

Conteúdo: 1 árvore de cartão (4 peças), 1 rolo de fita adesiva de dupla face, 96 pontos de velcro, 86 maçãs de cartão, 48 cartas com palavras.

Com o jogo “A árvore das letras”, os mais novos poderão aprender a reconhecer as letras e a sua utilização na formação das palavras.

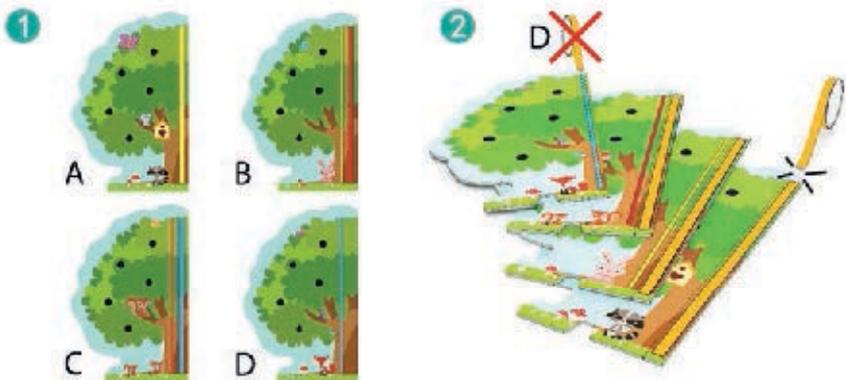
Na árvore de cartão são colocadas diversas maçãs com uma letra. Brincando com elas, as crianças terão que procurar, identificar e ordenar corretamente as letras necessárias para formar as palavras que aparecem nas cartas.

MONTAGEM

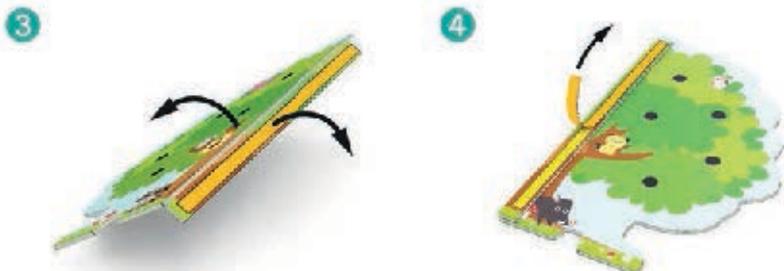
Antes de se jogar pela primeira vez, a árvore deve ser montada e os pontos de velcro devem ser colocados nas maçãs.

Para montar a árvore, devemos separar as quatro partes que a compõem e colocá-las por ordem alfabética, de acordo com a letra que aparece no pé de cada tronco (1).

De seguida, devemos colar uma tira de fita adesiva na linha colorida acima das letras A, B e C, removendo uma das películas da fita para que cole. **ATENÇÃO, não se deve colar fita adesiva na linha da cor da letra D (2).**



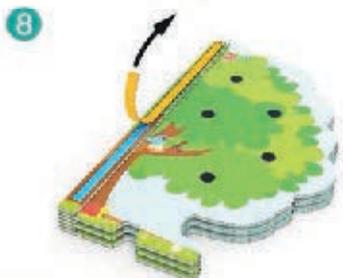
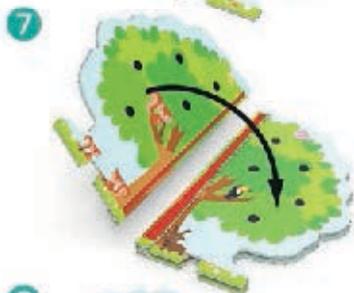
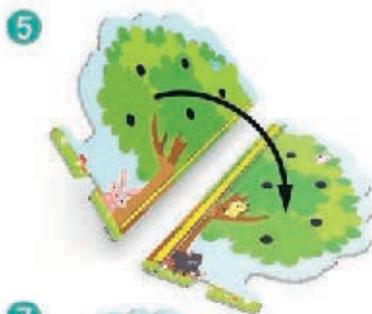
Depois disto, deve-se dobrar a aba com a fita da peça A, até que esta fique apoiada na outra face da peça (3), e só aí remover a segunda película da fita adesiva (4).



Mantendo a aba dobrada, vamos colocar sobre a fita da peça A a linha pontilhada da peça B, que tem a mesma cor (amarela) (5).

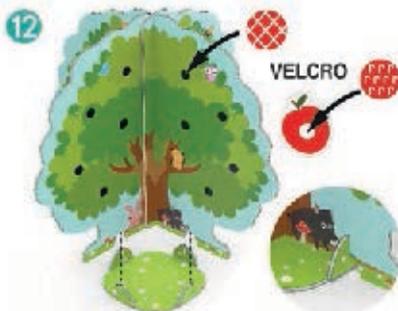
Repetimos este processo para as próximas peças (6), (7), (8) e (9).

Quando as quatro peças estiverem sobrepostas e coladas, devemos pressionar a parte com a fita para garantir que as peças fiquem coladas umas às outras (10).



A árvore é desdobrada (11) e encaixada na base, após se dobrarem para cima as quatro abas que a fixam (12).

Quando tivermos a árvore montada, devemos colar um ponto de velcro (parte rugosa) em cada ponto preto da árvore e um outro ponto (parte macia) na parte de trás de cada uma das maçãs.





VAMOS FORMAR PALAVRAS

Coloca-se, aleatoriamente, uma maçã em cada um dos pontos de velcro da árvore, deixando-se as restantes, com a face voltada para baixo, em cima da mesa e ao alcance dos vários jogadores.

Cada criança deve sentar-se à frente de um dos quadrantes da árvore, biscar 1 carta e preparar-se para jogar.

Todos, ao mesmo tempo, devem agora retirar todas as maçãs do seu quadrante que tenham uma letra da palavra da sua carta, sem ultrapassarem as letras necessárias. Assim que todos tenham terminado, devem preencher os buracos deixados na árvore com as maçãs que estão em cima da mesa. Os jogadores não podem ficar com nenhuma letra que colocaram na árvore. Quando esta estiver novamente cheia, giram-na 90° para a direita, de modo a que cada criança tenha um novo quadrante à sua frente, e repetem o processo para tentarem completar a palavra.

Se durante o seu turno um jogador tiver uma maçã dourada com um asterisco à sua frente, pode ficar com ela se não retirar mais nenhuma maçã da árvore. A maçã dourada substitui qualquer letra. A maçã com bicho pode ser usada para pedir a outro jogador uma letra que queiramos e, se ele a tiver no quadrante à sua frente, deve entregá-la. Caso contrário, a maçã com bicho não tem efeito. Assim que for utilizada, esta maçã deve ser descartada. Quando um jogador completa a sua palavra, lê-a em voz alta, devolve as maçãs que usou para completá-la à pilha de maçãs, com a face voltada para baixo, e bisca uma nova carta para continuar a jogar.

O primeiro jogador a completar três palavras é o vencedor do jogo.



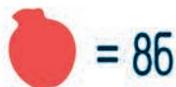
COLHEITA DE PALAVRAS

Um dos jogadores bisca quatro cartas, sem que os outros as vejam, e coloca em cada quadrante as letras correspondentes a uma das palavras das cartas. Em seguida, preenche os espaços vazios da árvore com letras aleatórias.

Feito isso, bisca mais quatro cartas, baralha-as com as primeiras e coloca-as na mesa com a face voltada para cima.

Os restantes jogadores olham para as cartas e tentam descobrir em qual dos quadrantes da árvore estão as letras necessárias para formar as palavras apresentadas. Quando um jogador encontrar todas as letras de uma palavra num dos quadrantes, anuncia-o e lê essa palavra em voz alta, apontando para as várias letras. Se estiver correto, o jogador ganha a carta e continua-se a jogar.

O jogo termina quando forem encontradas 4 palavras. O vencedor será aquele que recebeu mais cartas.



Ref.18732



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



NC899/04/18732

