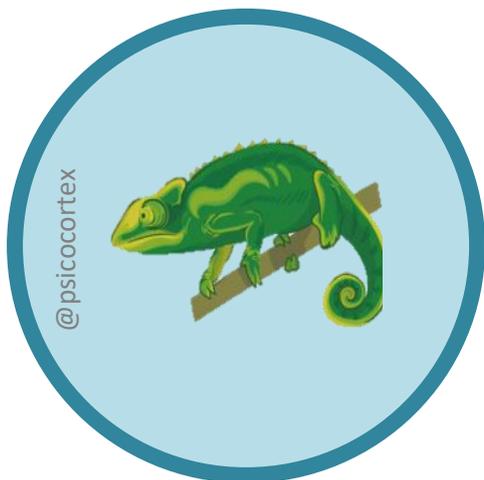


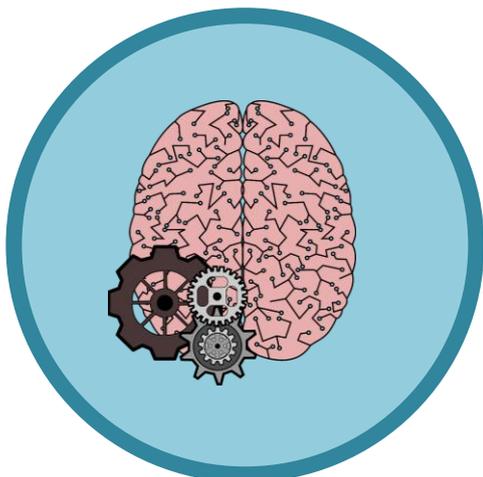
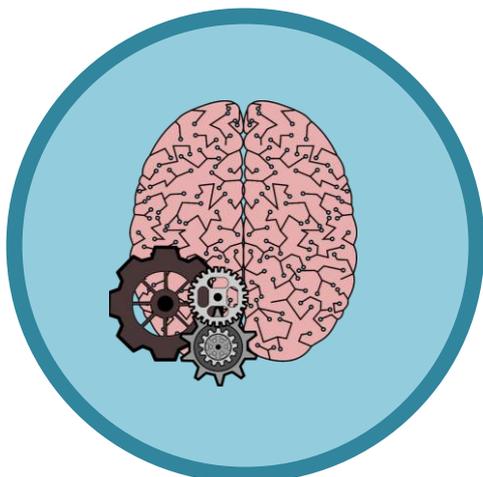
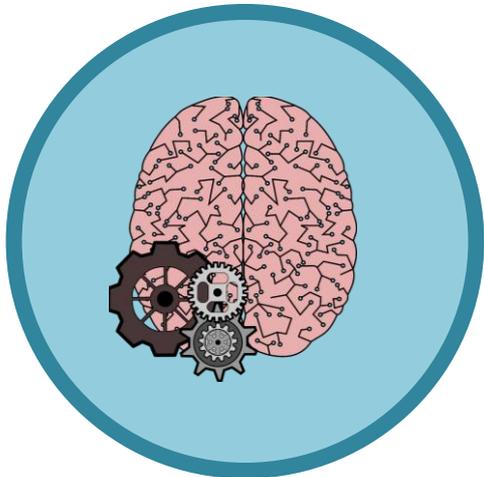
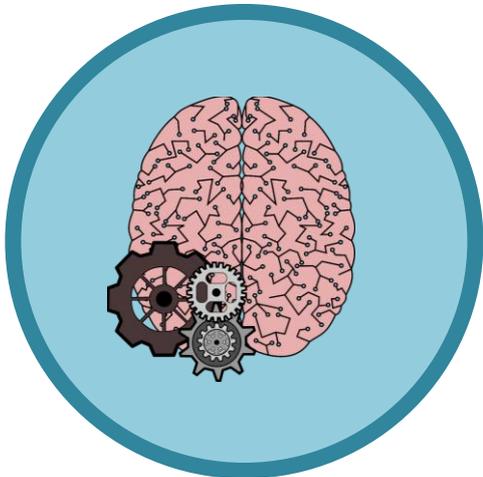
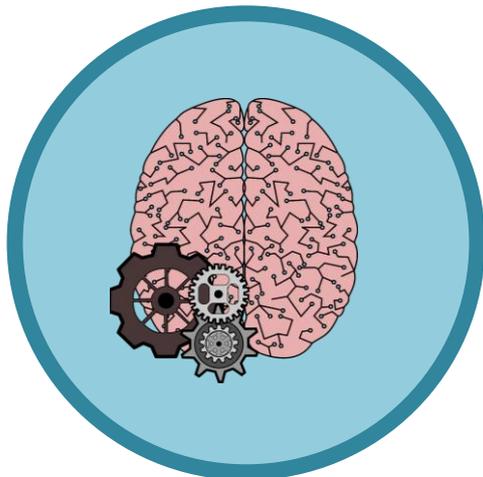
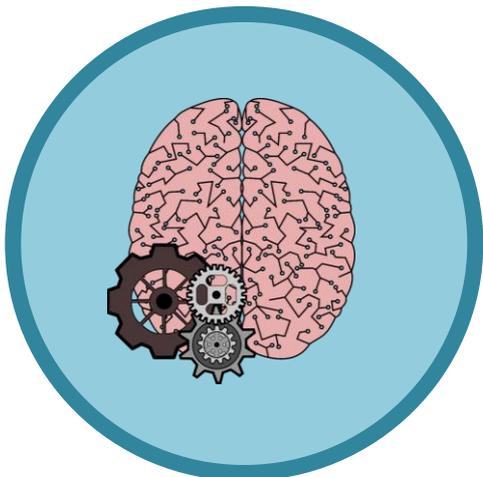
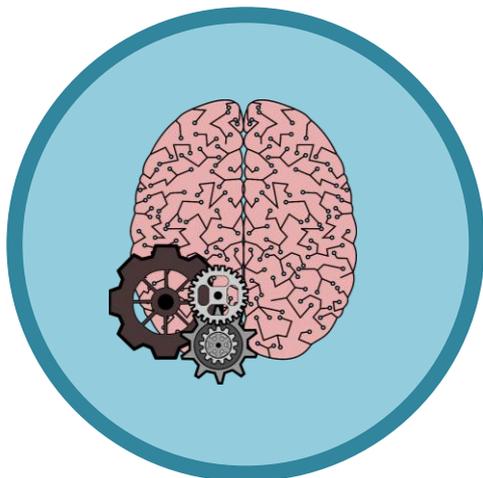
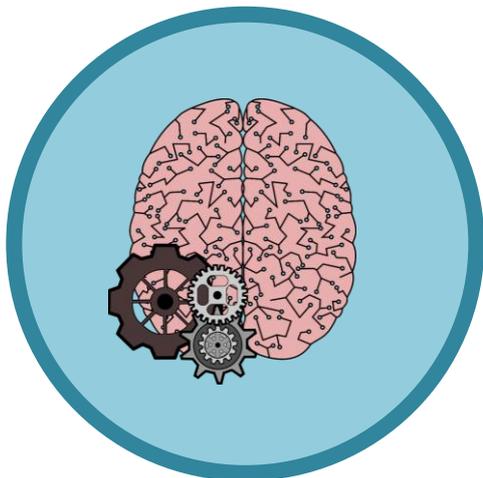


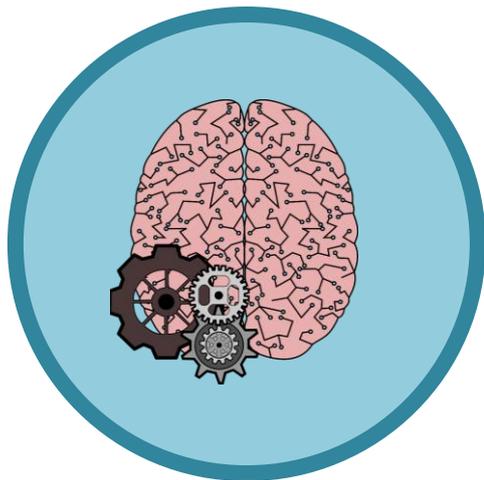
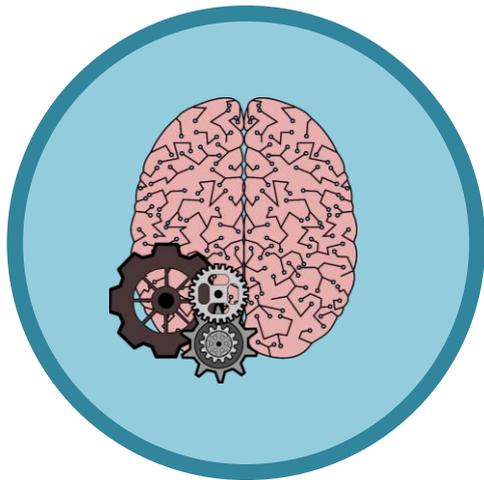
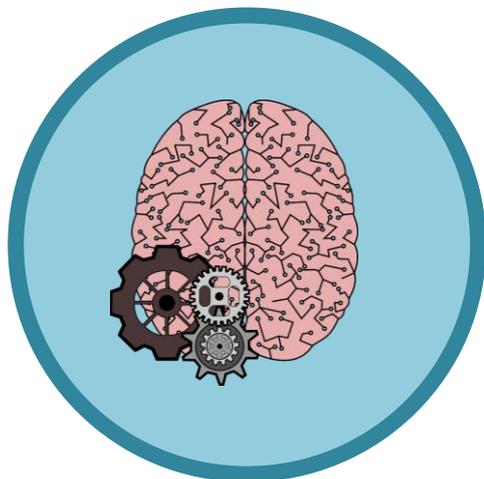
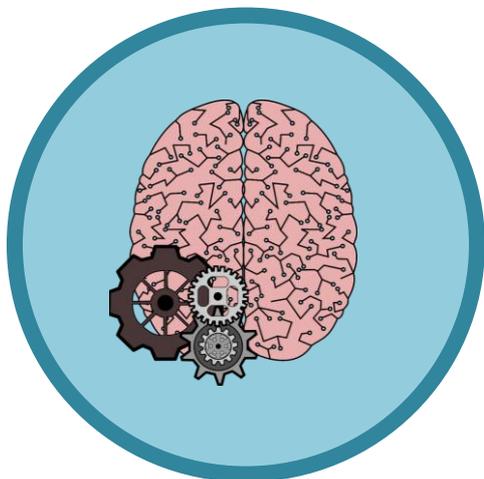












INSTRUCCIONES

- Imprime, recorta y plastifica las fichas.
- Podemos utilizar este material de diferentes formas para trabajar distintas capacidades cognitivas.

Modo de juego 1: memoria. (Trabajamos principalmente memoria y atención).

Esparce las fichas boca abajo de manera desordenada. En el primer turno deberás darle la vuelta a dos fichas, si estas coinciden (son idénticas) te las llevas y levantas otras dos fichas. Tu turno termina cuando, al levantar dos fichas, estas no coincidan. Si al levantar dos fichas estas no coinciden, se dejan en el lugar en el que estaban y hacia abajo, entonces, el turno pasa a la siguiente persona.

Gana el que haya conseguido más parejas.

*Para bajar el nivel de dificultad podemos esparcir las fichas con la imagen hacia arriba y buscar las parejas.

Modo de juego 2: agrupaciones. (Trabajamos principalmente función ejecutiva y gnosias).

- **Por categoría:** agrupar todas las fichas según categoría (frutas y animales).
- **Por color:** agrupar las frutas según el color (amarillo, rojo, verde y naranja).
- **Por tipo:** agrupar los animales según sean mamíferos, aves o reptiles.

Modo de juego 3: reconocimiento. (Trabajamos principalmente gnosias, memoria y lenguaje).

Introduce todas las fichas en una caja o saco. Cada participante deberá extraer una ficha, identificar la imagen que le ha tocado y decir algo sobre ella. Por ejemplo:

“Me ha tocado el **limón**, es una fruta muy ácida”.

Modo de juego 4: historietas. (Trabajamos principalmente lenguaje y función ejecutiva).

En esta modalidad de juego hacemos lo mismo que en la anterior, pero ahora le pedimos a la persona que nos cuente una pequeña historia incluyendo la imagen que le haya tocado. Por ejemplo:

“Ayer fue el cumpleaños de mi hijo y decidí comprarle un **perro**. Cuando volví a casa y lo vio entrar por la puerta se puso a llorar de la emoción. Ahora no para de jugar con el **perro**”.