

Disney
Junior
MICKEY

4-5
anos

Aprendo... O Abecedário



Conteúdo:

78 peças encaixáveis que formam
26 sequências.

Com este puzzle, os mais pequenos iniciar-se-ão na aprendizagem do abecedário na companhia do Mickey e dos seus amigos. Aprenderão a associar letras e imagens, a distinguir a grafia de cada letra e aumentarão o seu vocabulário.

JOGANDO SOZINHO

A criança pode jogar sozinha encaixando as peças conforme correspondam. Um adulto pode sugerir-lhe que coloque primeiramente a peça onde aparece o personagem, juntamente com a letra maiúscula e que procure depois a letra minúscula e o desenho cuja inicial corresponde a tal letra. Desta forma, se pegar a letra maiúscula "T", deve procurar a letra minúscula "t" e o desenho correspondente. Se o adulto jogar com a criança pode-lhe dizer em voz alta as palavras cuja inicial coincide com as letras, para que a criança reforce a sua aprendizagem.



JOGANDO COM OS MEUS AMIGOS

• De "A" a "Z"

Distribuem-se as peças com a letra maiúscula 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 imagens. 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 o Z, pedirá e encaixá-la-á.

Em seguida, o adulto pegará ao acaso numa peça com um desenho e mostrá-la-á. Dirá, por exemplo: "o U de Uvas".

E o jogador que tiver a peça com a letra maiúscula U, 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 letra maiúscula 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 imagens.

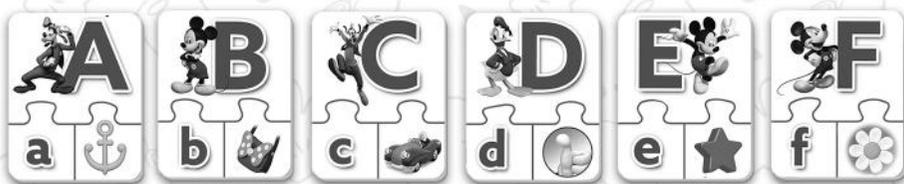
A um sinal, todos os jogadores devem tentar completar o mais rapidamente possível todos os seus puzzles, associando correctamente letra maiúscula-letra minúscula-imagem. O que conseguir fazê-lo em primeiro lugar é o vencedor.

• Com "M" de memória

Distribuem-se as peças com a letra maiúscula 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 imagens.

Cada jogador, na sua vez, deve levantar uma peça de cada grupo. Se corresponder a alguma das suas maiúsculas, 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.





ÂNCORA

BOLSA

CARRO

DEDO

ESTRELA

FLOR



GATO

HELICÓPTERO

ILHA

JOGO

KIWI

LUZ



MÓVEL

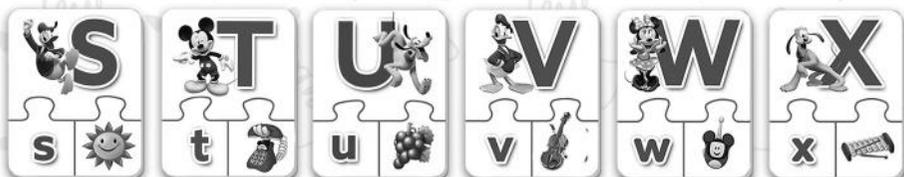
NUVEM

ÓCULOS

PORTA

QUEIJO

RODA



SOL

TELEFONE

UVA

VIOLINO

WALKIE-TALKIE

XILOFONE



YETI

ZERO



Ref. 19373

EP899_00_19373



Atenção!
 Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos.
 Pequenas partes. Risco de asfixia.
 Guarde esta informação para futuras referências.
 Os conteúdos deste jogo podem variar do que aparece nas fotografias.

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



©Disney
www.disney.com

