

Conteúdo: 1 roleta de cartão com uma seta de plástico (deve ser montada na primeira vez em que se joga), 20 fichas de personagem, 18 fichas de ações ou emoções, 18 objetos, 16 cenários

Com o jogo Contahistórias, os mais novos poderão colocar a sua imaginação em prática enquanto desenvolvem a sua expressão oral ao inventarem as suas próprias histórias.

As peças do jogo mostram personagens, cenários, objetos e emoções que serão combinados aleatoriamente em cada jogo, para que meninos e meninas criem uma história com eles. Cada tipo de ficha está identificada com uma borda colorida diferente e a roleta indica quantos de cada tipo devemos usar na nossa história no início do jogo.



HISTÓRIA COOPERATIVA

Separam-se as fichas por tipo e gira-se a roleta. A seguir, retiram-se tantas fichas de cada tipo quanto as indicadas no sítio onde parou a agulha. Baralham-se as fichas separadas e dividem-se, com a face voltada para baixo, por todos os jogadores.

Todos olham para as suas fichas e o jogador mais novo escolhe uma das suas para começar a história, colocando-a ao centro da mesa. Assim que o fizer, o jogador deve começar, em voz alta, a criar a sua história. Por exemplo, se jogar a ficha de "Fantasma", pode dizer: "Há muito tempo atrás, havia um fantasma que saía todas as noites". Terminada a frase, o turno passa para o jogador à esquerda, que deve também colocar uma ficha na mesa, ao lado da que já tinha sido colocada, continuando a história. Nesta situação, poderia, por exemplo, jogar a ficha de "Riso", continuando da seguinte forma: "Mas este fantasma, em vez de assustar, gostava de fazer rir todas as pessoas".

Continua-se assim a jogar, passando sempre o turno ao jogador seguinte, que deve jogar uma ficha e dizer uma frase, até que todas as crianças tenham ficado sem fichas. O último jogador da partida deverá terminar a história com a frase: "Trim Trim Trim, esta história chegou ao fim!" ou outra semelhante à sua escolha.

CONTO SURPRESA

Gira-se a roleta e retira-se o número de fichas, de cada tipo, indicado pela seta. De seguida, baralham-se essas peças, sendo depois colocadas com a face voltada para baixo ao centro da mesa. O jogador que girou a roleta volta a primeira ficha e começa a história, tendo de contar algo sobre essa imagem. Quando tiver dito uma frase associada a essa ficha, o turno passa para o próximo jogador, que deve voltar a peça seguinte e acrescentar à história uma nova frase ligada a essa imagem.

O jogo decorre desta forma até que todas as fichas tenham sido reveladas e a história termine.

FESTIVAL DE HISTÓRIAS

Colocam-se todas as fichas na mesa com a face voltada para cima e, à vez, cada criança pega numa para criar a sua história, até que todos tenham 6 fichas.

Depois disto, é dado algum tempo a cada jogador para ordená-las, de modo a que possam formar uma história com elas.

Quando todos tiverem a sua história preparada, pede-se ao jogador mais velho para começar a contar a sua. Sempre que uma das suas fichas entrar na história, deve agarrá-la e mostrá-la aos outros jogadores. O detentor do turno conta então a sua história até chegar à última ficha. Posto isto, todos os outros aplaudem-no e o turno passa para o jogador seguinte.

Assim que todos tiverem contado a sua história, os jogadores devem levantar um dedo e contar até 3. De seguida, todos apontam para o jogador que contou a história que mais gostaram. Aquele que mais votos conquistar será nomeado o Grande Narrador e receberá um aplauso de todos os outros.



■ = 20



■ = 18



■ = 16



■ = 18

Ref.18727



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.

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



NC89/04/18727