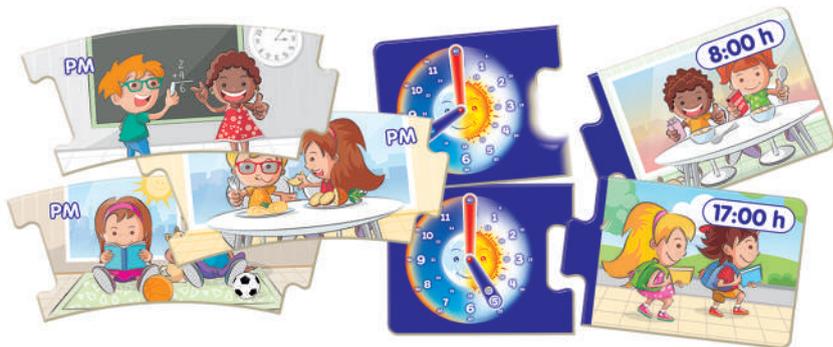


Conteúdo: 1 relógio ilustrado com ponteiros de cartão e um eixo de plástico (deve ser montado na primeira vez em que se joga), 39 peças de hora e situação encaixáveis à volta do relógio, 12 pares de peças de hora analógica e hora digital.

Com o jogo As Horas, os mais novos poderão começar a usar o relógio e a aprender a sua utilidade para identificar os momentos do dia. O relógio montável permite às crianças manipular os ponteiros para indicar as diferentes horas e colocar, à sua volta, as peças com as situações de cada momento do dia, de acordo com as rotinas de cada criança. As peças de hora analógica e hora digital ajudam as crianças a relacionar entre si as duas formas de expressar o tempo à sua volta.



PARA UM JOGADOR

As propostas para apenas um jogador são atividades que a criança pode fazer de forma autónoma, uma vez familiarizada com o jogo. No entanto, é sempre aconselhável a participação de um adulto para enriquecer a atividade e se divertirem juntos.

• Representa o teu dia

A criança deve pegar no relógio e nas peças que se encaixam em torno dele e separá-las em dois montes, caso sejam AM (as mais pequenas e com o verso azul) ou PM (as maiores e com o verso verde). Cada peça representa uma situação típica do quotidiano das crianças.

Depois disto, deverá encaixar as peças AM, seguindo a ordem das atividades que realiza durante o dia, começando às 12:00 e até completar todo o círculo do relógio.

Finalizada esta primeira etapa (AM), deverá formar-se o segundo círculo (PM), utilizando as peças maiores. É importante explicar que, ao chegar às 12:00 PM, passa-se para o círculo externo para depois se regressar ao círculo interno, assim que concluído.

Também se poderão criar dias especiais com atividades de fim de semana, como ir ao cinema ou participar num festival.

• A hora certa

Coloca-se na mesa ou noutra superfície as peças de hora analógica (círculos com ponteiros) e as de hora digital (situações com hora numérica), com a face voltada para cima. A criança deve associá-las e encaixá-las, formando pares que mostrem a mesma hora (mas apresentada de formas diferentes).

PARA VÁRIOS JOGADORES

• Que horas são?

Escolhem-se os 12 pares de hora analógica e hora digital. Colocam-se na mesa as peças de hora digital, com a face voltada para cima, e as de hora analógica, com a face voltada para baixo. Um dos jogadores pega no relógio e, secretamente, numa peça de hora analógica. Depois, deverá mover os ponteiros do relógio e marcar a hora da peça que retirou, revelando-o aos outros jogadores.

Todos devem agora procurar entre as peças de hora digital aquela que mostra a mesma hora do relógio. Quando alguém a encontrar, é revelada a peça de hora analógica e tenta-se encaixar as duas para confirmar a escolha. Se estiver correta, o jogador ganha o par de peças e passa a ser o responsável por colocar uma nova hora no relógio, continuando-se a jogar dessa forma. Caso contrário, os outros jogadores poderão continuar a procurar a peça correta entre as que mostram a hora digital. Ganha o primeiro jogador a conseguir identificar corretamente 5 horas.



Ref.18728



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



NC899/04/18728