EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

JUEGO DE MEMORIA

El juego trae **46 fichas** blancas que forman **23 parejas** en 3 grupos. Atrás, cada grupo tiene su color: **verde**, animales y sus crías (8 parejas); **azul**, cosas que van juntas (8); y **rojo**, alimentos y de dónde vienen (7).

CÓMO USARLAS

- Las misiones están ordenadas en **3 niveles**: Nivel 1 para empezar, Nivel 2 un poco más y Nivel 3 el gran reto. Avancen a su ritmo.
- Imprime en hojas A4. Cada misión trae sus pasos y, al pie, sus respuestas.
- **Para el adulto:** lee en voz alta cada paso. El niño arma con las piezas sobre la mesa y responde mirando lo que armó.
- Las respuestas están escritas **al revés** al pie de cada misión: giren la hoja para comprobar.
- Al final hay ideas para seguir jugando sin pantalla.

Estas mismas actividades, en el celular:
elbuholuigi.com/juego-de-memoria/

NIVEL 1 **6 misiones**

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

PAREJAS VERDES **Parejas**

3 años a más

Este juego se juega casi sin pantalla. Sigue los pasos en orden: cada vez es un poco más difícil.

1. Separa las fichas que tienen el **reverso verde**.
   Ponlas boca arriba y junta cada animal con su cría.
   ¿Cuántas parejas formaste? _____

Para el adulto: Memoria visual, atención y vocabulario: nombres de animales y sus crías. Nombren cada animal y su cría al encontrar la pareja: vaca y ternero.

Respuestas: 1) 8

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

MEMORIA VERDE **Parejas**

3 años a más

Este juego se juega casi sin pantalla. Sigue los pasos en orden: cada vez es un poco más difícil.

1. Elige **4 parejas verdes**, ponlas boca abajo y mézclalas. Da vuelta 2 fichas por turno.
   ☐ ¡Encontré todas!

2. Ahora juega con las **8 parejas verdes**.
   ☐ ¡Encontré todas!

Para el adulto: Memoria visual, atención y vocabulario: nombres de animales y sus crías. Nombren cada animal y su cría al encontrar la pareja: vaca y ternero.

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

MAMÁ Y SU CRÍA **Mamá y su cría**

3 años a más

Pon todas las fichas **boca arriba**. Busca cada animal con su cría y aprende cómo se llama la cría.

1. Busca la ficha de la **gallina** y júntala con su cría.
   ¿Cómo se llama la cría de la gallina? _____

2. Ahora busca el **pato** y su cría.
   ¿Cómo se llama la cría del pato? _____

3. Busca la **oveja** y su cría.
   ¿Cómo se llama la cría de la oveja? _____

4. Busca el **perro** y su cría.
   ¿Cómo se llama la cría del perro? _____

Para el adulto: Vocabulario: nombres de animales y de sus crías, y la relación entre ellos. Al juntar cada pareja, digan los dos nombres en voz alta: “la gallina y su pollito”.

Respuestas: 1) Pollito · 2) Patito · 3) Cordero · 4) Cachorro

MÁS CRÍAS **Mamá y su cría**

3 años a más

Pon todas las fichas **boca arriba**. Busca cada animal con su cría y aprende cómo se llama la cría.

1. Busca el **caballo** y júntalo con su cría.
   ¿Cómo se llama la cría del caballo? _____
2. Ahora la **vaca**.
   ¿Cómo se llama su cría? _____
3. Ahora la **llama**.
   ¿Cómo se llama su cría? _____

Para el adulto: Vocabulario: nombres de animales y de sus crías, y la relación entre ellos. Al juntar cada pareja, digan los dos nombres en voz alta: “la gallina y su pollito”.

Respuestas: 1) Potrillo · 2) Ternero · 3) Tuí

¿QUIÉN FALTA? **¿Quién falta?**

3 años a más

Un juego para hacer en parejas.

1. Pon **4 fichas** boca arriba. Una persona cierra los ojos y la otra esconde una ficha. ¿Cuál falta?
   ☐ ¡Adiviné!

Para el adulto: Memoria y atención: notar qué cambió. Empiecen con pocas fichas.

¿CÓMO HACE? **Conversamos**

3 años a más

Pon todas las fichas **boca arriba**. Busca cada animal con su cría y aprende cómo se llama la cría.

1. Elige una ficha verde sin que el adulto la vea y **haz el sonido** de ese animal.
   ☐ ¡Lo adivinó!
2. Ahora el adulto hace un sonido y tú buscas la ficha.
   ☐ ¡La encontré!

Para el adulto: Vocabulario y expresión oral: nombrar, describir y explicar por qué dos cosas van juntas. Al juntar cada pareja, digan los dos nombres en voz alta: “la gallina y su pollito”.

NIVEL 2 **5 misiones**

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

SEPARA POR COLORES **Parejas**

3 años a más

Este juego se juega casi sin pantalla. Sigue los pasos en orden: cada vez es un poco más difícil.

1. Pon todas las fichas boca abajo y sepáralas según el **color de atrás**.
   ¿Cuántas fichas azules hay? _____
2. Cuenta ahora las fichas **rojas**.
   ¿Cuántas hay? _____

Para el adulto: Memoria visual, atención y vocabulario: nombres de animales y sus crías. Nombren cada animal y su cría al encontrar la pareja: vaca y ternero.

Respuestas: 1) 16 · 2) 14

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

MEMORIA AZUL Y ROJA **Parejas**

3 años a más

Este juego se juega casi sin pantalla. Sigue los pasos en orden: cada vez es un poco más difícil.

1. Juega a la memoria solo con las **8 parejas azules**.
   ☐ ¡Encontré todas!
2. Ahora con las **7 parejas rojas**, por turnos con otra persona.
   ☐ ¡Terminamos!

Para el adulto: Memoria visual, atención y vocabulario: nombres de animales y sus crías. Nombren cada animal y su cría al encontrar la pareja: vaca y ternero.

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

¿CON QUÉ VA? **Cosas que van juntas**

3 años a más

Pon boca arriba las fichas con el reverso **azul**. Busca cada cosa con la que va junto a ella.

1. Pon boca arriba las fichas azules. Busca la **llave**.
   ¿Con qué va? _____
2. Busca el **pie**.
   ¿Con qué va? _____
3. Busca la **lluvia**.
   ¿Con qué va? _____
4. Junta las demás parejas azules y explica **por qué van juntas**.
   ☐ ¡Las junté!

Para el adulto: Relacionar objetos por su uso y explicarlo con palabras: “el guante va en la mano”. Al juntar cada pareja, digan los dos nombres en voz alta: “la gallina y su pollito”.

Respuestas: 1) Candado · 2) Zapato · 3) Paraguas

¿DE DÓNDE VIENE? ¿De dónde viene?

3 años a más

Pon boca arriba las fichas con el reverso **rojo**. Busca cada alimento con su origen.

1. Pon boca arriba las fichas rojas. Busca el **pan**.
   ¿De dónde viene? _____
2. Busca el **chocolate**.
   ¿De dónde viene? _____
3. Busca la **miel**.
   ¿Quién la hace? _____
4. Busca la **chicha morada**.
   ¿De qué se hace? _____

Para el adulto: Relacionar alimentos con su origen: plantas, animales y lo que se prepara con ellos. Al juntar cada pareja, digan los dos nombres en voz alta: “la gallina y su pollito”.

Respuestas: 1) Trigo · 2) Cacao · 3) La abeja · 4) Maíz morado

¿QUIÉN FALTA? CON 6 ¿Quién falta?

3 años a más

Un juego para hacer en parejas.

1. Ahora con **6 fichas**.
   ☐ ¡Adiviné!

Para el adulto: Memoria y atención: notar qué cambió. Empiecen con pocas fichas.

NIVEL 3 **6 misiones**

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

TODAS LAS PAREJAS **Parejas**

3 años a más

Este juego se juega casi sin pantalla. Sigue los pasos en orden: cada vez es un poco más difícil.

1. Pon todas las fichas boca arriba y forma **todas las parejas** de los tres colores.
   ¿Cuántas parejas formaste? _____

Para el adulto: Memoria visual, atención y vocabulario: nombres de animales y sus crías. Nombren cada animal y su cría al encontrar la pareja: vaca y ternero.

Respuestas: 1) 23

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

MEMORIA DE DOS COLORES **Parejas**

3 años a más

Este juego se juega casi sin pantalla. Sigue los pasos en orden: cada vez es un poco más difícil.

1. Mezcla las parejas **verdes y azules**, ponlas boca abajo y jueguen por turnos.
   ☐ ¡Terminamos!
2. Cuando encuentres una pareja, di si es de animales o de cosas que van juntas.
   ☐ ¡Lo dije!

Para el adulto: Memoria visual, atención y vocabulario: nombres de animales y sus crías. Nombren cada animal y su cría al encontrar la pareja: vaca y ternero.

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

EL GRAN RETO **Parejas**

3 años a más

Este juego se juega casi sin pantalla. Sigue los pasos en orden: cada vez es un poco más difícil.

1. El gran reto: juega con **las 23 parejas**.
   ☐ ¡Terminamos!

Para el adulto: Memoria visual, atención y vocabulario: nombres de animales y sus crías. Nombren cada animal y su cría al encontrar la pareja: vaca y ternero.

CAMBIA EL ORDEN ¿Quién falta?

3 años a más

Un juego para hacer en parejas.

1. Ahora cambien el orden de las fichas además de esconder una.
   ☐ ¡Adiviné!

Para el adulto: Memoria y atención: notar qué cambió. Empiecen con pocas fichas.

CUÉNTAME Conversamos

3 años a más

Conversen sobre las fichas: no hay respuestas incorrectas.

1. Elige un alimento y cuenta **cómo crees que se prepara** desde su origen: del trigo al pan.
   ☐ ¡Lo conté!
2. Elige una pareja azul e inventa una frase con las dos cosas.
   ☐ ¡La inventé!

Para el adulto: Vocabulario y expresión oral: nombrar, describir y explicar por qué dos cosas van juntas. Al juntar cada pareja, digan los dos nombres en voz alta: “la gallina y su pollito”.

INVENTA UNA PAREJA Conversamos

3 años a más

Este juego se juega casi sin pantalla. Sigue los pasos en orden: cada vez es un poco más difícil.

1. Dibuja en un papel una **pareja nueva** para cada color: un animal y su cría, dos cosas que van juntas y un alimento con su origen.
   ☐ ¡Las dibujé!

Para el adulto: Vocabulario y expresión oral: nombrar, describir y explicar por qué dos cosas van juntas. Nombren cada animal y su cría al encontrar la pareja: vaca y ternero.

JUEGO LIBRE · SIN PANTALLA

Ideas para jugar solo con las piezas. Léeselas al niño y déjenlo inventar.

- **Cuéntame.** Elige una ficha y cuenta todo lo que sabes de ese animal: dónde vive, qué come, cómo se llama su cría.
- **Imita.** Saca una ficha sin que nadie la vea e imita al animal. Los demás adivinan.
- **Nueva pareja.** Dibujen en un papel una pareja nueva para cada color: un animal y su cría, dos cosas que van juntas y un alimento con su origen.