

CATÁLOGO

Tienda ActivaMente

AGOSTO 2022

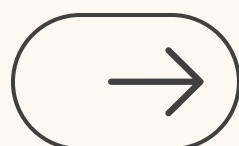




# QUIÉNES SOMOS

## Acerca de ActivaMente Gimnasio Cerebral

ActivaMente Gimnasio Cerebral es el primer Gimnasio Cerebral de Argentina: un club social para personas a partir de 50 años, que ofrece distintos talleres grupales y servicios profesionales en la ciudad de Córdoba, Argentina. Nuestras propuestas se orientan por una parte, a personas que buscan mantenerse activas, vinculadas y con bienestar, preservando así su salud cerebral, y por otra parte ofrecemos atención a personas que precisan abordaje profesional personalizado por deterioro cognitivo.





Desde nuestra inauguración en 2017 ofrecemos en nuestra tienda distintos juegos y libros que consideramos hacen un aporte valioso a la estimulación del cerebro (tanto para uso personal, como para uso de profesionales que trabajan en el área). A partir de la cuarentena en el año 2020 pensamos hacernos presentes en los hogares de las personas mayores y acompañarlos durante el aislamiento desarrollando material propio digital a manos de nuestros neuropsicólogos. Posteriormente, decidimos sumar productos de otros emprendedores en nuestra Tienda, que consideramos interesantes dentro del campo de la Rehabilitación Cognitiva, como forma de tender redes y dar visibilidad a otras propuestas con una misión semejante a la nuestra.

¡Gracias por sumarse en este camino en pos de lograr cerebros saludables y personas viviendo con bienestar!







# RESUMEN DE LA PRESENTACIÓN

Encontrará diversos materiales orientados a la estimulación y rehabilitación cognitiva de adultos y adultos mayores:

Material digital (página 5)

Libros físicos (página 17)

Juegos de Mesa (página 35)

Recursos Lúdicos para la Estimulación Cognitiva (página 57)

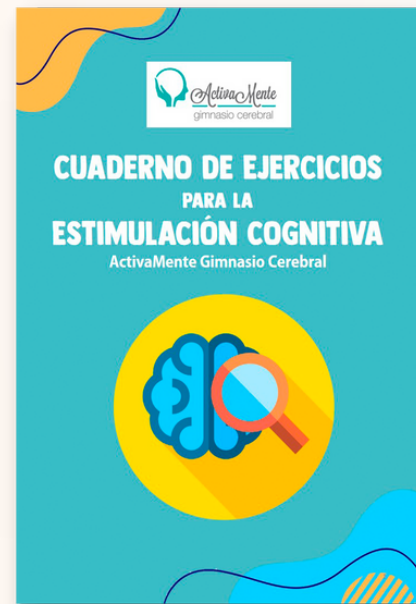


## NUESTROS PRODUCTOS

# Material Digital



Dificultad: Baja-Media-Alta



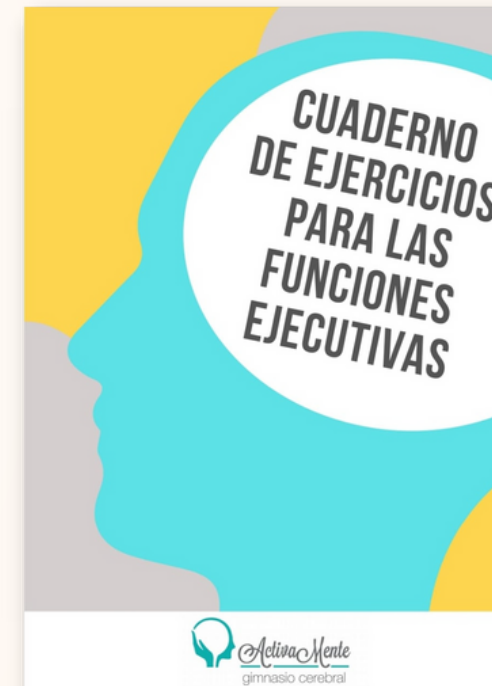
**Cuaderno de ejercicios para la Estimulación Cognitiva**  
Digital: \$700/ 10 USD



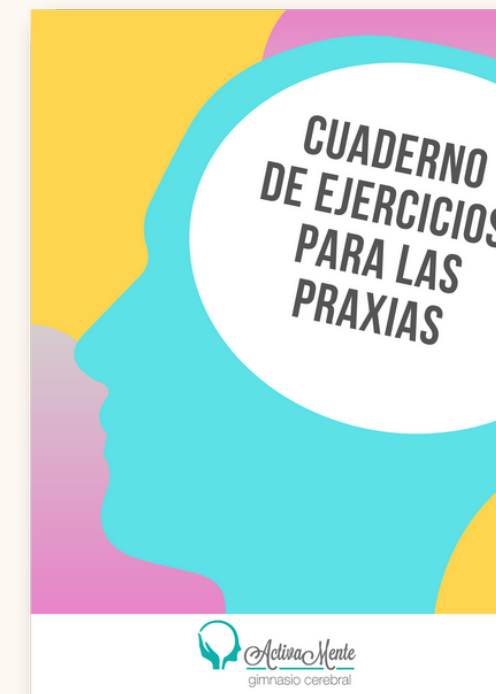
**Cuaderno de ejercicios para la Memoria**  
Digital: \$700/ 10 USD  
Impreso: \$1500



**Cuaderno de ejercicios para la Atención**  
Digital: \$700 / 10 USD  
Impreso: \$1500



**Cuaderno de ejercicios para las FE**  
Digital: \$700 / 10 USD



**Cuaderno de ejercicios para las Praxias**  
Digital: \$700 / 10 USD



**10 Láminas para la Estimulación Cognitiva**  
Digitales: \$700 / 10 USD





# PPTS DE RECREACIÓN

## Material Digital



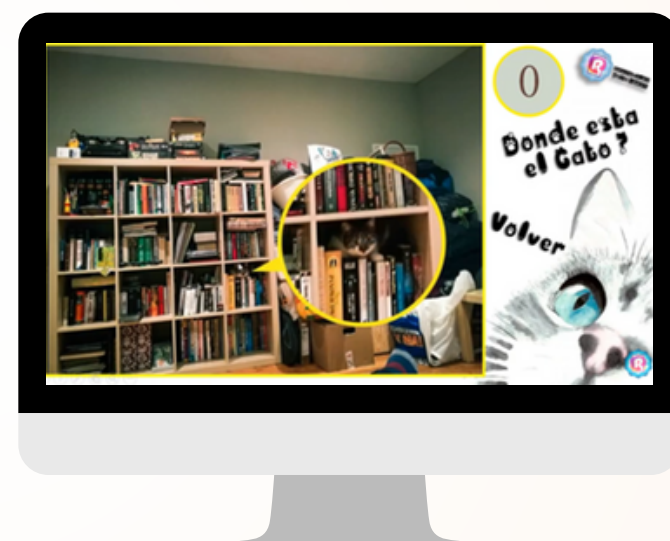
Dificultad: Media



### Combo Lenguaje

\$2500/ 12 USD

- 4 fotos 1 palabra
- Basta
- Pasapalabra
- Anagramas
- Boogle



### Combo Atención

\$2500/ 12 USD

- Las 7 diferencias
- Dónde está el gato
- Sopa de letras
- Atención por favor
- Bingo musical



### Funciones Ejecutivas

\$2500/ 12 USD

- Emotigramas
- Jeroglíficos
- 100 argentinos dicen
- El Buscaminas
- Tabú



### Memoria Semántica

\$2500/ 12 USD

- Descubrir el personaje
- Quién quiere ser millonario
- Logotomía
- Carrera de mente
- Sucesos argentinos



ENCUENTRA 20 DIFERENCIAS

# LÁMINAS PARA LA ESTIMULACIÓN COGNITIVA

Digital Precio: \$700 / 10USD

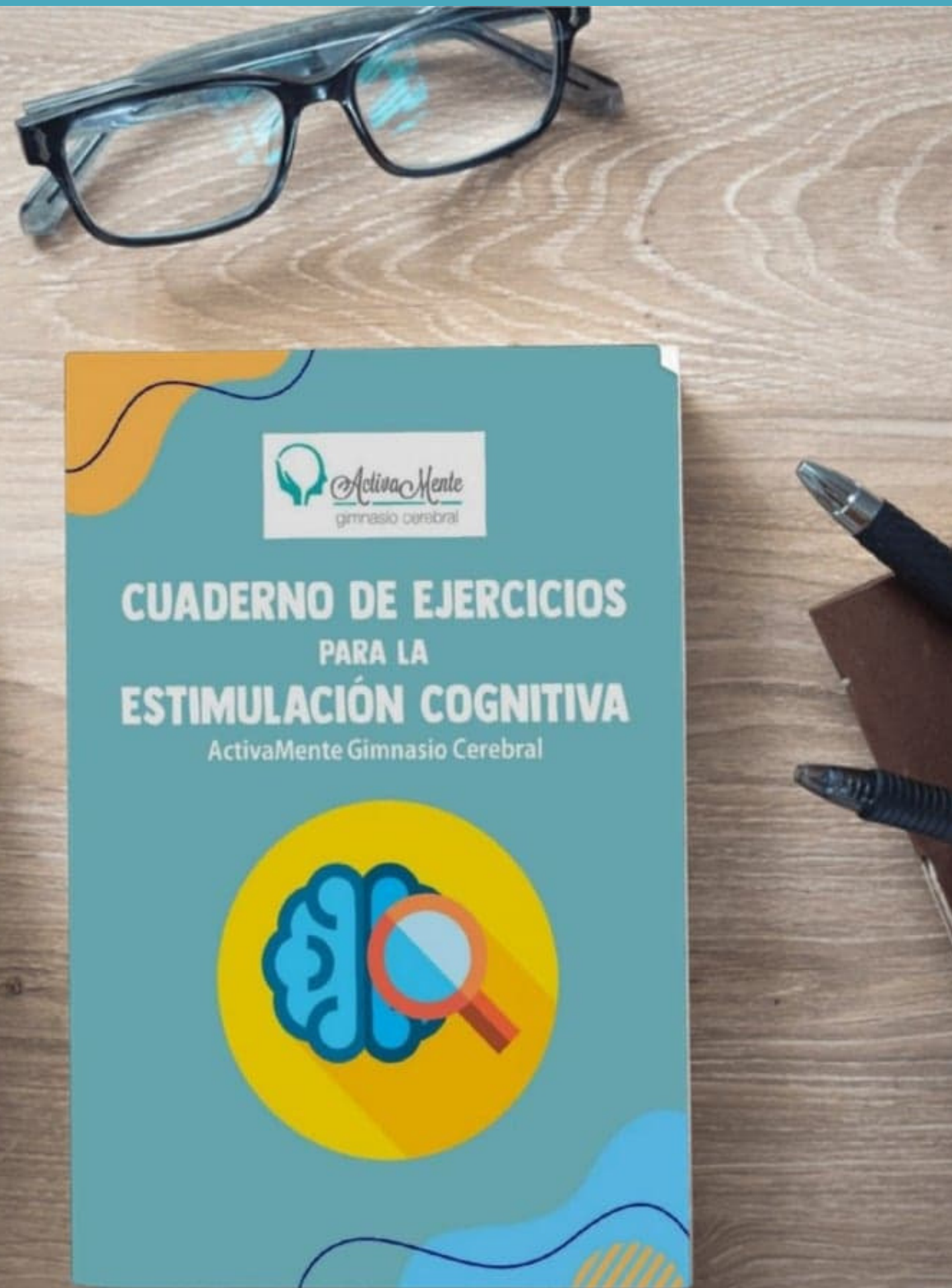
Combo de 10 Láminas para la Estimulación Cognitiva de ActivaMente Gimnasio Cerebral, que proponen distintos juegos y dinámicas para desafiar al cerebro.

Te las enviamos a tu mail en PDF y JPEG.

Pueden utilizarse impresas, enviarse como archivo por WhatsApp o mostrarse por videollamada en sesiones online.

Presentamos variaciones para poder trabajar tanto en grupo como de forma individual, y para poder variar el nivel de dificultad en función de los participantes.





# CUADERNO DE EJERCICIOS PARA LA ESTIMULACIÓN COGNITIVA

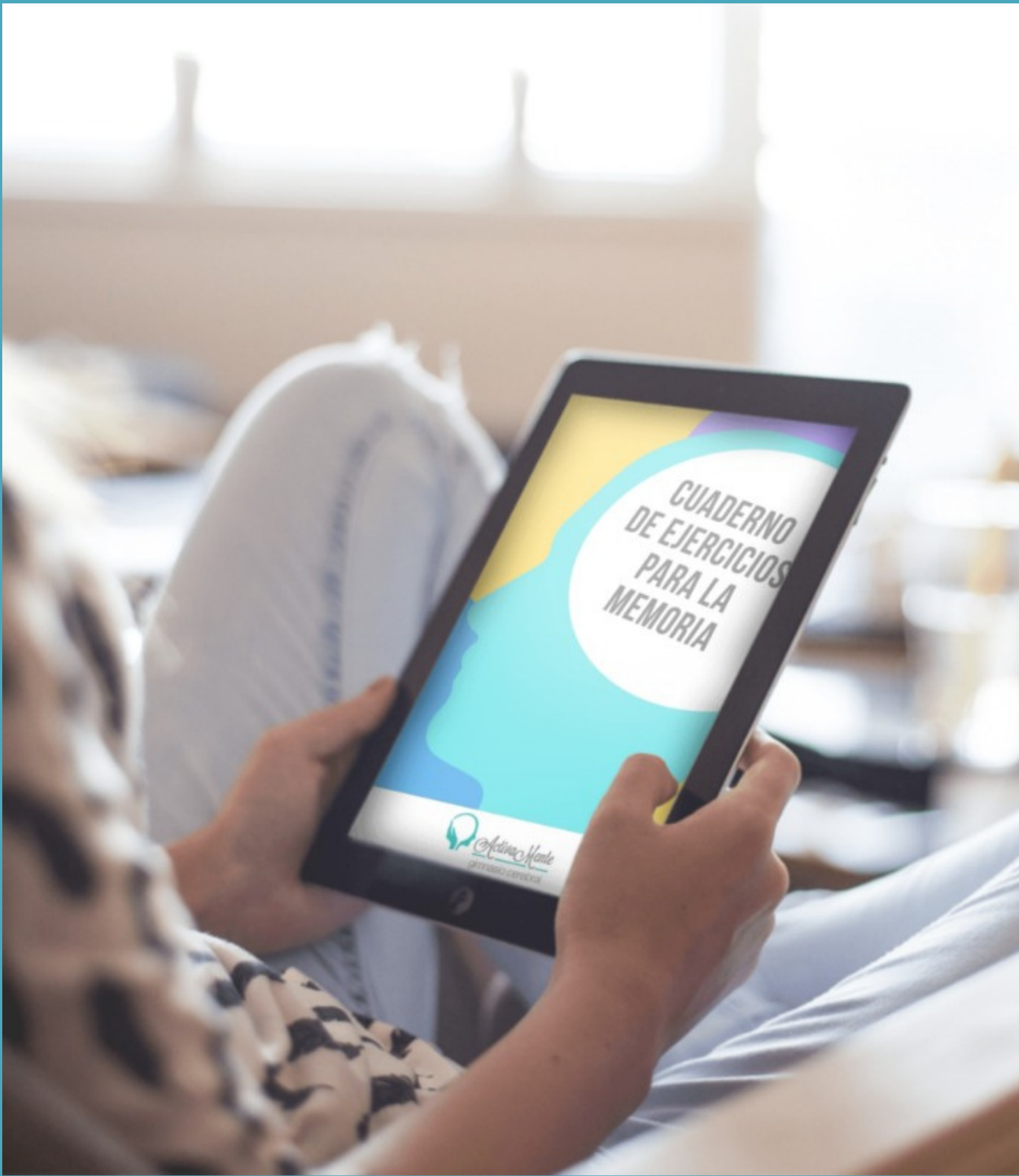
Digital Precio: \$700 / 7USD

Cuaderno con 100 ejercicios diferentes orientados a estimular distintas funciones cognitivas (Memoria, Atención, Lenguaje, Orientación, Praxias, Gnosias, Funciones Ejecutivas).

Ejercicios divididos en 3 niveles de dificultad (bajo, medio y alto).

Te lo enviamos a tu mail en PDF.





# CUADERNO DE EJERCICIOS PARA LA MEMORIA

Digital Precio: \$700 / 10USD

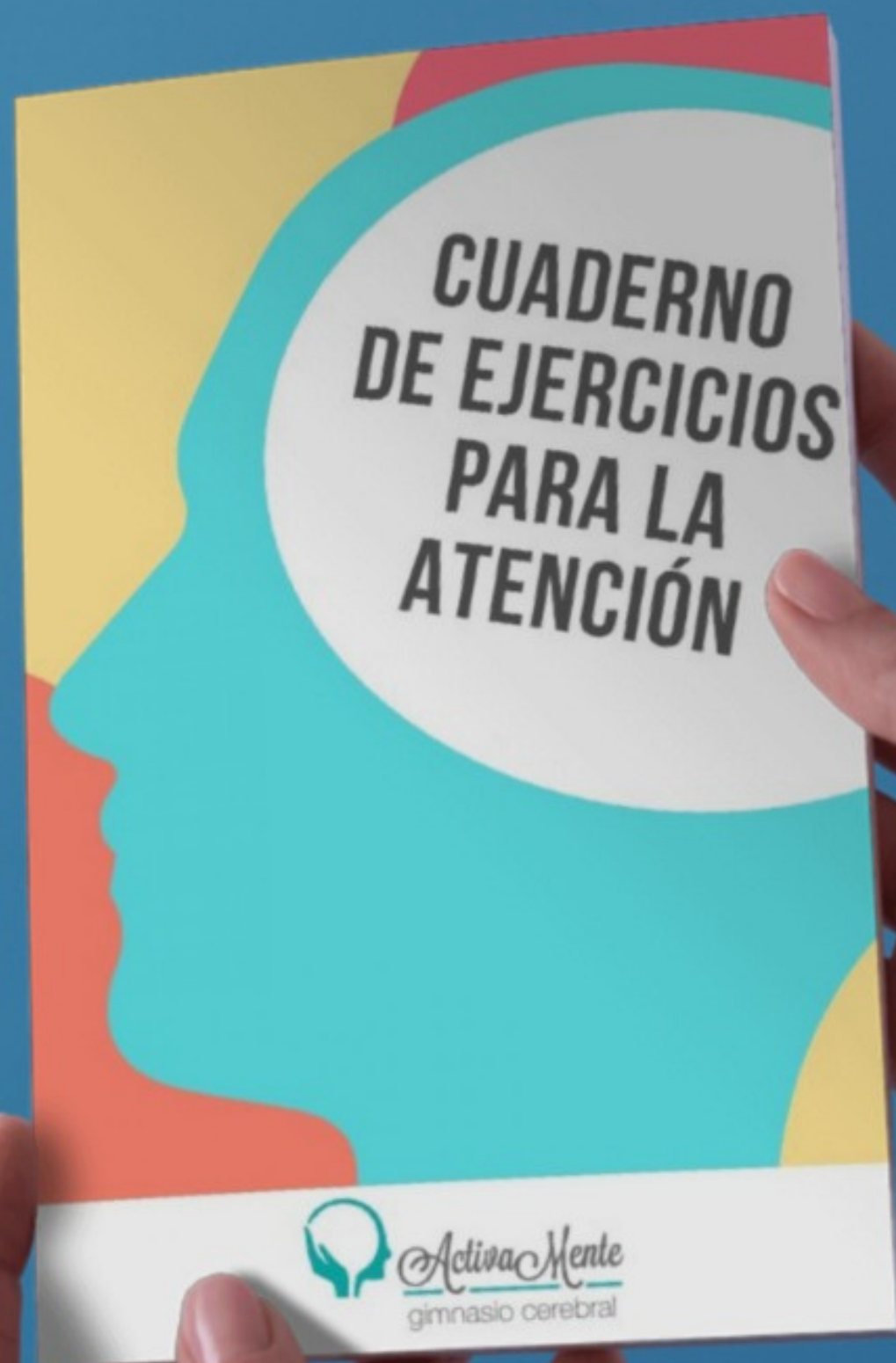
Impreso Precio: \$1500

Cuaderno con 50 ejercicios orientados a estimular la Memoria.

Ejercicios divididos en 3 niveles de dificultad (bajo, medio y alto).

Te lo enviamos a tu mail en PDF, o impreso a color 15x22cm.





# CUADERNO DE EJERCICIOS PARA LA ATENCIÓN

Digital Precio: \$700 / 10USD

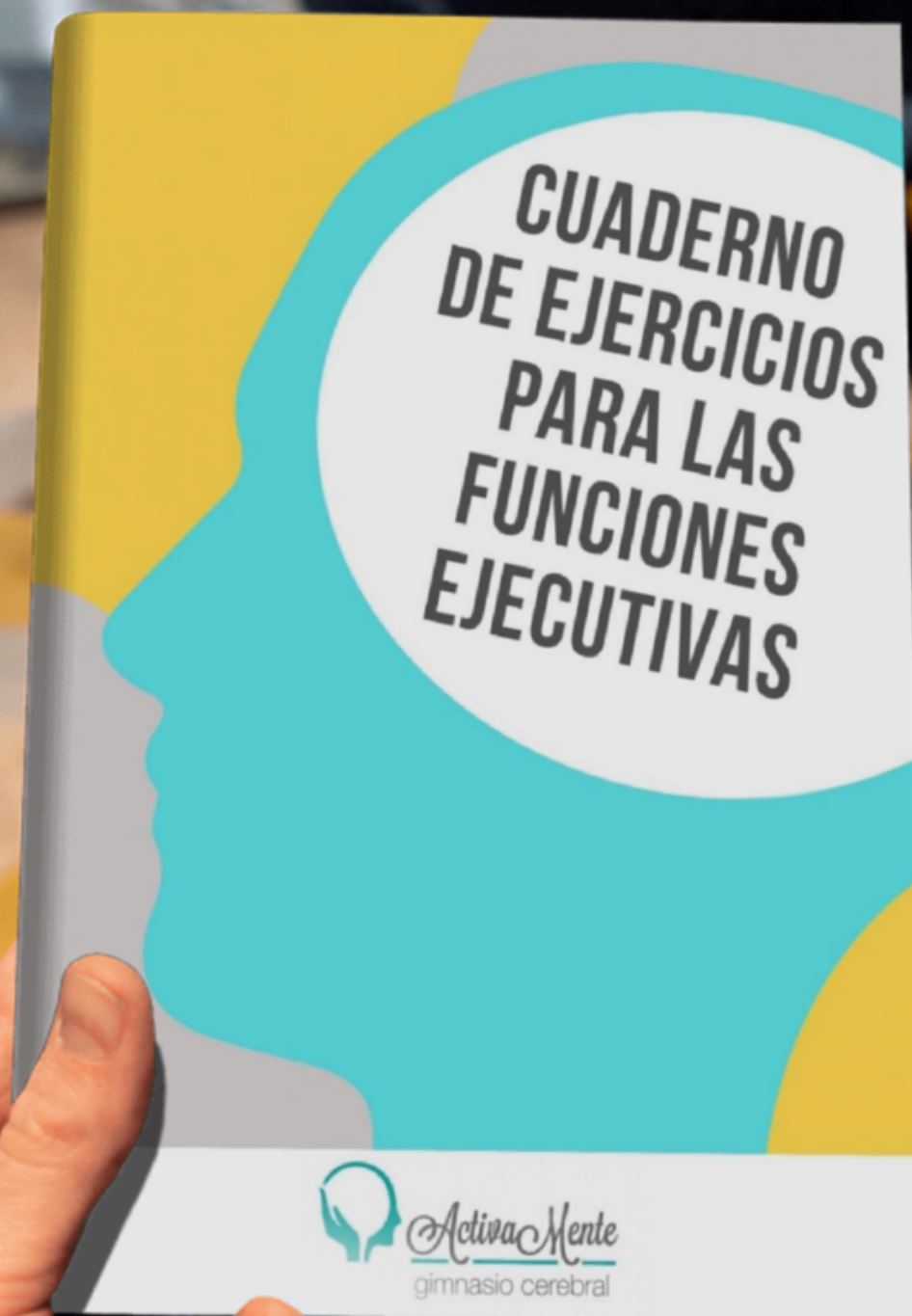
Impreso Precio: \$1500

Cuaderno con 50 ejercicios orientados a estimular la Atención.

Ejercicios divididos en 3 niveles de dificultad (bajo, medio y alto).

Te lo enviamos a tu mail en PDF, o impreso a color 15x22cm.





# CUADERNO DE EJERCICIOS PARA LAS FUNCIONES EJECUTIVAS

Digital Precio: \$700 / 10USD

Cuaderno con 50 ejercicios orientados a estimular las Funciones Ejecutivas.

Ejercicios divididos en 3 niveles de dificultad (bajo, medio y alto).

Te lo enviamos a tu mail en PDF.





# CUADERNO DE EJERCICIOS PARA LAS PRAXIAS

Digital Precio: \$700 / 10USD

Cuaderno con 50 ejercicios orientados a estimular las Praxias.

Ejercicios divididos en 3 niveles de dificultad (bajo, medio y alto).

Te lo enviamos a tu mail en PDF.



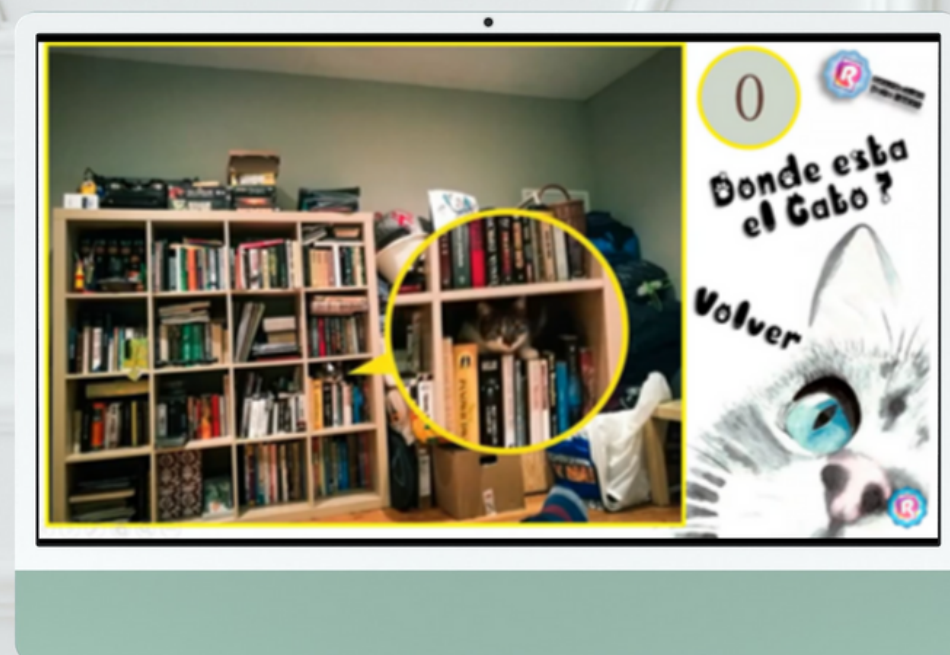
# COMBO LENGUAJE

Precio: \$2500 / 12 USD

Combo de 5 Power Points en formato editable, para utilizar en sesiones de estimulación cognitiva, en clases virtuales o presenciales, o en reuniones con seres queridos, para jugar y desafiar al cerebro.

- **4 Fotos 1 Palabra:** En este popular juego la consigna es descubrir qué palabra tienen en común las 4 fotografías mostradas.
- **Basta:** Se deben contestar a las categorías mostradas con palabras que empiecen con la letra sorteada, en el menor tiempo posible.
- **Pasapalabra:** Incluye no sólo el tradicional Rosco -en el cual ir pensando las palabras en base a pistas-, sino también otros 3 juegos del programa de televisión: Palabras en círculos, Palabras escondidas y Memoria.
- **Anagramas:** Descubrir entre muchas palabras, cuál es el anagrama de la palabra estímulo (la que utiliza las mismas letras). Incluye modo versus y solitario.
- **Boogle:** Tratar de formar palabras en base a las letras sorteadas, bajo ciertas indicaciones y por tiempo.





# COMBO ATENCIÓN

Precio: \$2500 / 12 USD

Combo de 5 Power Points en formato editable, para utilizar en sesiones de estimulación cognitiva, en clases virtuales o presenciales, o en reuniones con seres queridos, para jugar y desafiar al cerebro.

- **Las 7 diferencias:** Juego clásico de encontrar diferencias entre dos imágenes que a simple vista parecen iguales, en cierto tiempo.
- **Dónde está el gato:** Ejercicio de búsqueda visual, en el cual hay que detectar gatos escondidos, en distintas escenas de la vida cotidiana.
- **Sopa de letras:** 5 sopas de letras con diferentes temáticas y tipos de claves, pudiendo marcarse y desmarcarse las respuestas en el PPT.
- **Atención por favor:** El objetivo es tratar de retener la ubicación de diferentes elementos, para luego reubicarlos. Cuenta con 3 niveles de dificultad.
- **Bingo musical:** Cada participante debe ir marcando en su planilla a medida que aparecen alguno de los 36 temas musicales de diferentes géneros incluidos.





# COMBO FUNCIONES EJECUTIVAS

Precio: \$2500 / 12 USD

Combo de 5 Power Points en formato editable, para utilizar en sesiones de estimulación cognitiva, en clases virtuales o presenciales, o en reuniones con seres queridos, para jugar y desafiar al cerebro.

- **100 argentinos dicen:** De igual manera que en el programa de TV, los participantes deberán apelar a su sentido común para pensar las respuestas que varias personas dieron a distintas preguntas.
- **Emotigramas:** El objetivo es descubrir diferentes refranes representados con emoticones.
- **Jeroglíficos:** En este juego hay que tratar de descubrir las más de 100 palabras representada simbólicamente con letras y dibujos, distribuidas en 3 niveles.
- **El buscaminas:** El objetivo es tratar de encontrar las minas escondidas razonando en base a las pistas numéricas que se van presentando.
- **Tabú:** Apelando al control inhibitorio y el ingenio, se trata de dar pistas sobre una palabra sin mencionar otras vinculadas, que son prohibidas. [Tienda ActivaMente | 2022](#)





# COMBO MEMORIA SEMÁNTICA

Precio: \$2500 / 12 USD

Combo de 5 Power Points en formato editable, para utilizar en sesiones de estimulación cognitiva, en clases virtuales o presenciales, o en reuniones con seres queridos, para jugar y desafiar al cerebro.

- **Descubrir el personaje:** Sé el primero en descubrir al personaje que se muestra paulatinamente en la pantalla.
- **Quién quiere ser millonario:** Versión del famoso juego televisivo: 5 juegos con 12 preguntas cada una, que deberán tratar de contestarse correctamente.
- **Logotomía:** Se trata de reconocer marcas, cuyos logos son presentados a medias.
- **Carrera de mente:** Versión del tradicional juego que pone a prueba nuestra cultura general con preguntas de distintas categorías, a medida que avanzamos por el tablero.
- **Sucesos argentinos:** Inspirado en el juego de cartas, hay que establecer un orden cronológico para distintos eventos de la historia argentina.



IMPERDIBLES CHITO

# Libros Físicos

Dificultad: Baja



**Manual El Libro de Chito: \$3500**



**Pasatiempos de Chito 1: \$2000**



**Pasatiempos de Chito 2: \$2000**



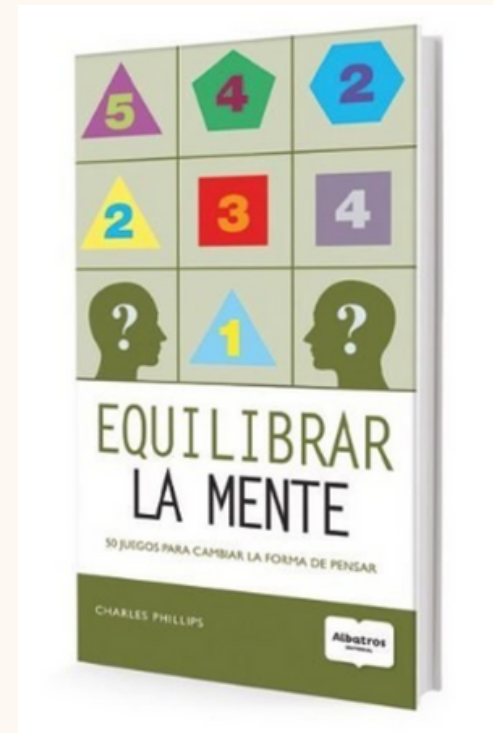
**Pasatiempos de Chito 3: \$2000**



MÁXIMA-MENTE

# Libros Físicos

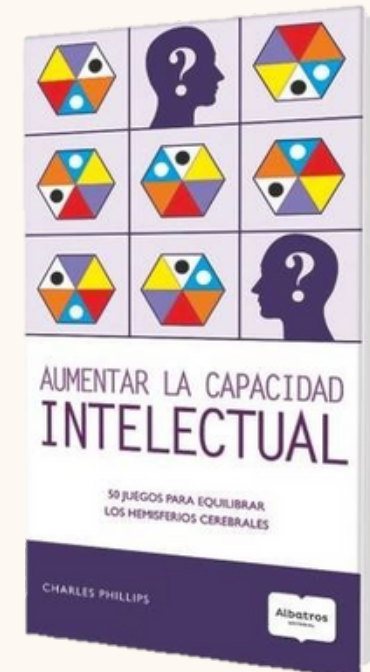
Dificultad: Alta



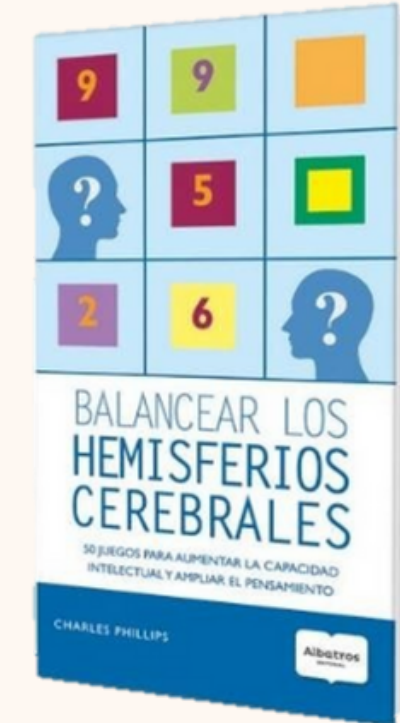
**Equilibrar  
la mente:  
\$2000**



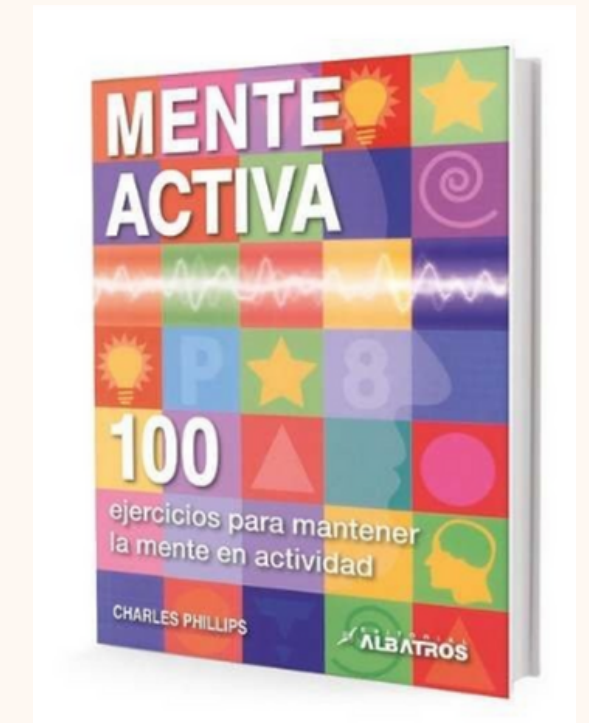
**Desafiar la  
memoria:  
\$2000**



**Aumentar la  
capacidad  
intelectual:  
\$2000**



**Balancear los  
hemisferios  
cerebrales:  
\$2000**

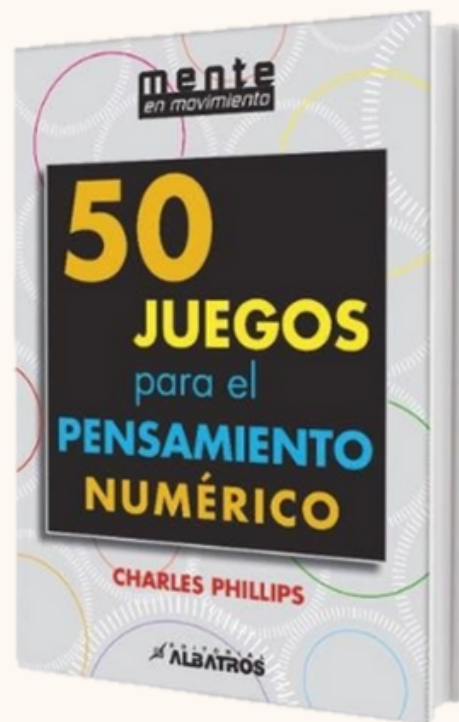


**Mente  
Activa:  
\$2000**

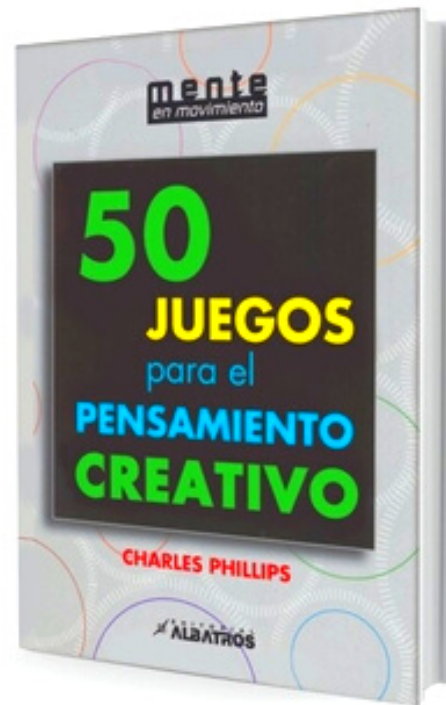


# Libros Físicos

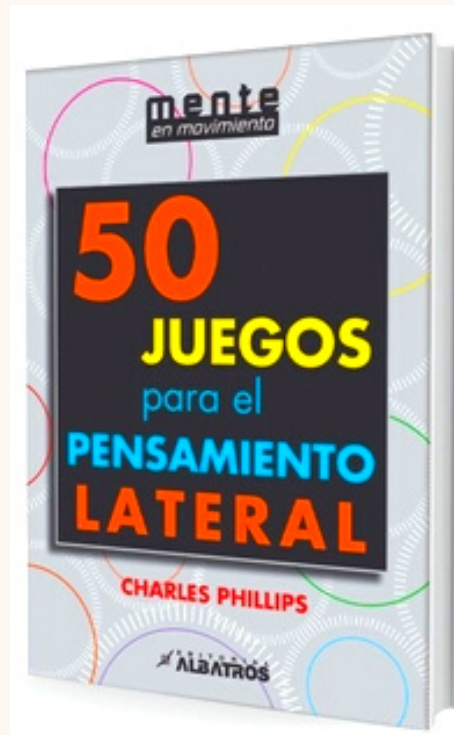
Dificultad: Alta



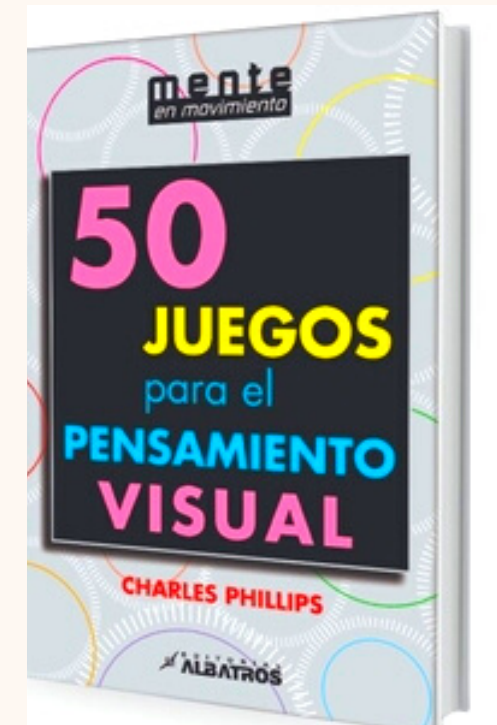
**50 juegos  
para el  
p. numérico:  
\$2000**



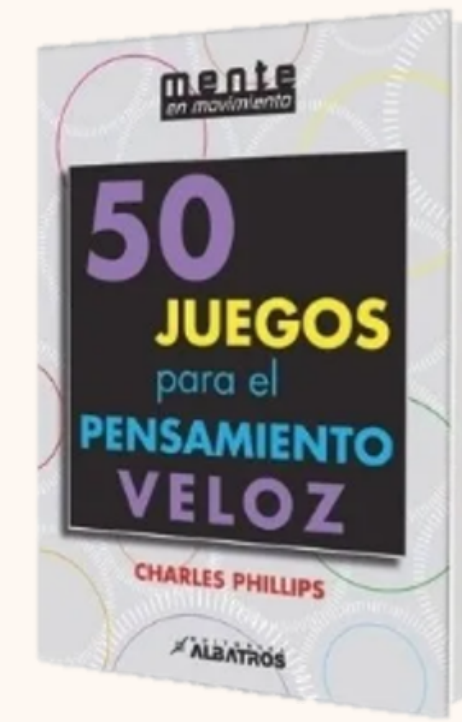
**50 juegos  
para el  
p. creativo:  
\$2000**



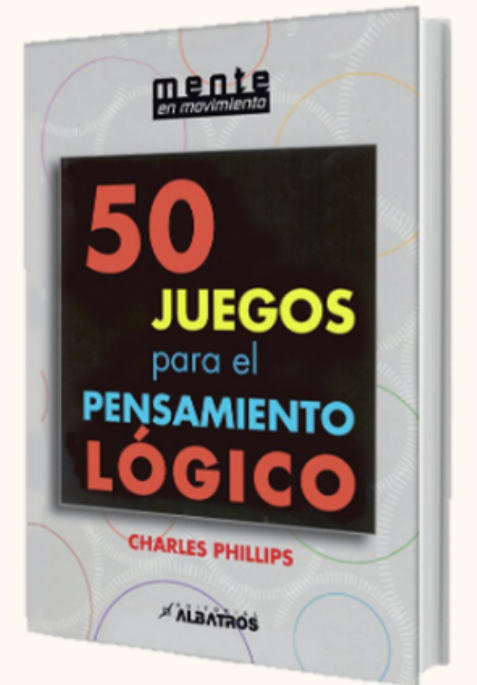
**50 juegos  
para el  
p. lateral:  
\$2000**



**50 juegos  
para el  
p. visual:  
\$2000**



**50 juegos  
para el  
p. veloz:  
\$2000**



**50 juegos  
para el  
p. lógico:  
\$2000**



# INQUIETAMENTE

## Libros Físicos

Dificultad: Media



**Desafíos para tu tiempo libre:**  
**\$2200**





# MANUAL EL LIBRO DE CHITO

Precio: \$3500

Este libro es un Manual de Estimulación Cognitiva para el Adulto Mayor, o para todo aquel que necesite ejercitar o reforzar sus funciones cognitivas tales como memoria, atención, razonamiento, etc. Cuenta con actividades específicamente diseñadas con temas relacionados a la realidad del adulto mayor y sus intereses. Además, tiene un diseño a todo color y con mucha fotografía de manera que el material es sumamente atractivo y motivador no solo por el contenido sino también por su diseño.



# PASATIEMPOS DE CHITO 1, 2 Y 3

Precio cada uno: \$2000

De los mismos creadores del Manual de Estimulación Cognitiva de Chito, estos 3 cuadernos abreviados traen pasatiempos para el Adulto Mayor para ejercitar o reforzar sus funciones cognitivas tales como memoria, atención, razonamiento, etc, con temas relacionados a la realidad del adulto mayor y sus intereses, con diseño a todo color y con mucha fotografía.





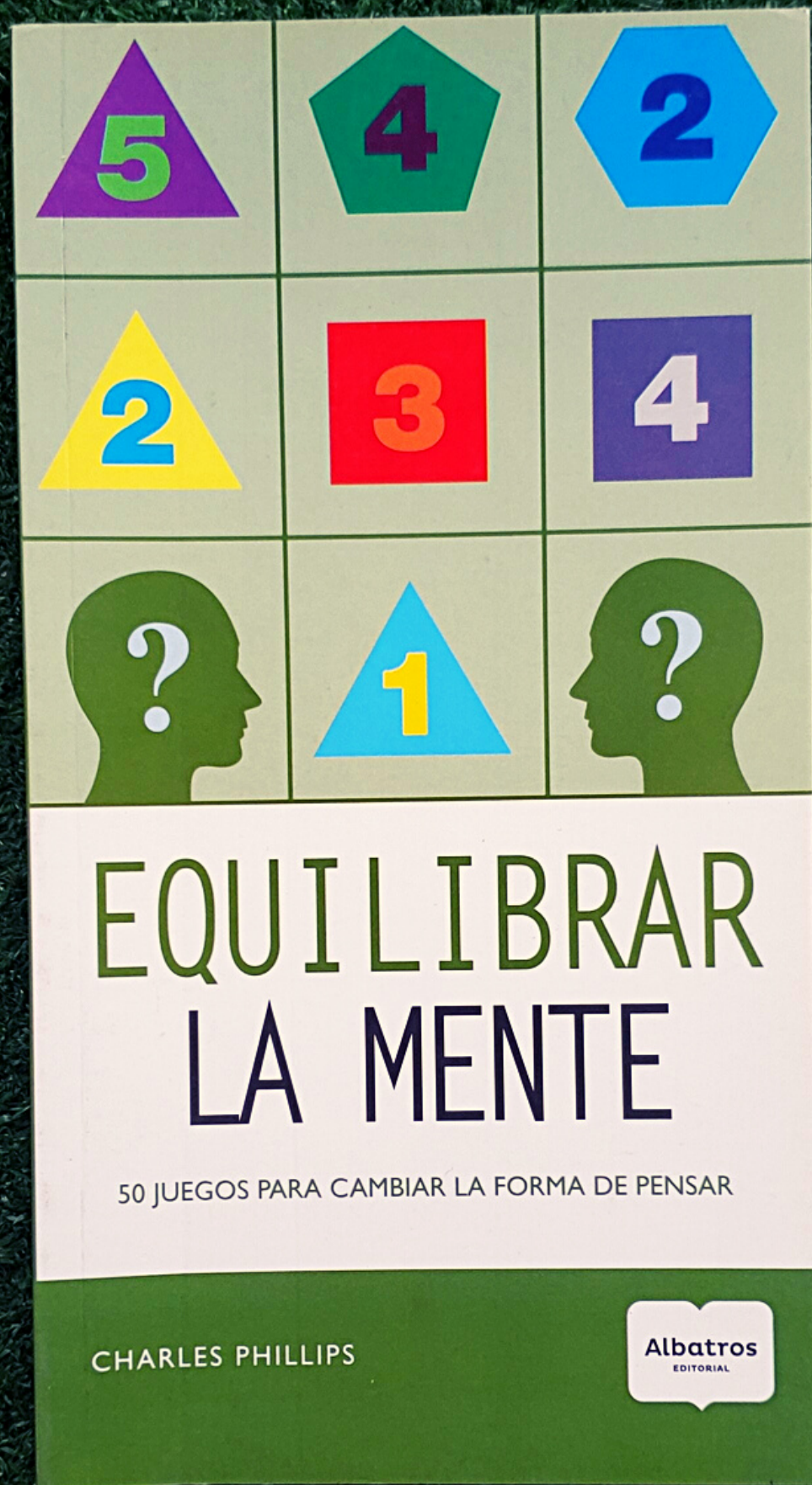


## MENTE ACTIVA

Precio: \$2000

Mantener el cerebro activo atenúa los efectos de la declinación natural y de la aparición de enfermedades como el Alzheimer y la demencia senil. Por eso mantenga su mente activa resolviendo los 100 rompecabezas, desafíos y ejercicios propuestos en este libro. También aprenderá datos sobre el cerebro, cómo utilizar la mnemotecnia y las claves para desafiar el proceso de envejecimiento con informaciones útiles sobre dietas, ejercicios, sueño y concentración.





# EQUILIBRAR LA MENTE

Precio: \$2000

Libro con ejercicios de alto nivel de dificultad para adultos sanos, en pos de lograr lo mejor de su capacidad mental, estimulando ambos hemisferios cerebrales.



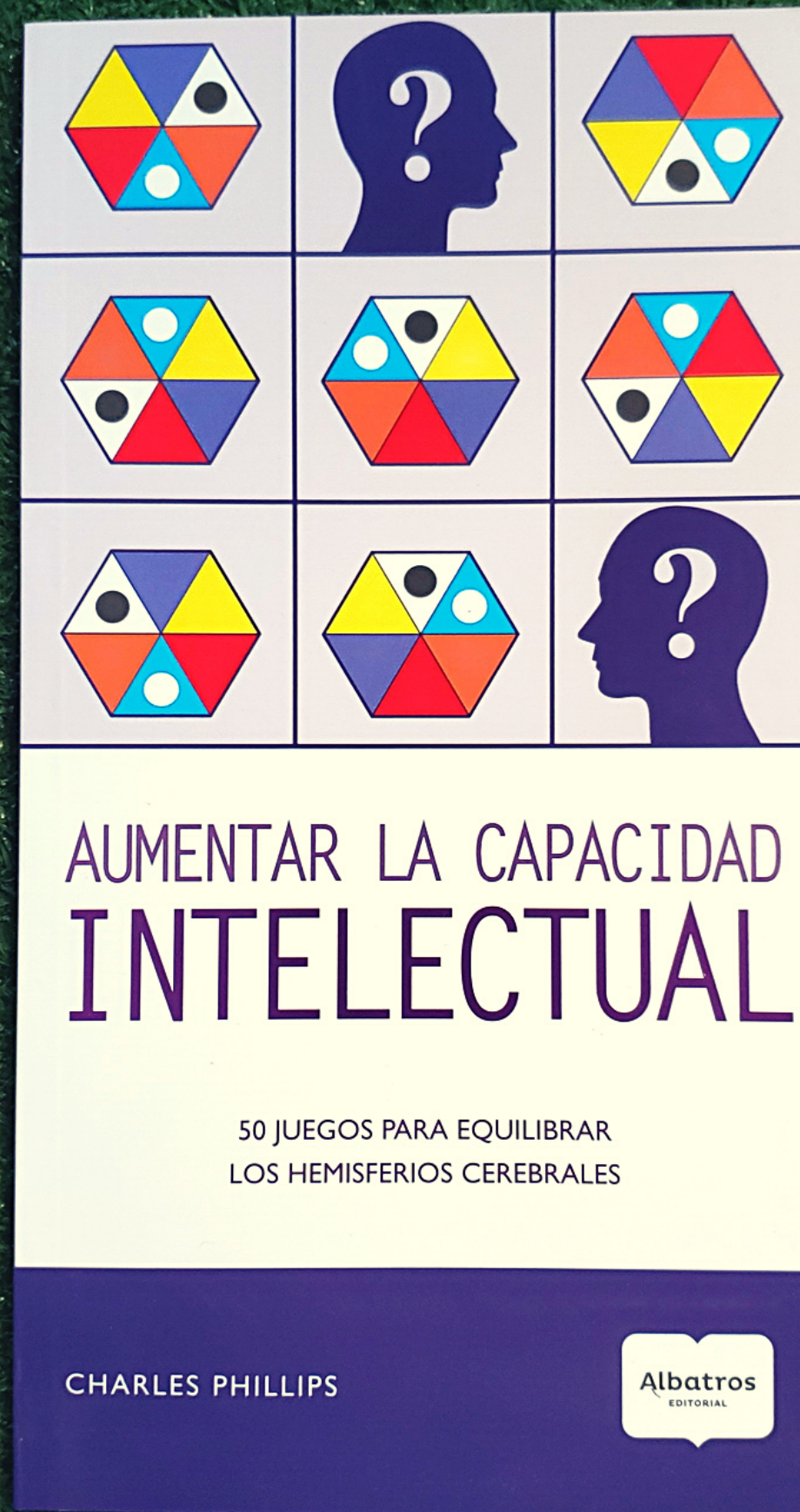


# DESAFIAR LA MEMORIA

Precio: \$2000

Libro orientado a ejercitar la memoria. Si nos mantenemos mentalmente activos, protegemos la habilidad para recordar y nuestra mente se transforma. Este libro contiene juegos y ejercicios diseñados para aprender diferentes técnicas y consejos prácticos para lograr una muy buena actividad mental.



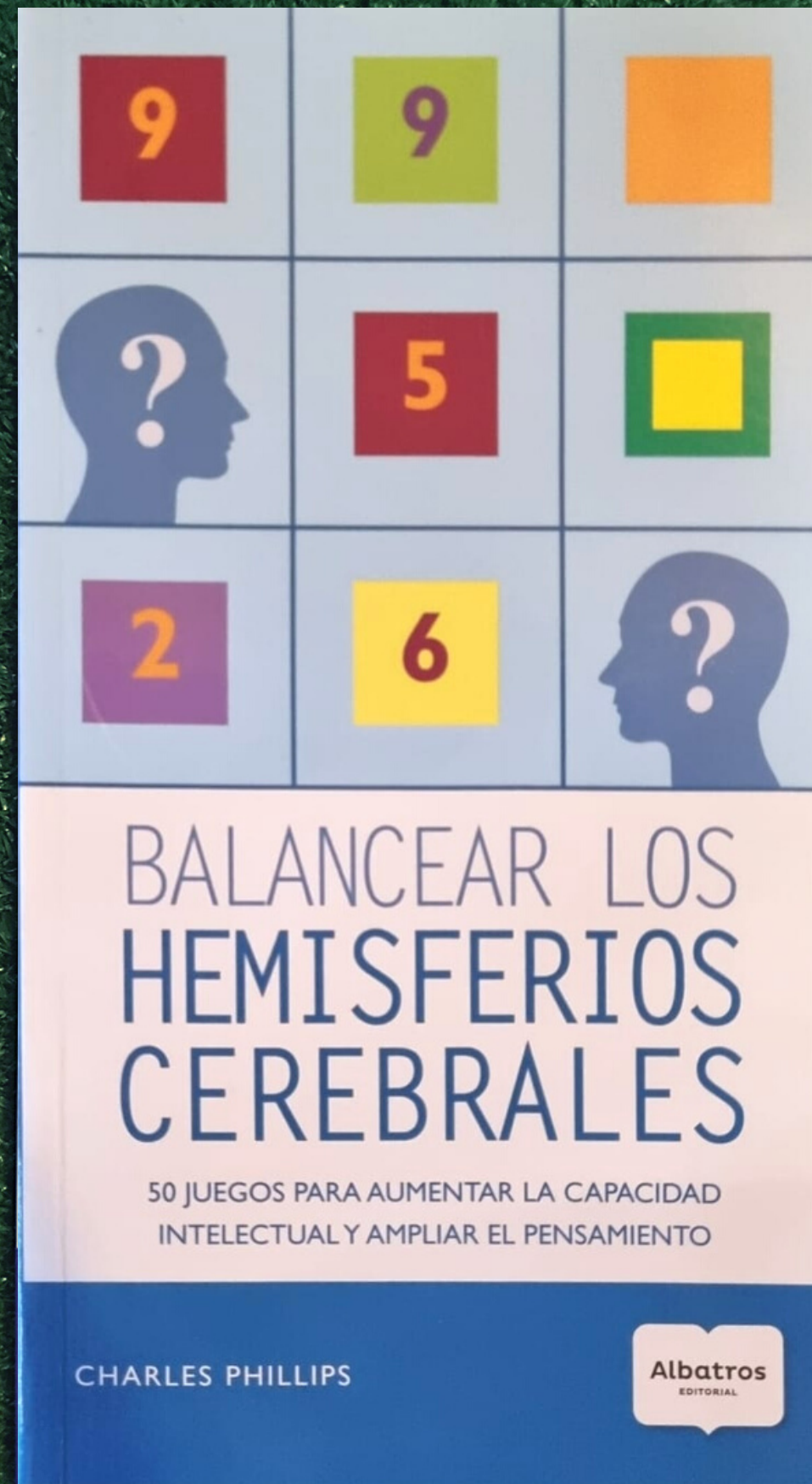


# AUMENTAR LA CAPACIDAD INTELECTUAL

Precio: \$2000

Los 50 juegos y los dos desafíos que forman parte de este libro tienen cinco niveles de dificultad. Los puntajes indican el camino que se debe tomar para desarrollar de manera óptima la capacidad intelectual y optimizar la actividad del cerebro.



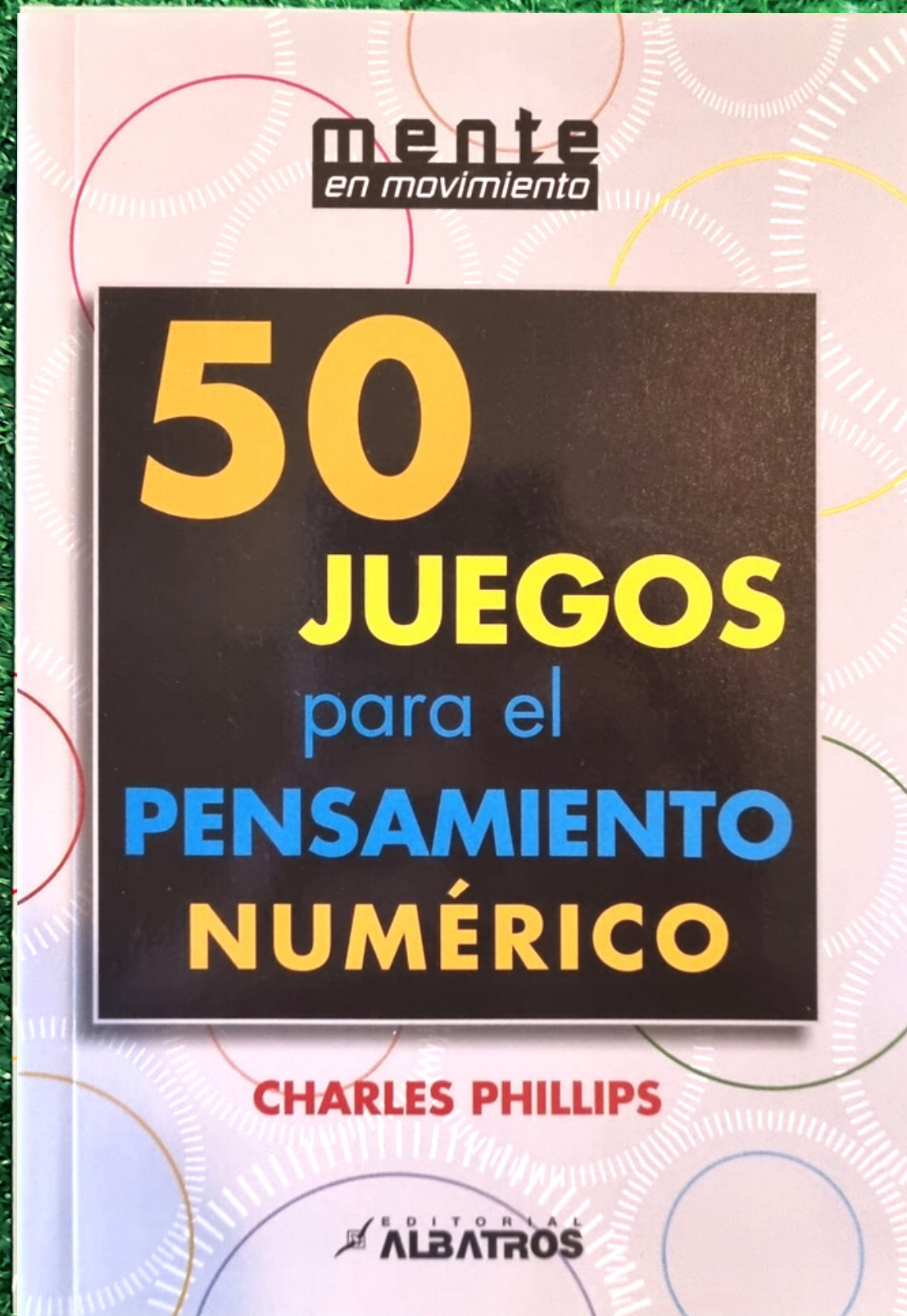


# BALANCEAR LOS HEMISFERIOS CEREBRALES

Precio: \$2000

Los 50 desafíos que forman parte de este libro permiten desarrollar tanto el pensamiento lógico-analítico como el creativo- intuitivo.



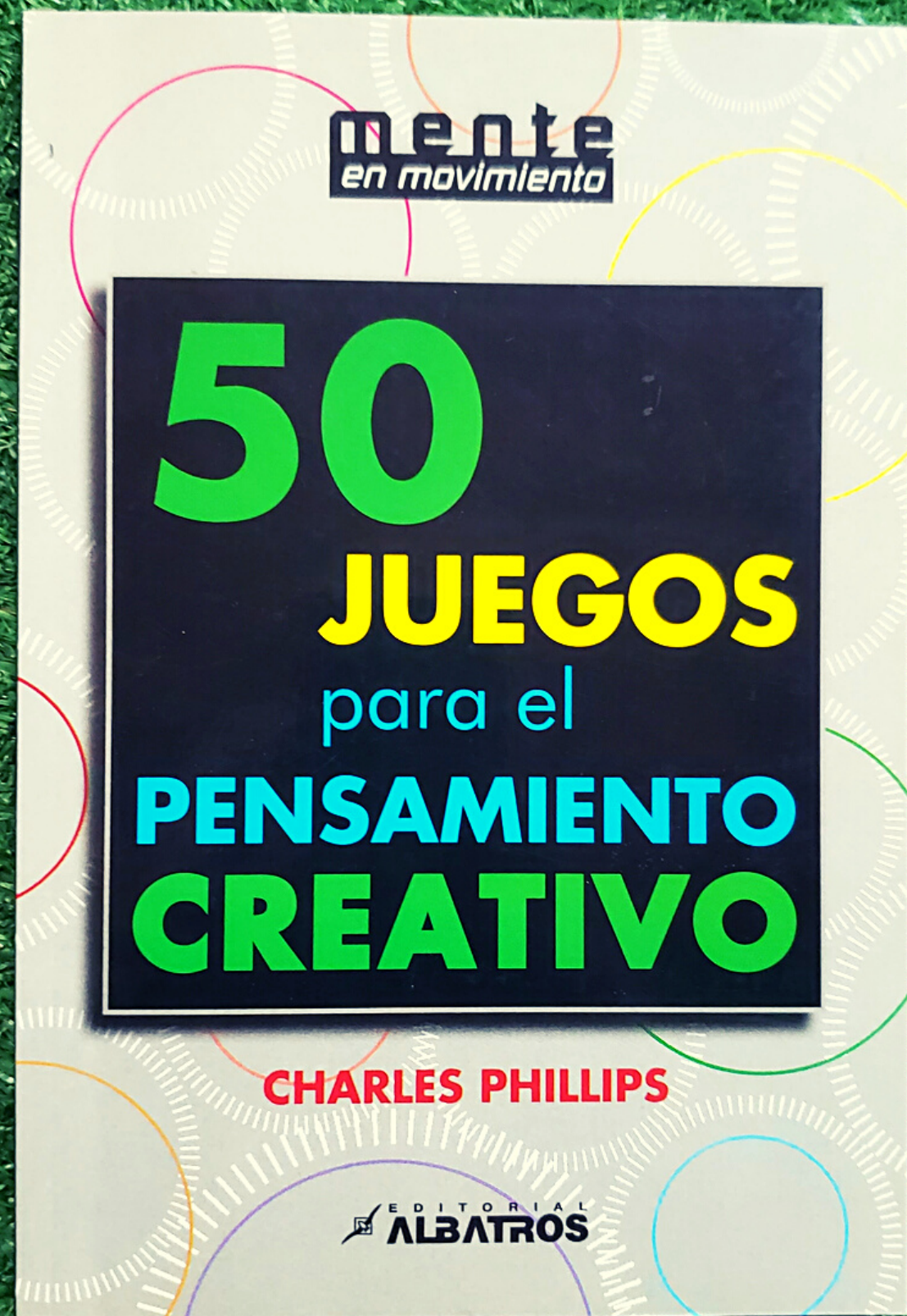


# 50 JUEGOS PARA EL PENSAMIENTO NUMÉRICO

Precio: \$2000

Si piensa en forma numérica, confiará en los números, dominará la aritmética y podrá calcular cifras en cualquier situación. Sólo se necesita un poco de práctica para despejar las telarañas matemáticas y convertirse en un experto. El pensamiento numérico es imprescindible en la era digital y estos 50 juegos lo ayudarán a dominar el mundo de los números.



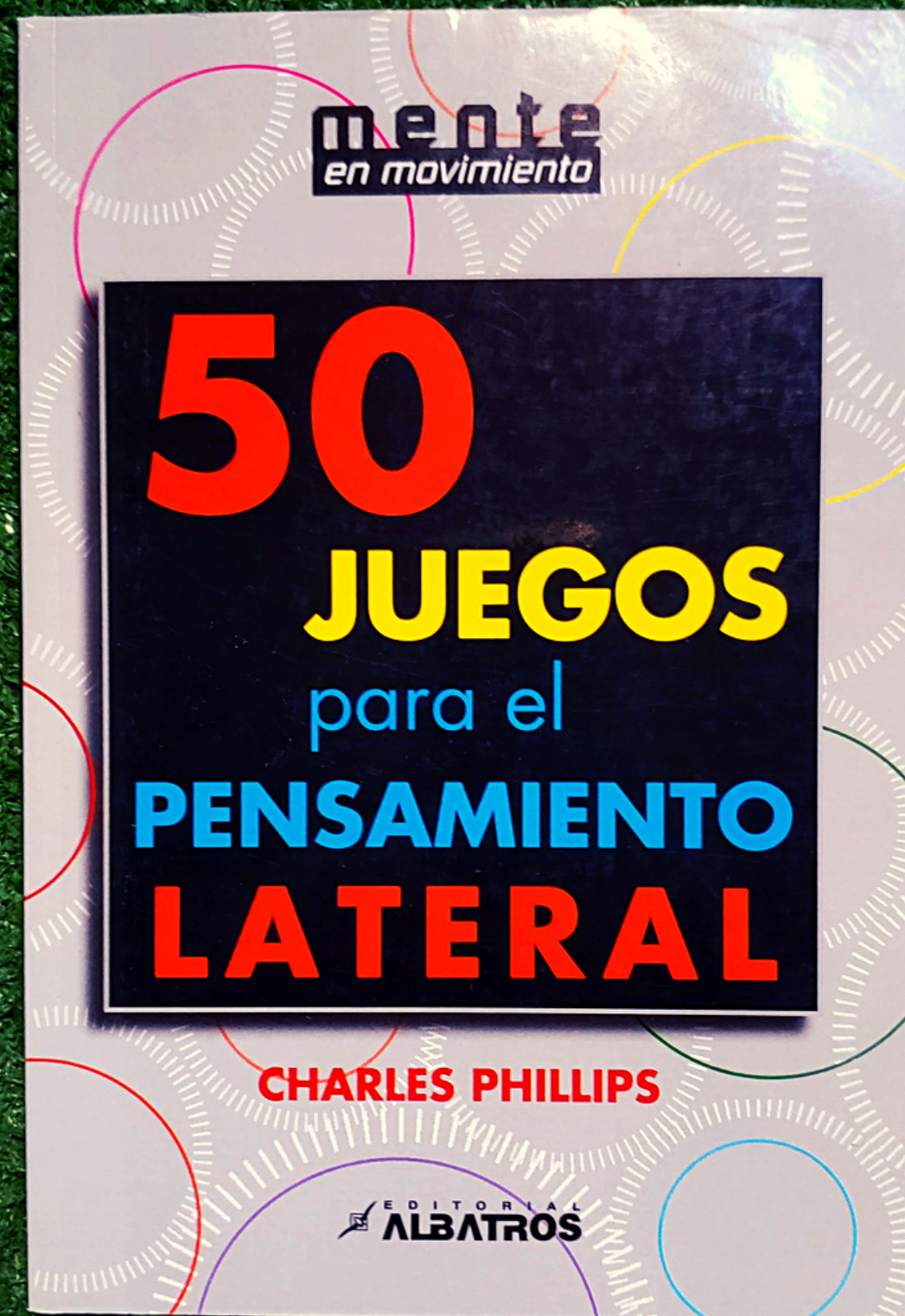


# 50 JUEGOS PARA EL PENSAMIENTO CREATIVO

Precio: \$2000

Pensar creativamente nos hace más libres; ayuda a realizar las ideas y a llevar adelante proyectos en equipo. 50 ejercicios que lo ayudarán a estimular su creatividad para aprovechar los innumerables beneficios que genera. Una serie novedosa que enseña diferentes estrategias para contribuir a elaborar pensamientos y conclusiones de manera clara y con mejores resultados. Estos títulos animan al cambio porque nuestra forma de pensar es lo que marca la diferencia a la hora de resolver las distintas



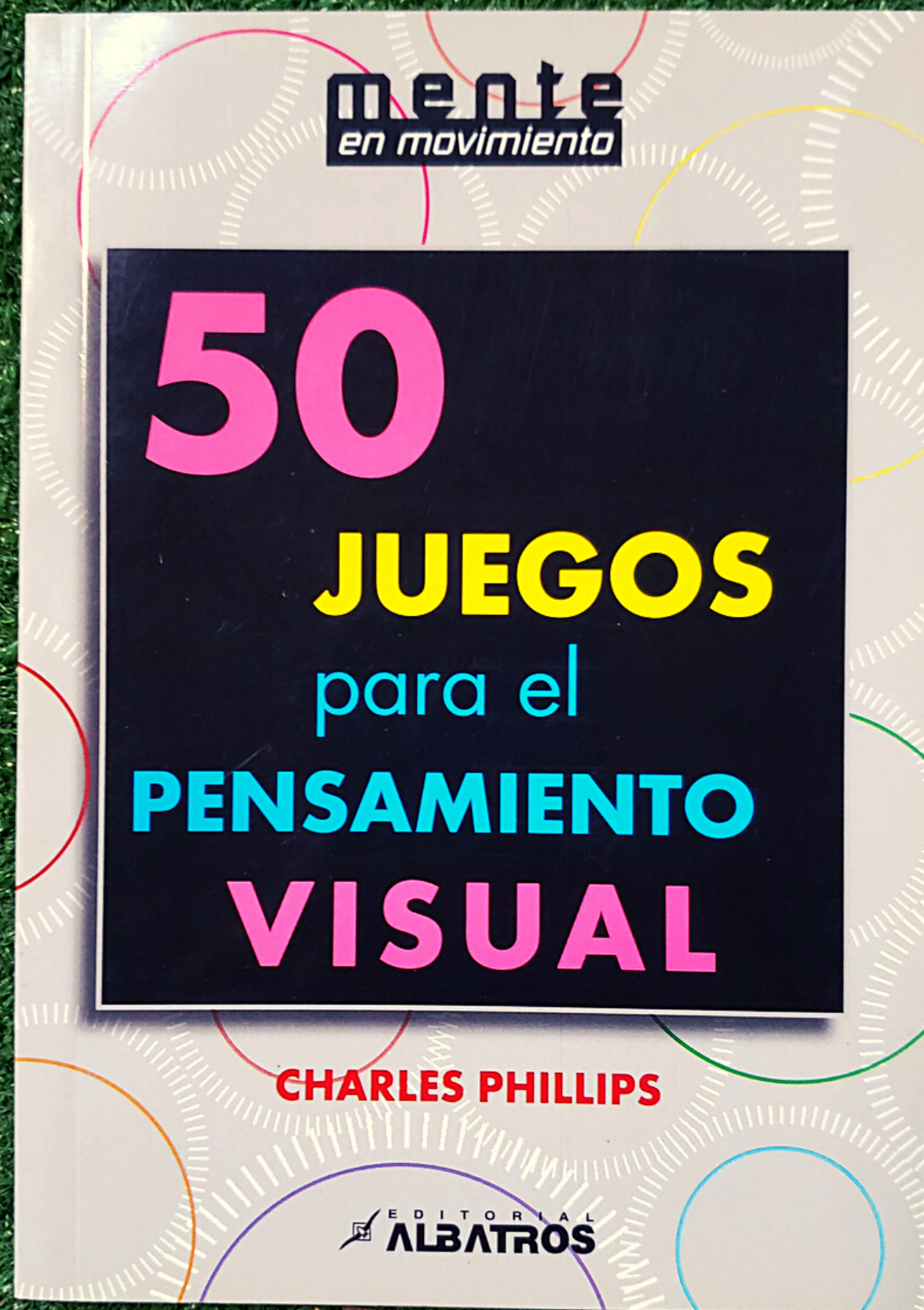


# 50 JUEGOS PARA EL PENSAMIENTO LATERAL

Precio: \$2000

Una serie novedosa que enseña diferentes estrategias para contribuir a elaborar pensamientos y conclusiones de manera clara y con mejores resultados. Nuestra forma de pensar es lo que marca la diferencia a la hora de resolver las distintas situaciones cotidianas; en este libro encontraras formas nuevas e inesperadas de resolver problemas, deshacer estructuras rígidas de percepción y modificar la perspectiva.



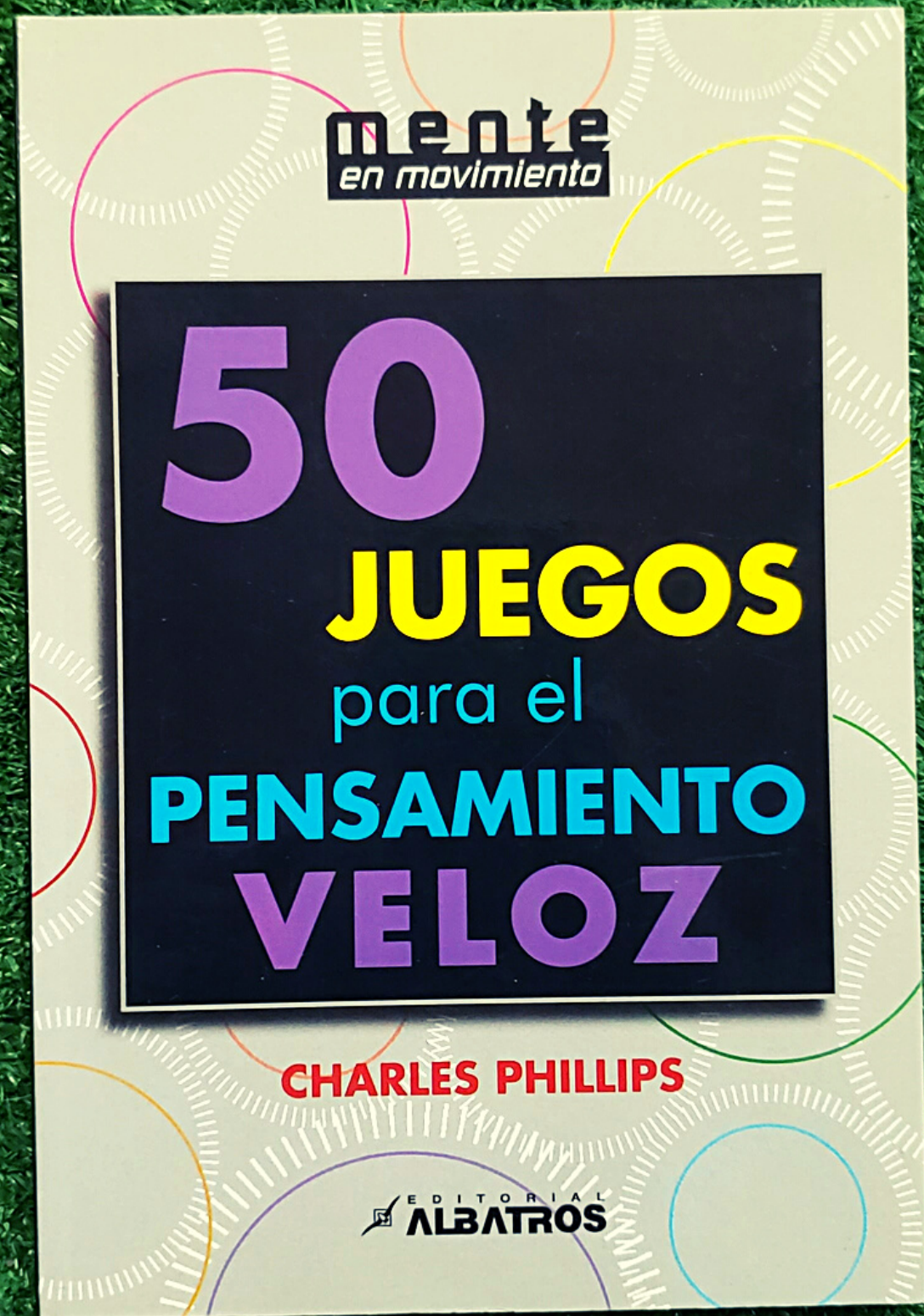


# 50 JUEGOS PARA EL PENSAMIENTO VISUAL

Precio: \$2000

Ejercitar la mente para pensar de manera visual ayuda a traducir las ideas en imágenes. En este libro encontrarás 50 ejercicios para desarrollar esa capacidad.



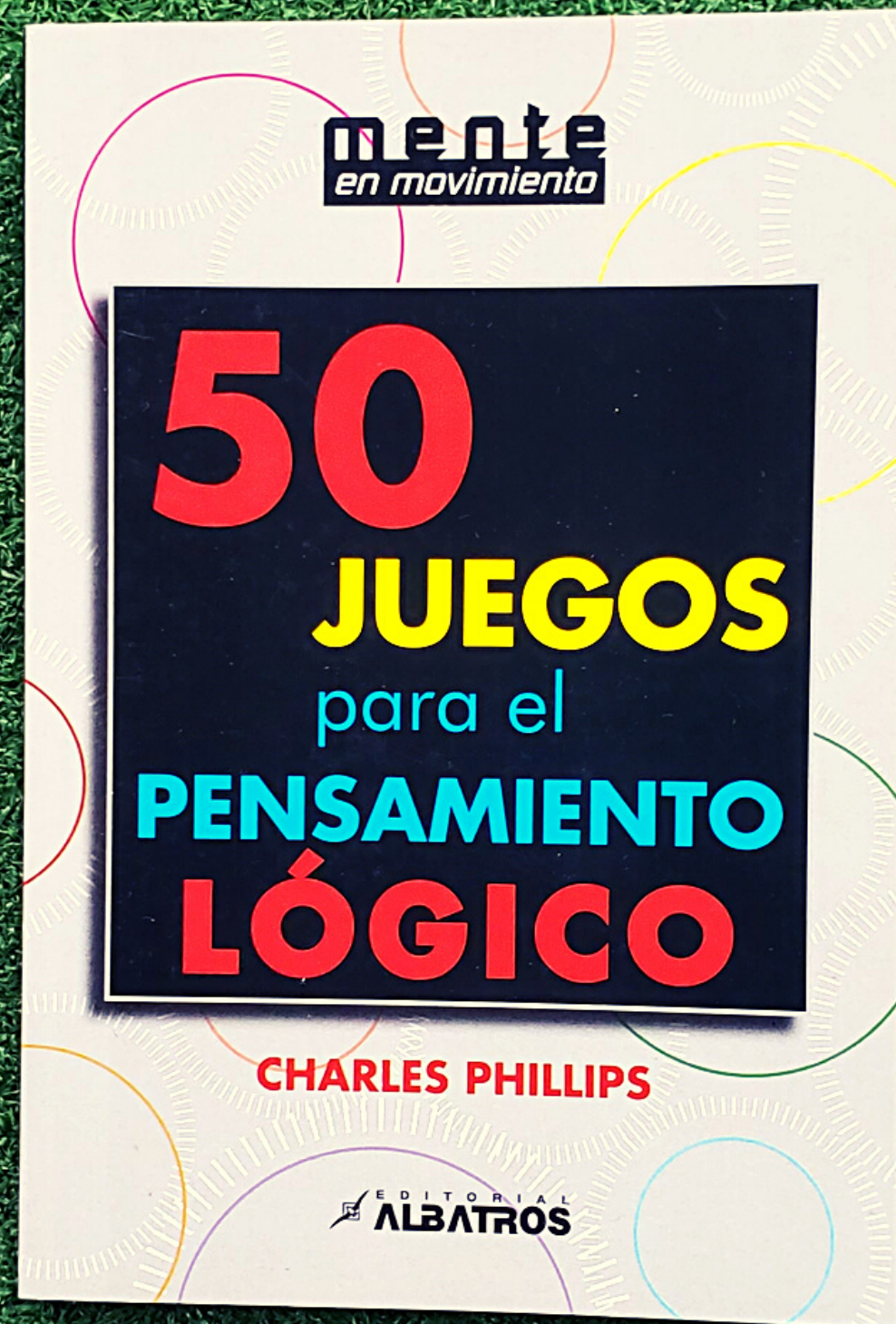


# 50 JUEGOS PARA EL PENSAMIENTO VELOZ

Precio: \$2000

El pensamiento veloz ayuda a mantener la calma aun bajo presión, a salir de situaciones problemáticas y a hacer frente a situaciones de crisis. 50 ejercicios para aprender a pensar con rapidez.





# 50 JUEGOS PARA EL PENSAMIENTO LÓGICO

Precio: \$2000

Libro orientado a ejercitar el pensamiento lógico, en pos de lograr un pensamiento más agudo y productivo, a través de 50 juegos con 3 niveles diferentes de dificultad.





# DESAFÍOS PARA TU TIEMPO LIBRE

Precio: \$2200

Desafíos variados para poner en movimiento tu mente (encontrar diferencias, reordenar letras o palabras, categorizar imágenes, sopas de letras, palabras cruzadas, cálculos mentales, etc).

3 niveles: Adolescentes, Adultos y Adultos Mayores.  
4 tomos de cada nivel.



## MEMENTO Y MULTIVERSO

# Juegos de Mesa

Dificultad: Baja

Dificultad: Media



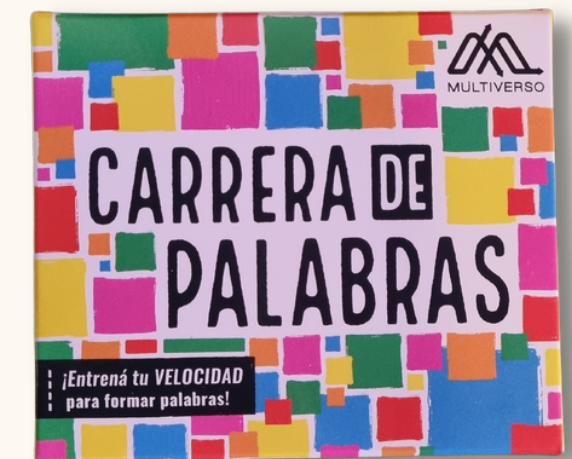
**Memento: \$2900**



**Respuestas  
abiertas: \$2600**



**Piensa Palabra:  
\$3500**



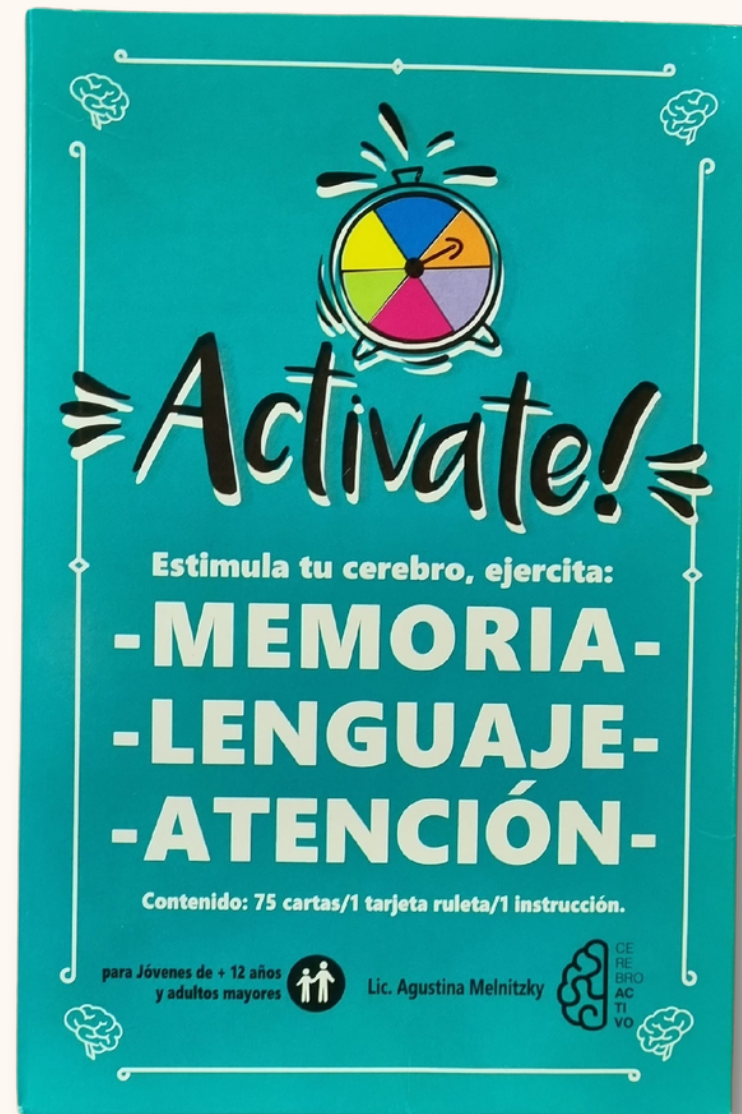
**Carrera de  
Palabras:  
\$2100**



CEREBRO ACTIVO

# Juegos de Mesa

Dificultad: Media



**Activate!: \$3000**



**Círculo de letras  
Básico: \$2000**



**Círculo de letras  
Avanzado: \$2000**



MALDON

# Juegos de Mesa

Dificultad: Alta



**El Memorioso:**  
**\$5200**



**El Melómano:**  
**\$5200**



**El Cinéfilo:**  
**\$5200**



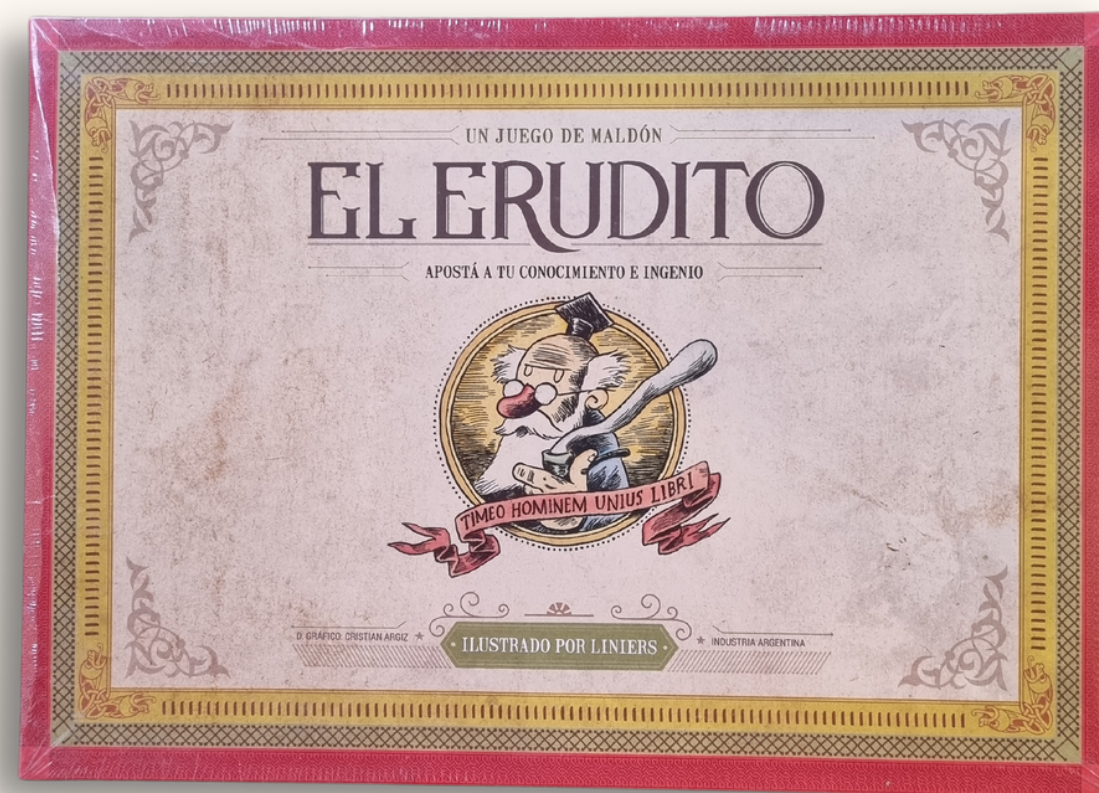
# MALDON

## Juegos de Mesa

Dificultad: Alta



**El Ilustrado:**  
**\$5900**



**El Erudito:**  
**\$5900**



**Esquinados:**  
**\$1500**



PIMBALE

# Juegos de Mesa

NOVEDAD

Dificultad: Media



**Entrelíneas:**  
**\$2000**



**Match Up:**  
**\$2000**



**Conformate:**  
**\$2400**



**BAM2:**  
**\$2000**



# MEMENTO

Precio: \$2900

Memento es un juego diseñado para estimulación cognitiva, pueden utilizarlo personas que necesitan o deseen ejercitar algunas funciones cognitivas y que busquen hacerlo de una manera diferente. Se puede utilizar para entrenar memoria, atención, lenguaje, cálculo, motricidad y percepción visual. Tiene la capacidad de ser adaptado a otras actividades y complementarse, además de adecuarse a diferentes personas y niveles de estimulación.

También está dirigido a profesionales que trabajen en estimulación cognitiva, en talleres, en residencias geriátricas o como complemento a sesiones de estimulación en el domicilio. Puede incluirse en la familia como un juego que involucre diferentes edades.

Contiene: 28 fichas dobles, estilo dominó, con números y formas geométricas. 30 tarjetas con desafíos e ideas de juegos. Pizarra con marcador reutilizable. Instructivo que explica brevemente qué áreas se trabajan y todas las opciones de juego que hay.





# RESPUESTAS ABIERTAS

Precio: \$2600

Un juego donde la creatividad y la imaginación son las grandes protagonistas. Tenés que ponerte en la cabeza de tus contrincantes, tratando de adivinar qué respuestas darían a preguntas o adivinar qué frases o películas tus amigos asocian a una determinada imagen. Para amantes de la creatividad y del storytelling, un juego muy cuidado donde cada dibujo es una obra de arte exclusiva del juego.

Contiene: 1 Instructivo, 50 Tarjetas de Imágenes, 6 Fichas de votación.

Habilidades que estimula: Flexibilidad cognitiva, Memoria.







# PIENSA PALABRA

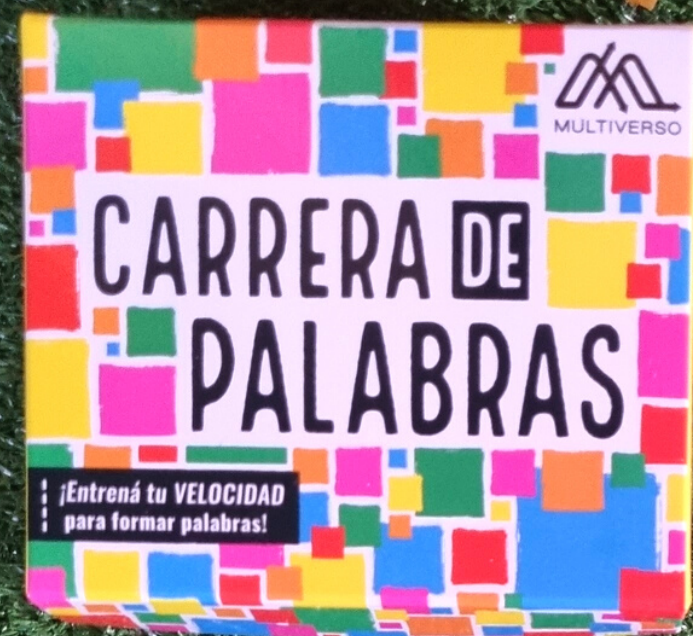
Precio: \$3500

Un juego para los amantes de las palabras, la destreza mental y la rapidez, donde los participantes tienen que tratar decir antes que nadie una palabra que cumpla con las tres condiciones dadas.

Contiene: 102 cartas (34 cartas de cada categoría), 1 Instructivo

Habilidades que estimula: Lenguaje, Memoria, Atención, Funciones Ejecutivas.





# CARRERA DE PALABRAS

Precio: \$2100

En este juego los jugadores deben intentar ser los primeros en descartar todas sus tarjetas de sílabas. ¿La regla? Armar palabras con otras sílabas disponibles. Un juego para pensadores dinámicos.

Partidas rápidas para entrenar nuestro diccionario interno y nuestra agilidad mental.

Contiene: 104 tarjetas de sílabas e imágenes. 8 comodines. 1 instructivo. Dimensiones de la caja: 10 x 8,5 x 3,5 cm.

Habilidades que estimula: Lenguaje, Atención, Velocidad de procesamiento.



# ACTIVATE!

Precio: \$3000

25 desafíos de atención, 25 desafíos de memoria, 25 desafíos de lenguaje y una ruleta!

Contiene: 75 tarjetones y una ruleta.

Habilidades que estimula: Lenguaje, Memoria, Atención.





# CIRCULO DE LETRAS BASICO

Precio: \$1800

100 tarjetas divididas en 10 categorías, en cada tarjeta deberá adivinar una palabra utilizando todas las letras que se encuentran en la tarjeta desordenadas y sabiendo que la palabra corresponde a una categoría en particular.

Contiene: 100 Tarjetas.

Habilidades que estimula: Lenguaje, Atención.





# CIRCULO DE LETRAS AVANZADO

Precio: \$1800

100 tarjetas con letras desordenadas y deberás adivinar qué palabra se forma utilizándolas todas. En el centro de cada tarjeta hay un número que indica cuántas palabras deberás adivinar.

Contiene: 100 Tarjetas.

Habilidades que estimula: Lenguaje, Atención.



# EL MEMORIOSO

Precio: \$5200

El Memorioso es un juego al estilo Tutti Frutti en el que la memoria y la agilidad mental son clave para ganar. Tenés que competir para ver quién es el que recuerda más elementos de la lista antes de que se acabe el tiempo.

Tema: Cultura general

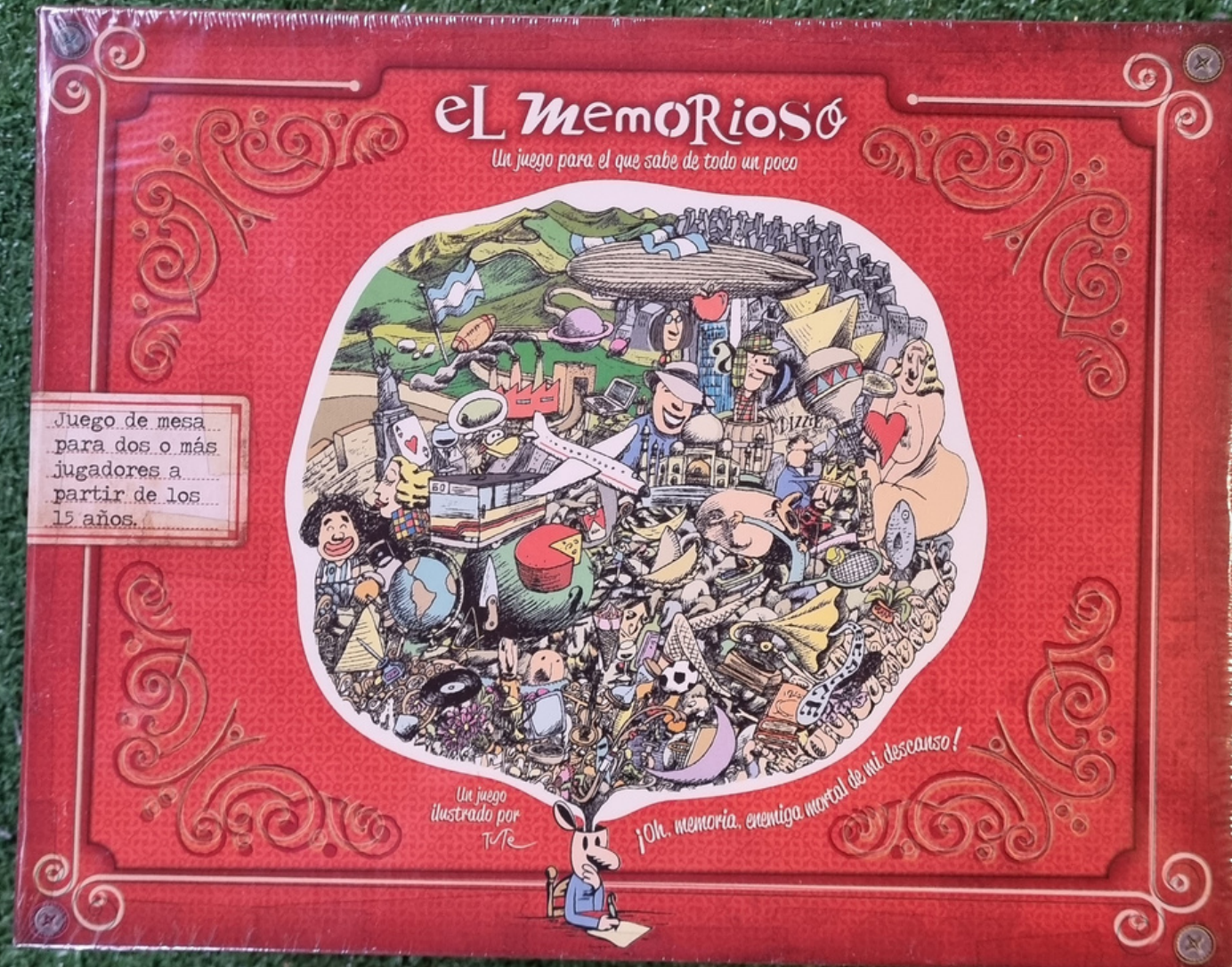
Tipo de juego: Listas

Ilustraciones: Tute

Edad: +15 años

Contiene: 450 tarjetas de listas, 4 blocks de hojas, 10 tarjetas x2 y /2 , 4 lápices, 1 sacapuntas, 1 reloj de arena  
1 reglamento

Habilidades que estimula: Memoria Semántica, Velocidad de procesamiento, Atención.





# EL MELOMANO

Precio: \$5200

El Melómano es un juego de mesa para los amantes de la música en español cuyo objetivo es ganar tres discos de platino. Para ello, los jugadores deberán cantar y responder preguntas de canciones que han sido éxitos en distintos géneros musicales, desde los clásicos boleros de Luis Miguel y las inolvidables cumbias de Gilda, hasta el revolucionario y poético rock del Indio Solari. Una experiencia lúdica que atravieza generaciones.

Tema: Música

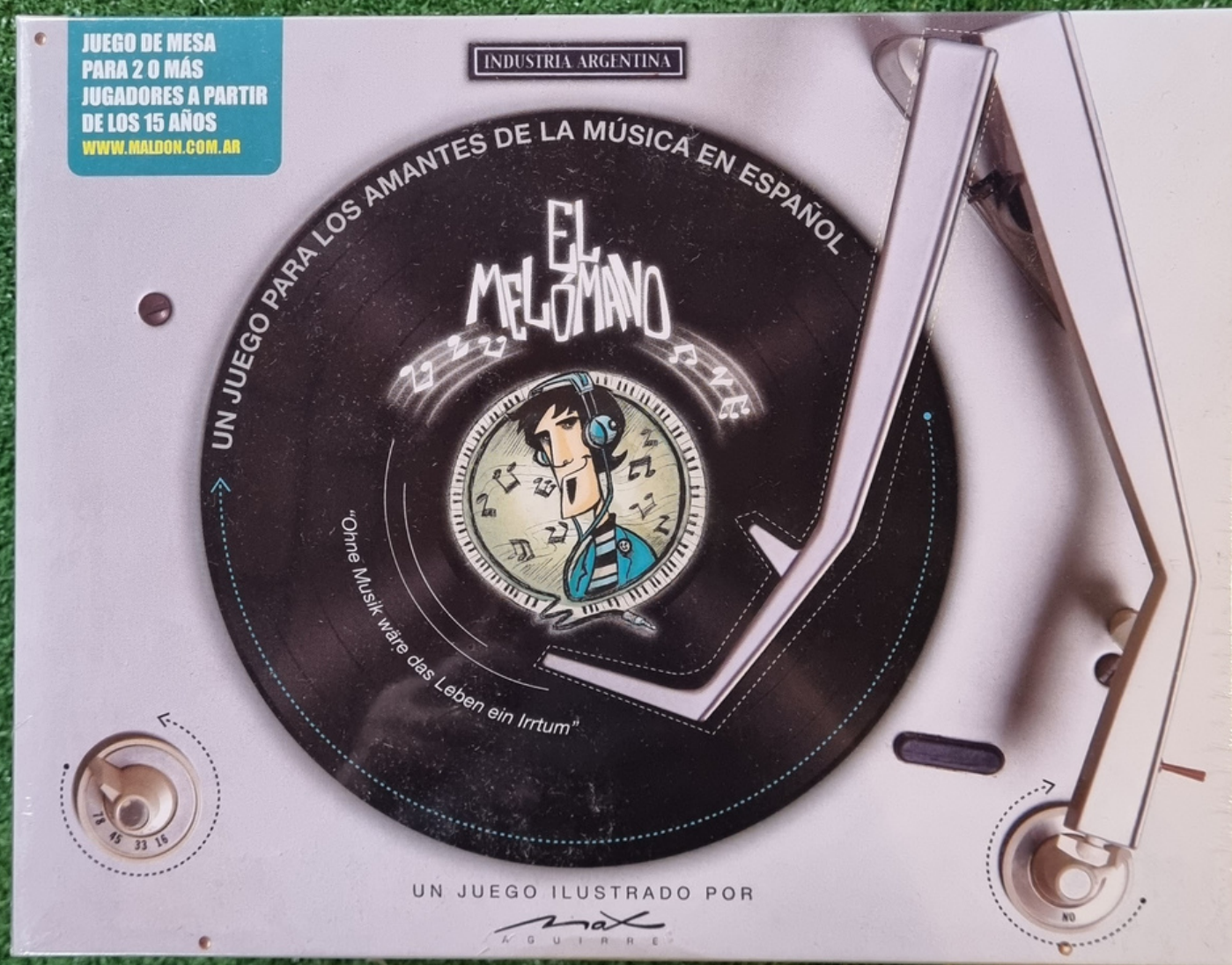
Tipo de juego: Preguntas y respuestas

Ilustraciones: Max Aguirre

Edad: +15 años

Contiene: 600 tarjetas de preguntas, 4 tableros, 36 fichas con forma de discos, un reglamento con respuestas.

Habilidades que estimula: Memoria Semántica.







# EL CINEFILO

Precio: \$5200

Un juego de mesa para los fanáticos del séptimo arte, en donde se deberán reconocer fotogramas de películas y luego responder preguntas relacionadas. Pueden participar dos o más jugadores, de manera individual o en equipos. Los tableros son 4 salas de cine y se deberá completar la sala para ganar el juego. Hay 448 ilustraciones y más de 1700 preguntas para divertirse.

Tema: Cine.

Tipo: Preguntas y respuestas.

Ilustrado por: Andrés Miguens.

Cantidad de jugadores: 2 a 4 jugadores o equipos.

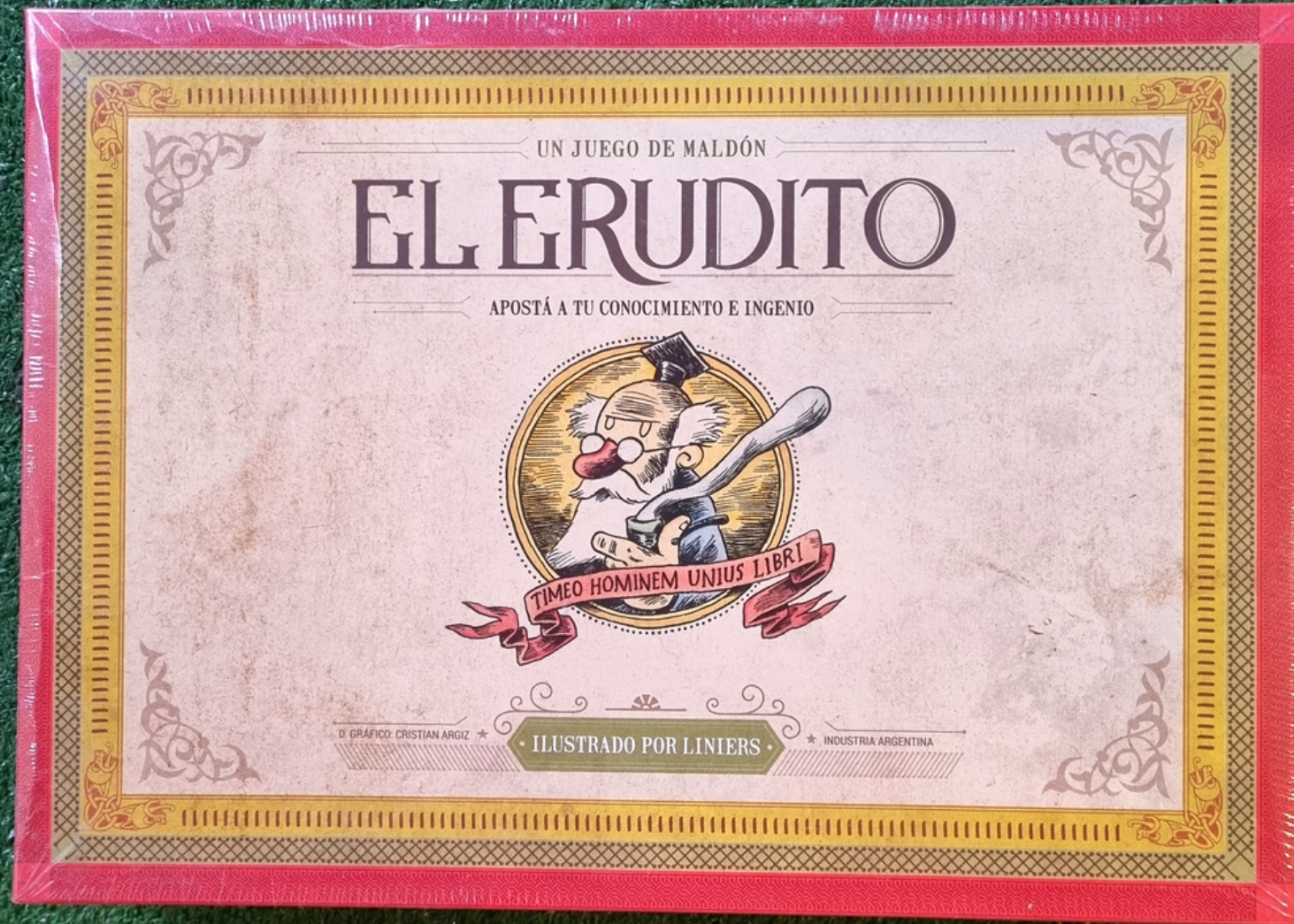
Edad recomendada: 15+

Contiene:

448 tarjetas de preguntas / 4 tableros / 36 fichas / 1 reloj de arena / 1 reglamento

Habilidades que estimula: Memoria Semántica, Atención.





# EL ERUDITO

Precio: \$5900

El Erudito es un juego de mesa de preguntas en donde no gana el que más sabe sino el que mejor razona, ya que combina ingenio, cultura general y apuestas en más de mil consignas.

Tipo: Preguntas y respuestas

Ilustrados por: Liniers

Contiene: 980 tarjetas de preguntas, Billetes, Tablero, Reglamento, 2 dados, 4 fichas de juego, 20 tarjetas de la suerte, Monedas "El erudito", 1 bloc de hojas.

Habilidades que estimula: Razonamiento, Memoria Semántica.





# EL ILUSTRADO

Precio: \$5900

El Ilustrado es un juego de mesa de cultura general con tarjetas ilustradas donde hay que reconocer, ubicar, identificar, ordenar o clasificar diferentes elementos para demostrar todo lo que sabes. El juego cubre diversos temas y no es solo para sabelotodo del conocimiento académico: tipos de baile, yerbas, discos de los Stones, canchas de deportes, marcas, países y hasta herramientas aparecen en estas muchas tarjetas ilustradas por el talentoso Andrés Miguens.

Contiene: 1 tablero, 320 tarjetas, 4 peones, 3 blocs, 3 lápices, 6 sobres, 1 reglamento, 3 tapa tarjetas

Habilidades que estimula: Memoria semántica, Funciones Ejecutivas.





# ESQUINADOS

Precio: \$1500

Esquinados es un juego de atención y velocidad. Las cartas tienen en cada lado una figura central, y en cada esquina hay una figura cortada. En este juego no hay turnos, todos juegan al mismo tiempo. Se reparten todas las cartas entre los jugadores. Se pone una carta en el centro y ¡comienza el juego! Deberás encontrar entre todas tus cartas una figura cortada que coincida en forma y color con la figura central de la carta del pozo. Cuando la encuentres, tendrás que apoyar la carta rápido sobre la que está en la mesa antes de que alguien lo haga antes que vos y te cambie la figura central. ¡El objetivo del juego es quedarse sin cartas!

Jugadores: 2 a 5 jugadores

Tiempo: 5-10 minutos

Edad: +7 años-

Contiene: 100 Cartas.

Habilidades que estimula: Atención, Velocidad de procesamiento.



NOVEDAD

## ENTRELINEAS

Precio: \$2000

Entrelíneas es un llamativo juego, en el que los participantes deben crear caminos respetando líneas y colores de cada ficha. Todo un desafío a nivel de planificación y de búsqueda visual. Se puede utilizar individualmente o en grupos con incluso varios participantes trabajando colaborativamente.

Contiene: 210 fichas

Habilidades que estimula: Atención, Funciones Ejecutivas.



NOVEDAD

# MATCH UP

Precio: \$2000

En Match Up el desafío consiste en crear una trama respetando las figuras que van apareciendo y logrando coincidencias entre ellas. En caso de incluir el dado se aporta una dificultad adicional, ya que el mismo indicará cuántas cartas debo sumar en mi turno a la trama. Se puede trabajar en formato individual, o como desafío colaborativo/competitivo.

Contiene: 120 tarjetas y 1 dado.

Habilidades que estimula: Atención, Funciones Visuoespaciales, Funciones Ejecutivas.







NOVEDAD

# CONFORMATE & FORMATEATE

Precio: \$2400

Aquí se incluyen dos juegos en uno, ambos enfocados en la estimulación del pensamiento lógico.

Fue ganador de la distinción "Sello buen diseño argentino"

Conformate: Las cartas se ubican boca abajo, y por turno se debe girar un par, tratando de encontrar las cartas complementarias.

Formateate: Se saca una ficha del pilón y se trata de formar tríos.

Contiene: 60 cartas- 48 fichas.

Habilidades que estimula: Atención, Funciones Visuoespaciales, Funciones Ejecutivas.





NOVEDAD

## BAM 2

Precio: \$2000

En BAM2 se necesitan por lo menos dos jugadores: cada participante tiene su pilón de cartas, y a medida que se van descubriendo las mismas los jugadores tratan de encontrar coincidencias entre la tarjeta propia y la del contrincante (color, marco o sombrero) lo más rápido posible.

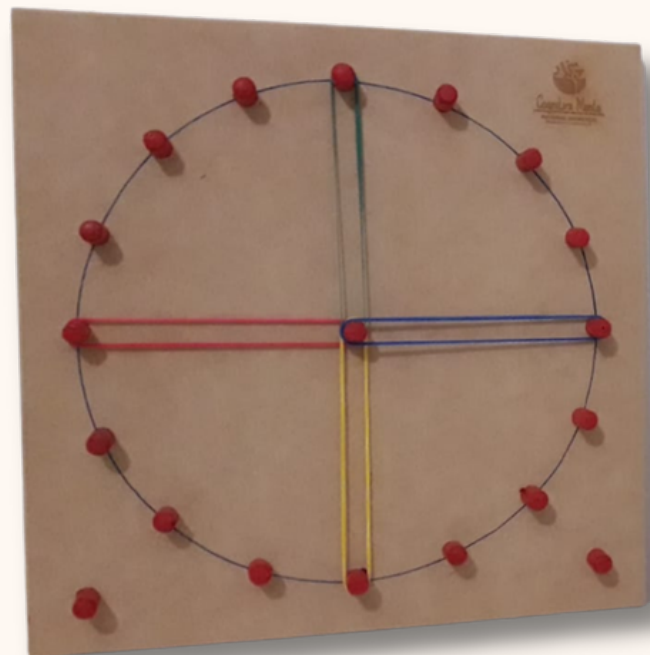
Contiene: 60 fichas

Habilidades que estimula: Velocidad de procesamiento.

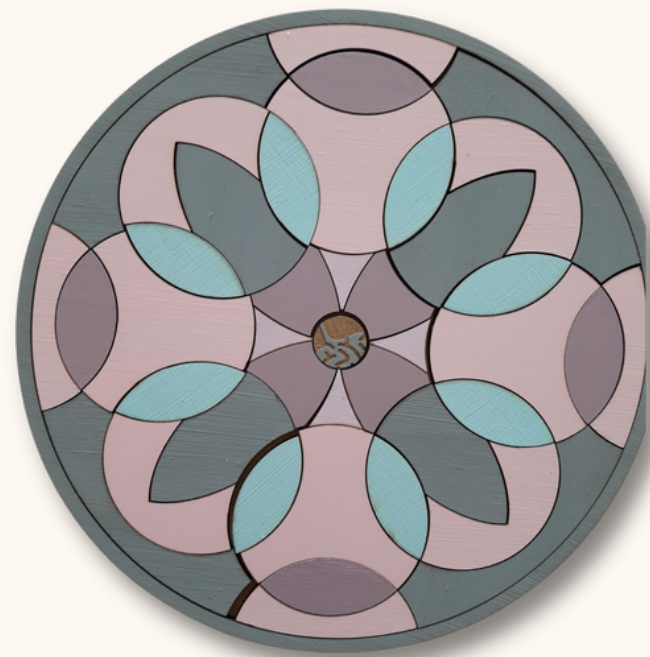


COGNITIVAMENTE

# Recursos de Estimulación



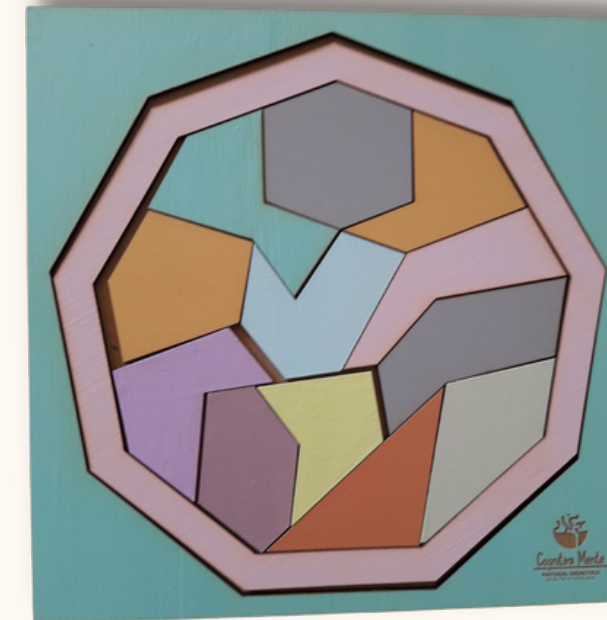
**Geoplano Duo:**  
**\$1500**



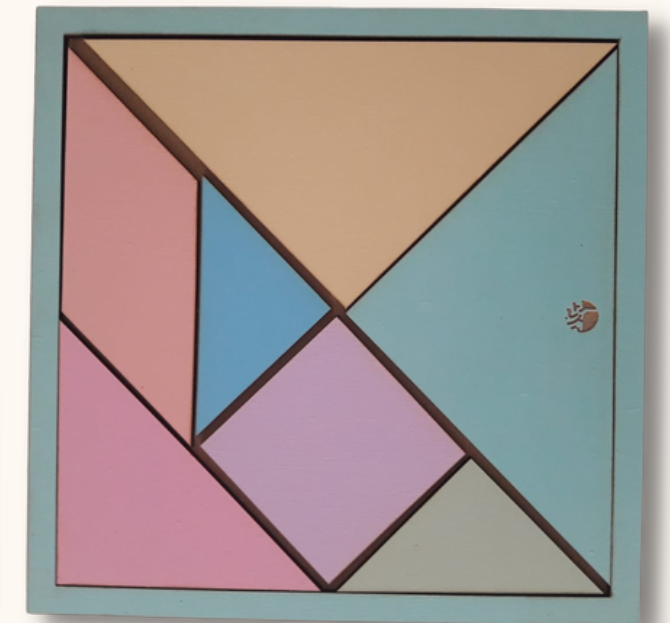
**Rompecabezas  
Mandala:**  
**\$1000**



**Rompecabezas  
Tetris:**  
**\$1000**



**Rompecabezas  
Abstracto:**  
**\$1000**



**Tangram:**  
**\$1200**

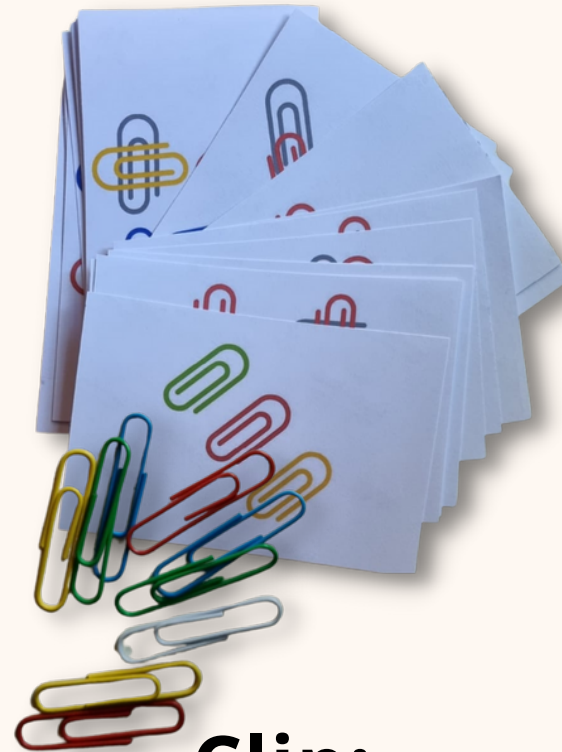


COGNITIVAMENTE

# Recursos de Estimulación



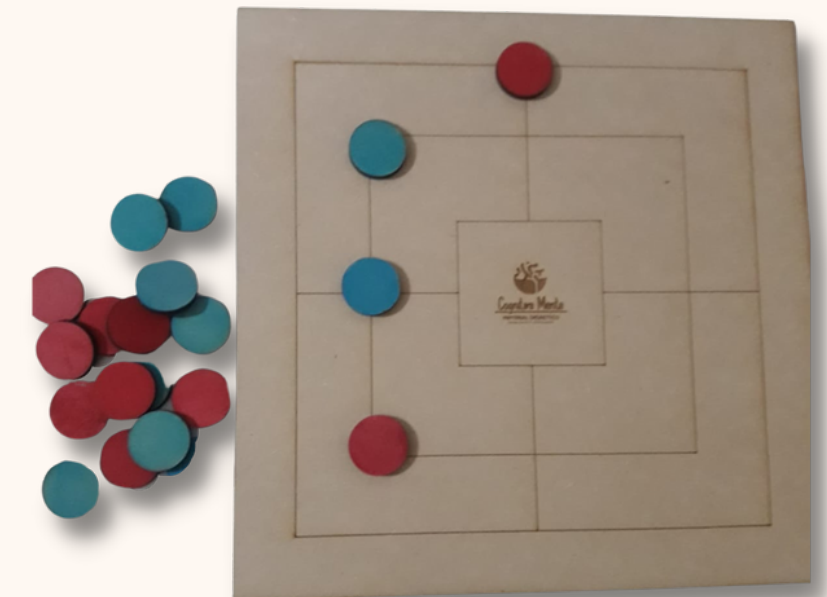
**Ábaco Lógico:**  
**\$1000**



**Clip:**  
**\$750**

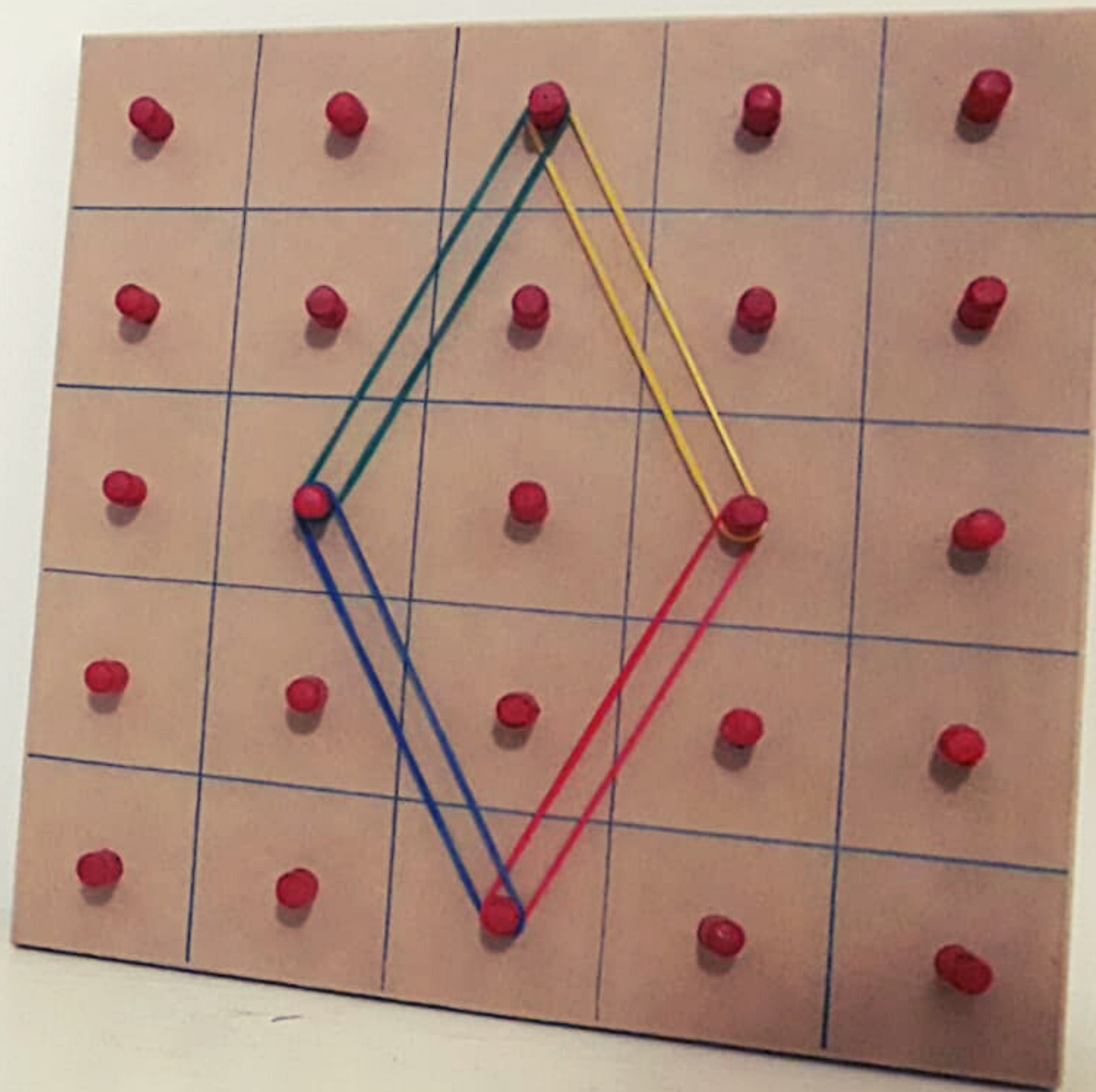


**Lógicamente  
combo:**  
**\$750**



**Supertateti:**  
**\$750**





# GEOPLANO DUO

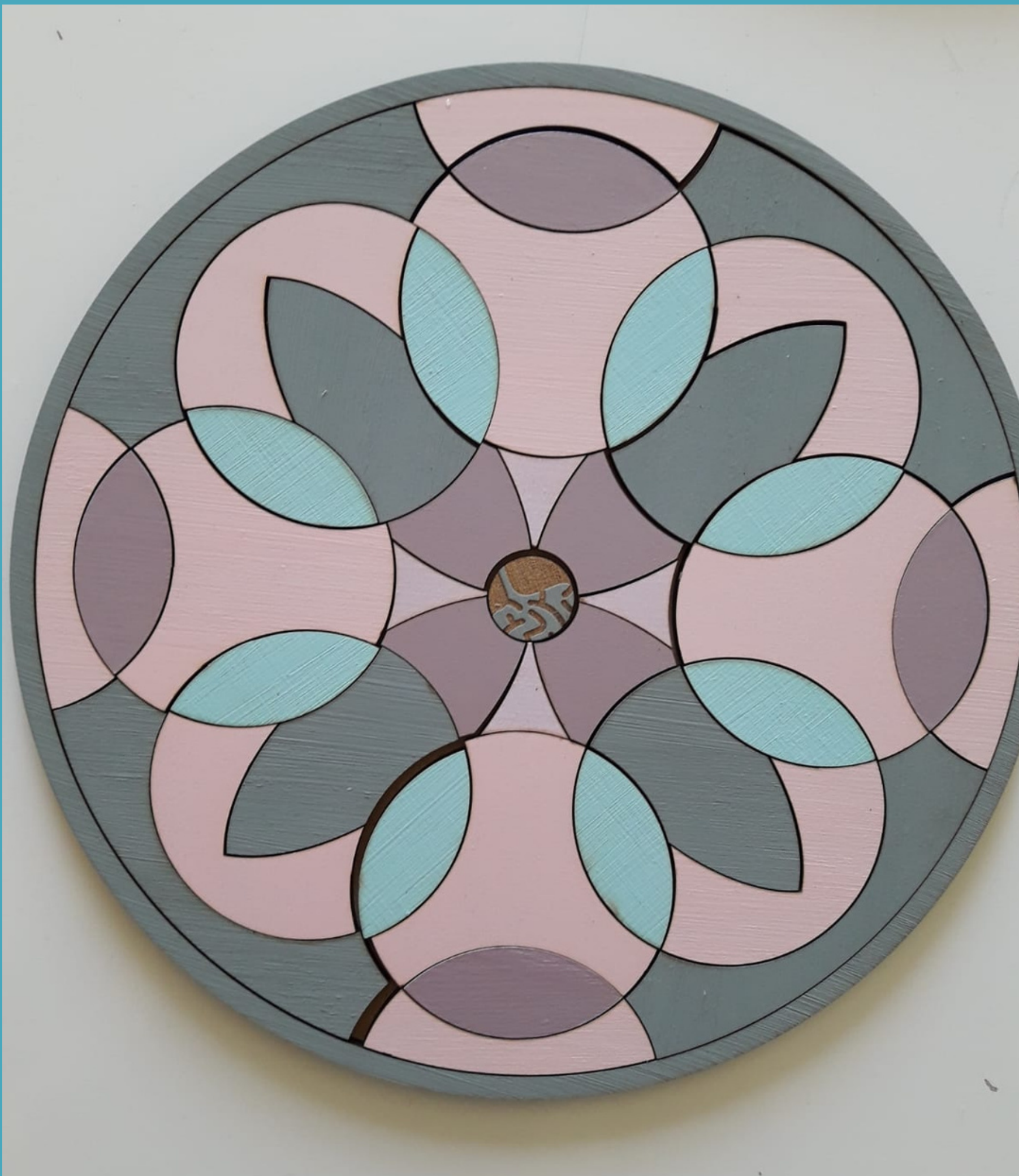
Precio: \$1500

Podés reproducir las imágenes del modelo o crear nuevas. Se colocan las gomitas elásticas alrededor de los tarugos estirándolas hasta donde deseamos fijar el otro extremo. La ventaja que tiene este tipo de material es que puedes montar y desmontar figuras, esto posibilita seguir explorando nuevas combinaciones. Un Geoplano es un material didáctico para aprender conceptos abstractos matemáticos de manera manipulativa: -Geometría -Medir -Sumar -Dividir -Equidistancias

Contiene: Tablero de madera con tarugos (23 x 23 cm y 12mm de espesor), Gomitas elásticas, Hoja con modelos

Habilidades que estimula: Habilidades Visuoespaciales, Gnosias, Memoria, Atención, Funciones Ejecutivas.





# ROMPECABEZAS MANDALA

Precio: \$1000

Los rompecabezas son un interesante juego de habilidad, que consiste en recomponer una figura o una imagen combinando de manera correcta unas determinadas piezas, en cada una de las cuales hay una parte de dicha figura o imagen.

Contiene: 41 fichas pintadas a mano y Base (consúltanos por colores disponibles)

Habilidades que estimula: Habilidades Visuoespaciales, Gnosias, Praxias, Memoria, Atención, Funciones Ejecutivas.





# ROMPECABEZAS TETRIS

Precio: \$1000

Los rompecabezas son un interesante juego de habilidad, que consiste en recomponer una figura o una imagen combinando de manera correcta unas determinadas piezas, en cada una de las cuales hay una parte de dicha figura o imagen.

Contiene: 13 fichas pintadas a mano y Base de 20cm x 20 cm (consúltanos por colores disponibles)

Habilidades que estimula: Habilidades Visuoespaciales, Gnosias, Praxias, Memoria, Atención, Funciones Ejecutivas.





# ROMPECABEZAS ABSTRACTO

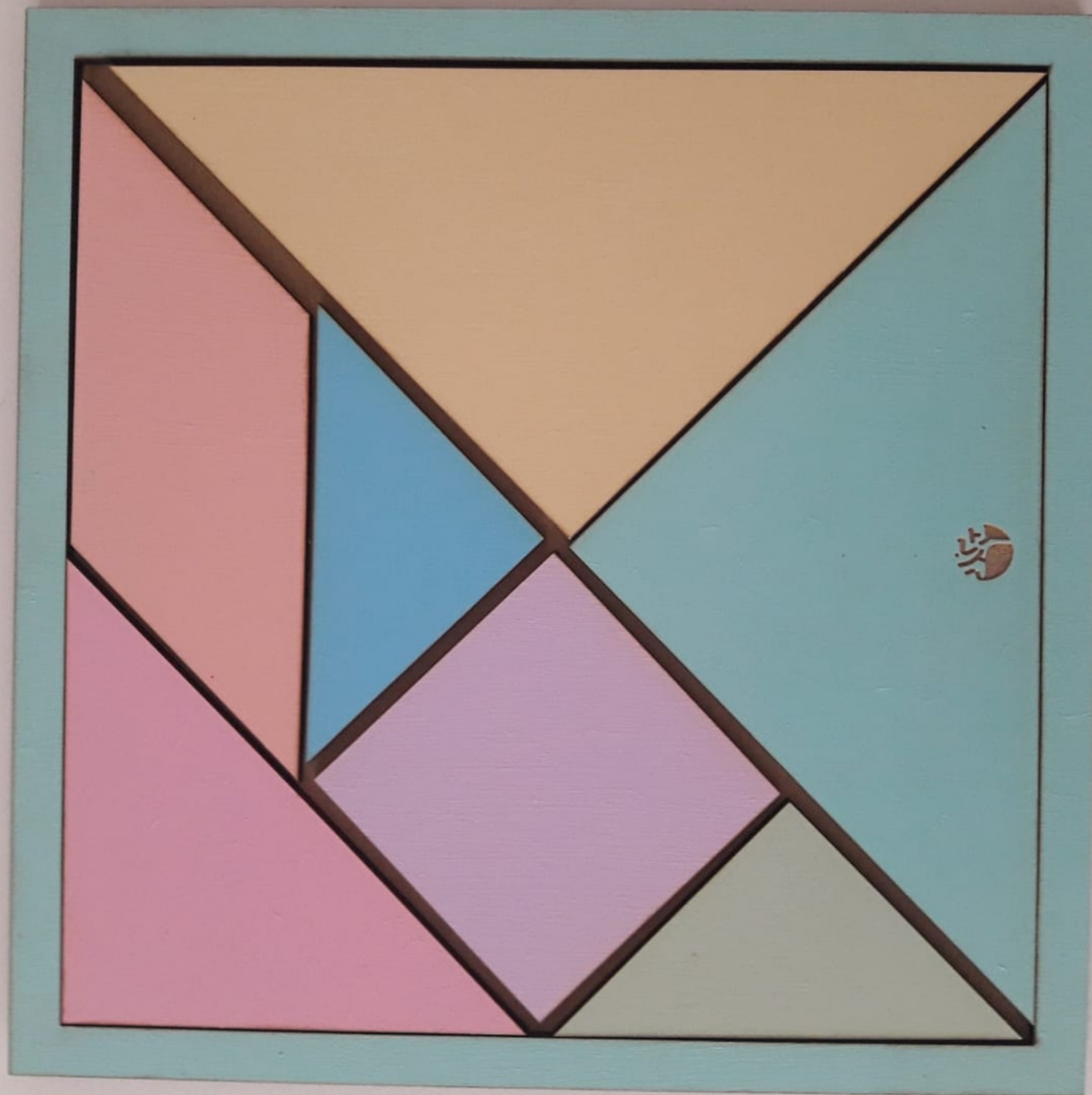
Precio: \$1000

Los rompecabezas son un interesante juego de habilidad, que consiste en recomponer una figura o una imagen combinando de manera correcta unas determinadas piezas, en cada una de las cuales hay una parte de dicha figura o imagen.

Contiene: 12 fichas pintadas a mano y Base de 20cm x 20 cm (consúltanos por colores disponibles)

Habilidades que estimula: Habilidades Visuoespaciales, Gnosias, Praxias, Memoria, Atención, Funciones Ejecutivas.





# TANGRAM

Precio: \$1200

Este juego no es solo un rompecabezas, sino que es un juego tradicional de origen chino, formado por siete piezas poligonales, con las que deben formarse figuras sin superponerlas.

Posibilita armar diversas figuras como: animales, letras, números, personas y demás.

Contiene: 7 piezas pintadas a mano, Base de 20cm x 20 cm y hoja con modelos (consúltanos por colores disponibles)

Habilidades que estimula: Habilidades Visuoespaciales, Gnosias, Praxias, Memoria, Atención, Funciones Ejecutivas.





# ABACO LÓGICO

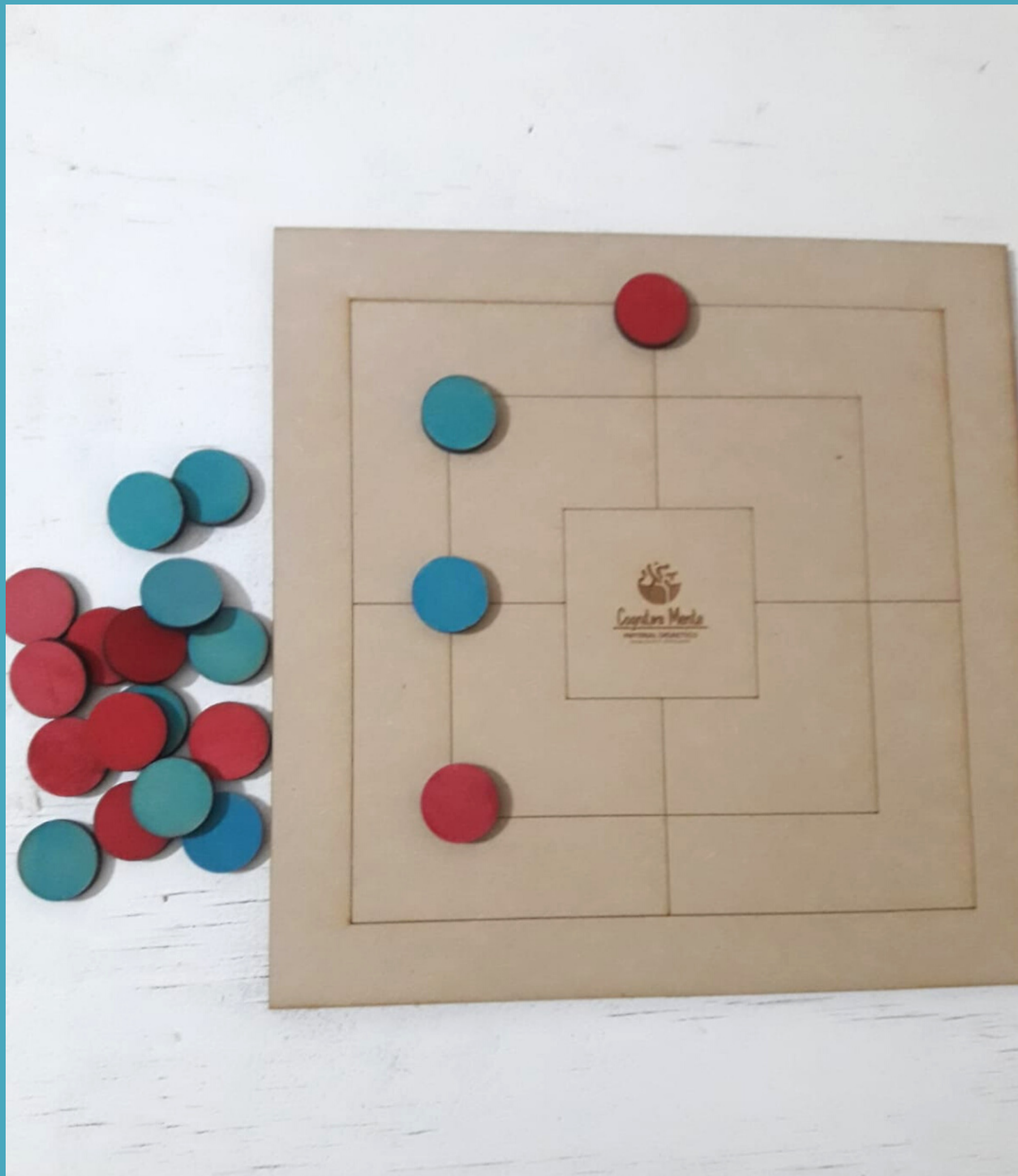
Precio: \$1000

La base de este juego es a partir de un ábaco, y tarjetas. Se deben tomar de a una las tarjetas colocadas boca abajo. Cada una de ellas tiene una consigna que debes cumplir teniendo en cuenta las fichas y las varillas. Pero ¡jojo! Trabajamos control inhibitorio, y en ocasiones vas a tener consignas donde no vas a tener que realizar nada... algo poco común en los juegos ¿no?

Contiene: Ábaco con fichas de colores, 26 Tarjetas de 8 x 6 cm.

Habilidades que estimula: Memoria, Atención, Funciones Ejecutivas.





# SUPERTATETI

Precio: \$1000

Variante del tradicional Tateti. Cada jugador coloca una ficha por turno en el tablero, con el objetivo de formar 1 línea (3 fichas del mismo color). A su vez los movimientos deben ser estratégicos para evitar las líneas del contrincante. El ganador es quien pudo realizar la mayor cantidad de líneas posibles. Permite dos modalidades posibles de juego.

Contiene: 20 fichas pintadas a mano y Base de 20cm x 20 cm (consúltanos por colores disponibles)

Habilidades que estimula: Habilidades Visuoespaciales, Praxias, Atención, Funciones Ejecutivas.





# LOGICAMENTE COMBO

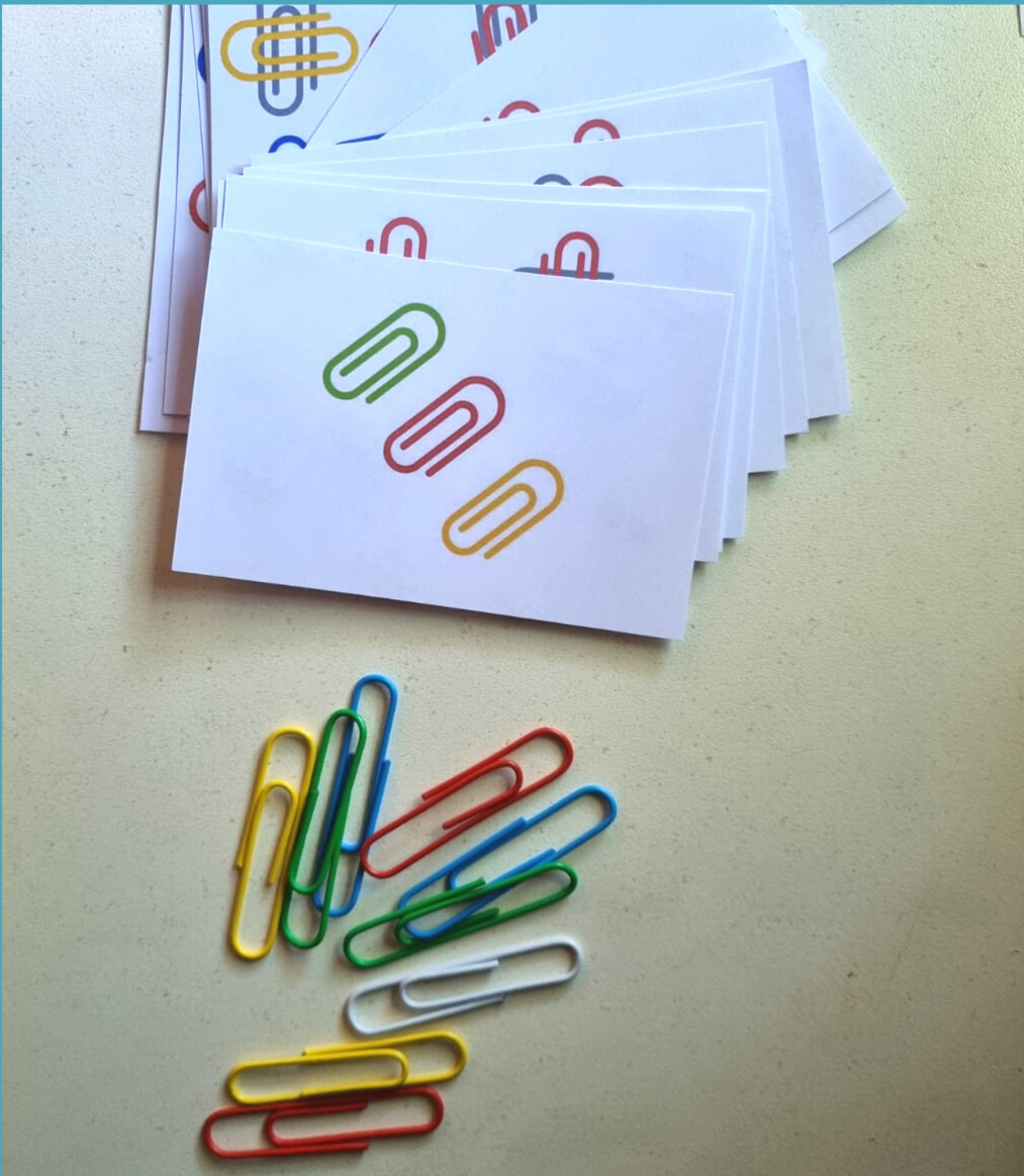
Precio: \$750

Juego de tarjetas, donde el objetivo es colocar el estímulo (número, letra, color o forma) de modo tal que todas las tarjetas queden unidas. Es importante considerar que cada lado de la figura debe coincidir en el estímulo. Tiene diversas formas de solución.

Contiene: Combo de 4 juegos: Lógicamente Formas (9 tarjetas de 6x6cm en papel glossy 180 grms), Lógicamente Letras (16 tarjetas triangulares 7x7cm), Lógicamente Colores (6 tarjetas hexagonales de 4cm por lado), y Lógicamente Números (7 tarjetas hexagonales de 4cm cada lado).

Habilidades que estimula: Praxias, Gnosias, Atención, Funciones Ejecutivas.





# CLIP

Precio: \$750

Este material original permite trabajar diversas funciones cognitivas ya que se deben reproducir los modelos de las tarjetas con los clip.

Incluso puede elevarse su complejidad, ya que permite modificar su modalidad.

Contiene: 23 tarjetas de 7,5 cm x 10,5cm, y 10 clips de colores.

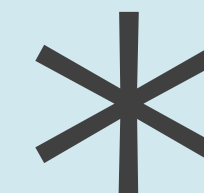
Habilidades que estimula: Habilidades Visuoespaciales, Praxias, Atención, Memoria, Funciones Ejecutivas.



TIENDA



Combos especiales





## COMBO DIGITAL



**\$3.570**  
**15% off**

- 10 Láminas en PDF
- Cuad. de Ej. para la Estimulación Cog en PDF
- Cuad. de Ej. para la Memoria en PDF
- Cuad. de Ej. para la Atención en PDF
- Cuad. de Ej. para las Funciones Ejecutivas en PDF
- Cuad. de Ej. para las Praxias en PDF

## COMBO CHITO



**\$8.550**  
**10% off + Envío gratis**

- Manual el Libro de Chito
- Pasatiempos de Chito 1
- Pasatiempos de Chito 2
- Pasatiempos de Chito 3

## COMBO AVANZADO



**\$7.290**  
**10% off + Envío gratis**

- 3 de nuestros materiales digitales a elección
- 3 libros de las colecciones MáximaMente o Mente en Movimiento a elección



## COMBO JUEGOS



**\$6.840**

**10% off + Envío gratis**

- Entrelíneas
- Match Up
- Memento
- 10 Láminas digitales para la estimulación cognitiva en PDF

## COMBO POWERS



**\$9.000**

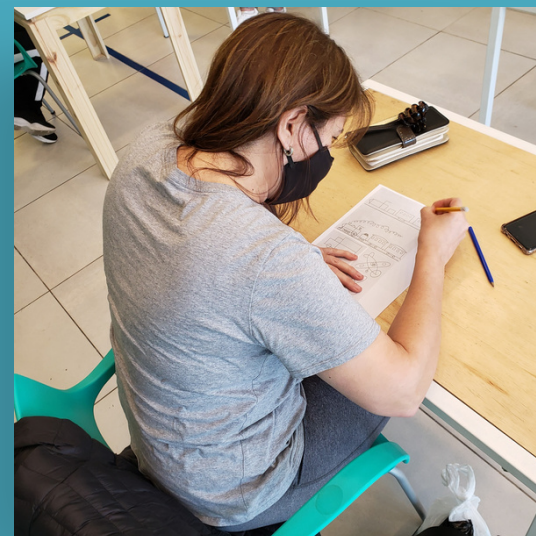
**10% off**

- 20 juegos para la estimulación cognitiva en Power Point

## ENVIO GRATIS

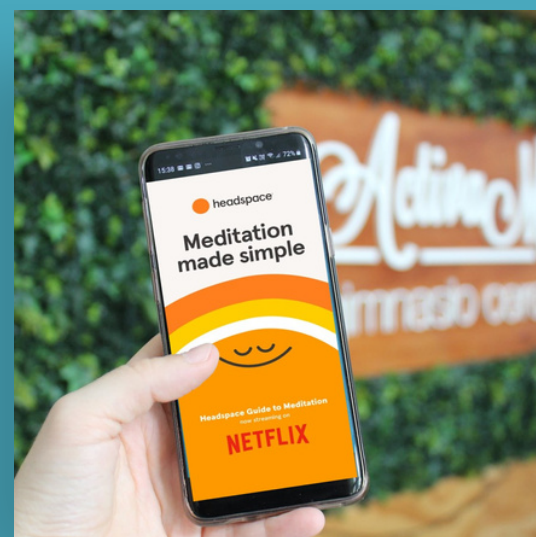
**EN COMPRAS  
QUE SUPEREN  
LOS \$12000**





**"MANTEN TU CEREBRO  
ILUSIONADO, ACTIVO, HAZLO  
FUNCIONAR, Y NUNCA SE  
DEGENERARÁ"**

**Rita Levi-Montalcini**  
(Premio Nobel en 1986)







# CONTACTO



## Dirección postal

Avda Recta Martinolli 5453  
Ciudad de Córdoba  
Argentina

## Correo electrónico

activamentegimnasiocerebral  
@gmail.com

## Número de teléfono

+54 351 8175365