aprendo

O Abecedário

Para um jogador

A criança pode jogar sozinha encaixando as peças conforme correspondam. Um adulto pode sugerir-lhe que coloque primeiramente a peça onde aparece a imagem e que procure depois a letra minúscula e a letra maiúscula. Se o adulto jogar com a criança pode-lhe dizer em voz alta a palavra cuja inicial coincide com a letra, para que a criança reforce a sua aprendizagem.

Para vários jogadores

• De "A" a "Z"

Distribuem-se as peças com a imagem em partes iguais pelos jogadores. Separam-se as peças restantes em dois grupos e colocam-se de face para baixo: num lado, as peças com as letras minúsculas e, no outro, as letras maiúsculas. Um adulto irá mostrar as peças. Primeiramente mostrará uma letra minúscula e dirá, por exemplo: z. O jogador que tiver a peça onde se vê a imagem com o Z, pedirá e encaixá-la-á.

Em seguida, o adulto pegará ao acaso numa peça com uma letra minúscula e mostrá-la-á. E o jogador que tiver a peça com a letra maiúscula, reclamá-la-á. O primeiro jogador que completar todos os seus encaixes será o vencedor.

• Corrida de letras

Esta modalidade de jogo põe à prova a velocidade de todos os jogadores.

Distribuem-se as peças com a imagem em partes iguais pelos jogadores.

Separam-se as peças restantes em dois grupos e colocam-se de boca para cima em cima da mesa: num lado, as peças com as letras minúsculas e, no outro, as letras maiúsculas.

A um sinal, todos os jogadores devem tentar completar o mais rapidamente possível todos os seus puzzles, associando correctamente imagem - letra maiúscula - letra minúscula. O que conseguir fazê-lo em primeiro lugar é o vencedor.

• Com "M" de memória

Distribuem-se as peças com a imagem em partes iguais pelos jogadores. Separam-se as peças restantes em dois grupos e colocam-se de face para baixo: num lado, as peças com as letras minúsculas e, no outro, as letras minúsculas.

Cada jogador, na sua vez, deve levantar uma peça de cada grupo.

Se corresponder a alguma das suas imagens, pode ficar com ela e continuar a jogar. Se não corresponder, deve voltar a colocá-la de face para baixo, no mesmo lugar onde a tinha encontrado e ceder a vez ao jogador seguinte. Ganha o jogador que conseguir completar os seus puzzles em primeiro lugar.

aprendo

O Abecedário

Para um jogador

A criança pode jogar sozinha encaixando as peças conforme correspondam. Um adulto pode sugerir-lhe que coloque primeiramente a peça onde aparece a imagem e que procure depois a letra minúscula e a letra maiúscula. Se o adulto jogar com a criança pode-lhe dizer em voz alta a palavra cuja inicial coincide com a letra, para que a criança reforce a sua aprendizagem.

Para vários jogadores

• De "A" a "Z"

Distribuem-se as peças com a imagem em partes iguais pelos jogadores. Separam-se as peças restantes em dois grupos e colocam-se de face para baixo: num lado, as peças com as letras minúsculas e, no outro, as letras maiúsculas. Um adulto irá mostrar as peças. Primeiramente mostrará uma letra minúscula e dirá, por exemplo: z. O jogador que tiver a peça onde se vê a imagem com o Z, pedirá e encaixá-la-á.

Em seguida, o adulto pegará ao acaso numa peça com uma letra minúscula e mostrá-la-á. E o jogador que tiver a peça com a letra maiúscula, reclamá-la-á. O primeiro jogador que completar todos os seus encaixes será o vencedor.

• Corrida de letras

Esta modalidade de jogo põe à prova a velocidade de todos os jogadores.

Distribuem-se as peças com a imagem em partes iguais pelos jogadores.

Separam-se as peças restantes em dois grupos e colocam-se de boca para cima em cima da mesa: num lado, as peças com as letras minúsculas e, no outro, as letras maiúsculas.

A um sinal, todos os jogadores devem tentar completar o mais rapidamente possível todos os seus puzzles, associando correctamente imagem - letra maiúscula - letra minúscula. O que conseguir fazê-lo em primeiro lugar é o vencedor.

• Com "M" de memória

Distribuem-se as peças com a imagem em partes iguais pelos jogadores. Separam-se as peças restantes em dois grupos e colocam-se de face para baixo: num lado, as peças com as letras minúsculas e, no outro, as letras minúsculas.

Cada jogador, na sua vez, deve levantar uma peça de cada grupo.

Se corresponder a alguma das suas imagens, pode ficar com ela e continuar a jogar. Se não corresponder, deve voltar a colocá-la de face para baixo, no mesmo lugar onde a tinha encontrado e ceder a vez ao jogador seguinte. Ganha o jogador que conseguir completar os seus puzzles em primeiro lugar.

Conteúdo: 27 encaixes (81 peças)

EP899/00/18300

4-5 Anos

1+ Jogadores

ATENÇÃO!
CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS.
PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA.
GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.
O CONTEÚDO DESTE CONJUNTO PODE VARIAR DO QUE É MOSTRADO NAS FOTOGRAFIAS

18300

Fabricado em Espanha por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés • Espanha
www.educaborras.com

Conteúdo: 27 encaixes (81 peças)

EP899/00/18300

4-5 Anos

1+ Jogadores

ATENÇÃO!
CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS.
PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA.
GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.
O CONTEÚDO DESTE CONJUNTO PODE VARIAR DO QUE É MOSTRADO NAS FOTOGRAFIAS

18300

Fabricado em Espanha por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés • Espanha
www.educaborras.com