Mundo Infantil – Mix Shop Digital

Memotest de Animales

¡Encontrá las Parejas!



12 parejas

24 tarjetas

¿Cómo se juega?

1. Imprimí y recortá las 24 tarjetas (páginas 5 a 8).
2. Mezclalas y ponelas boca abajo sobre la mesa.
3. Da vuelta dos por turno: si son iguales, ¡son tuyas!
4. Si no, volvé a taparlas. Gana quien junte más parejas.

Para los más chiquitos: ¡jugá a nombrar los animales! (página 3)

Armá tu memotest

Todo lo que necesitás: una impresora, tijera y, si querés que dure más, cartulina.

1. ## Imprimí en A4 a tamaño real

   En el cuadro de impresión elegí «Tamaño real» o «100 %» (no «Ajustar a la página»). Cada tarjeta mide 6 × 6,6 cm. Ideal: cartulina o papel de 160 a 250 g.

2. ## Frente y reverso

   Las páginas 5 a 8 están ordenadas para doble faz (voltear por el borde largo): 5 es el frente, 6 su reverso, 7 el frente y 8 su reverso. Si tu impresora es de una sola cara, imprimí los frentes, dales vuelta y volvé a pasar la hoja para el reverso, o pegá los reversos.

3. ## Recortá por las líneas punteadas

   Cortá siguiendo las líneas y las marcas del margen. Las 24 tarjetas quedan del mismo tamaño y con un borde de color que ayuda a cortar.

4. ## Protegelas

   Podés plastificarlas o forrarlas con cinta transparente. Guardalas en un sobre o una bolsita con cierre.

¿Qué trae? 12 animales, cada uno 2 veces



Versión para peques

¡Conozco a los animales!

Para niños desde 2 años: sin turnos ni ganadores. Se juega con las tarjetas boca arriba.

1. Mostrá una tarjeta.
2. Preguntá: «¿Quién es?»
3. Decí su nombre y hacé su sonido.



Perro

¡Guau, guau!

Mueve la cola cuando está contento.



Gato

¡Miau, miau!

Ronronea cuando se siente bien.



León

¡Roaaar!

Su melena es como una corona.



Elefante

¡Pruuuu!

Usa la trompa como una manguera.



Jirafa

¡Mmm, mmm!

Tiene el cuello más largo.



Mono

¡Uh, uh, ah, ah!

Trepa a los árboles con su cola.



Conejo

¡Ñam, ñam!

Salta muy alto y le encantan las zanahorias.



Oso

¡Grrr, grrr!

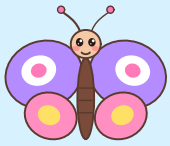
Duerme mucho en invierno.



Tortuga

¡Ñac, ñac!

Lleva su casita a todas partes.



Mariposa

¡Frr, frr!

Bate las alas muy suavecito.



Rana

¡Cro, cro!

Salta y nada en la laguna.



Zorro

¡Yip, yip!

Tiene una cola grande y peluda.

Guía para padres

Reglas, variantes y consejos

Reglas del juego clásico · 2 a 4 jugadores

1. Mezclá las 24 tarjetas y ponelas boca abajo, ordenadas en filas (por ejemplo, 4 filas de 6).
2. En su turno, cada jugador da vuelta dos tarjetas, de a una, para que todos las vean.
3. Si son iguales, se lleva la pareja y juega otra vez.
4. Si son distintas, las vuelve a tapar en el mismo lugar y pasa el turno.
5. Termina cuando no quedan tarjetas. Gana quien juntó más parejas.

Variantes

- **Para empezar (3 a 4 años).**
  Jugá con 4 o 6 parejas. Primero, con las tarjetas boca arriba, buscando las iguales.
- **¿Quién es? (2 a 3 años).**
  Una tarjeta por vez: el niño dice el nombre y hace el sonido del animal.
- **Todos juntos.**
  Un solo equipo: cuenten cuántos turnos necesitan y traten de mejorarlo en la próxima partida.
- **Memotest sonoro.**
  Al dar vuelta una tarjeta, hay que imitar al animal. ¡Con pareja, imitan a la vez!
- **Adiviná el animal.**
  El adulto da pistas («tengo trompa», «salto en la laguna») y el niño busca la tarjeta.
- **Clasificamos.**
  Armen grupos: selva (león, elefante, jirafa, mono), casa (perro, gato, conejo), bosque (oso, zorro) y agua (tortuga, rana).

Consejos

- Partidas cortas (10 a 15 minutos) y sin apuro: lo importante es divertirse.
- Dejá que los más chicos ganen a veces y festejá cada acierto.
- Jugar a la memoria entrena la atención, el vocabulario y la espera de turnos.




MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST




MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST
MEMOTEST