

Conteúdo:

- 48 peças geométricas de diferentes formas, cores, tamanhos e espessuras.
- 8 tabuleiros para encaixá-las.
- 4 dados, um por cada tipo de característica (forma, cor, tamanho e espessura)

Com o jogo Blocos Lógicos, os mais novos jogarão com peças de 4 formas geométricas básicas (círculo, triângulo, quadrado e retângulo) e descobrirão várias características físicas de cada uma delas, como o tamanho, a cor e a espessura.

A variedade de peças e de combinações permite que os mais novos aprendam a diferenciá-las entre si e a classificá-las com base nas suas características. As pranchas ilustradas onde encaixam estas peças irão ajudá-los a desenvolver a sua imaginação e a descobrir como é que as formas geométricas fazem parte do nosso dia a dia.

Antes de começar, cola os autocolantes em cada dado, separados por forma, cor, tamanho e espessura.



Dado das formas:	Dado das cores:	Dado dos tamanhos:	Dado das espessuras:
 quadrado	 vermelho	 grande	 grosso
 círculo	 azul	 pequeno	 fino
 triângulo	 amarelo	 grande	 grosso
 retângulo	 vermelho	 pequeno	 fino
 qualquer forma	 azul	 grande	 grosso
 qualquer forma	 amarelo	 pequeno	 fino

PARA APENAS UM JOGADOR

As propostas para apenas um jogador são atividades que a criança pode fazer de forma autónoma, assim que esteja familiarizada com o jogo. Contudo, a participação de um adulto é sempre aconselhável para enriquecer a atividade e desfrutarem dela juntos.

Conhecer e agrupar:

Mostram-se à criança todas as peças do jogo, uma a uma, dizendo-se qual é a forma representada e perguntando-lhe qual é a sua cor, tamanho e espessura, para que as observe e identifique.

Depois disto, lança-se o dado das formas e pede-se que separe e agrupe todas as peças da forma indicada. Caso saia a estrela no dado, a criança pode escolher qual é a forma que quer agarrar.

A seguir, repete-se esta ação ao lançar-se o dado das cores, pedindo-se à criança que, das peças de forma selecionadas anteriormente, se escolha e agrupe aquelas que tenham a cor indicada pelo dado.

Repete-se esta ação com o dado das espessuras e o dos tamanhos, de modo a que, depois dos 4 lançamentos, fique apenas uma única peça escolhida. Ao chegar-se à peça final, pede-se à criança que a observe e indique todas as suas características. Feito isto, pode-se juntar de novo todas as peças para se voltar a jogar da mesma forma.



Imagina e desenha:

Colocam-se na mesa todas as peças e indica-se à criança três elementos por si conhecidos, como, por exemplo, “casa”, “cão” e “carro”. Esta deverá escolher, em segredo, um desses elementos indicados e construir a sua silhueta, combinando diferentes peças em cima da mesa. Assim que tiver terminado a figura, tentaremos adivinhar qual dos três elementos construiu. Depois, podemos trocar de papéis e ser nós a construir a figura para que a criança a adivinhe.



Procura formas:

Pede-se à criança que pegue em peças do jogo e que procure, na divisão da casa onde está a jogar, objetos ou móveis que contenham alguma dessas formas. Assim que o tenha encontrado, deve-se pedir que coloque em cima ou ao lado desse elemento a peça que partilha essa mesma característica. Quando já não encontrar mais, ou se se tiverem esgotado as formas de um determinado tipo, deve-se contar quantas foram encontradas e perceber qual é a forma mais comum.



PARA 2 OU MAIS JOGADORES

Quem é que o vê primeiro?

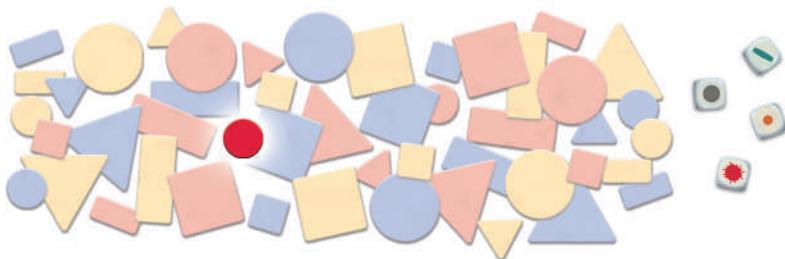
Colocam-se ao centro da mesa, ou no chão, as 48 peças ao alcance de todos os jogadores. Lançam-se os 4 dados e todos os jogadores, em simultâneo, tentam encontrar e agarrar a figura que cumpra essas 4 características indicadas. O primeiro a agarrá-la fica com ela e será aquele que irá lançar de novo os dados, para se dar início a um novo turno.

Se no dado de formas aparecer a estrela, não deverão procurar nenhuma peça, uma vez que o primeiro jogador a agarrar nesse dado poderá escolher qualquer peça que queira do centro da mesa.

Na eventualidade da peça a encontrar já não estar na mesa, por ter sido anteriormente recolhida, o primeiro jogador a dizer “falta” poderá escolher qualquer peça que queira que cumpra, pelo menos, uma das características indicadas pelo dado. Caso algum jogador se engane e diga “falta” quando a peça ainda se encontra na mesa, deverá devolver ao centro da mesa uma das que ganhou, se tiver alguma.

Ganhará o jogo quem conseguir reunir 4 peças com uma característica em comum (forma, cor, tamanho ou espessura).

Com crianças mais pequenas pode-se jogar utilizando apenas as peças grossas, retirando-se o dado que indica a espessura das peças a encontrar.



Loto formas:

Cada jogador escolhe uma das pranchas ilustradas para jogar e ao centro da mesa colocam-se as peças de espessura fina e o dado das formas, o das cores e o de tamanho. As pranchas e peças que sobram, juntamente com o dado de espessuras, são devolvidas à caixa. Para partidas com dois jogadores, cada um poderá jogar com duas pranchas, se assim o desejarem. No seu turno, o jogador lança os 3 dados e deve agarrar na peça que cumpra as 3 características indicadas. Se a peça estiver representada na sua prancha, deve encaixá-la e passar o turno. Se a peça corresponder à de outro jogador, deve dar-lha para que seja colocada nessa prancha. Se a peça indicada nos dados não for possível de encaixar por nenhum dos jogadores, deve ser colocada à frente do jogador que lançou os dados. No seu turno, e em vez de lançar os dados, um jogador pode devolver duas peças que tenha acumulado para recolher uma qualquer.

Ganhará o primeiro jogador a conseguir completar a sua prancha com as 6 peças correspondentes.



Torres de formas:

Colocam-se todas as peças na mesa e os jogadores devem, à vez, ir escolhendo uma, até que estejam todas distribuídas. Cada um jogará apenas com as suas peças.

No seu turno, o jogador deverá escolher então um dado (formas, cores, tamanhos ou espessuras) e lançá-lo.

Depois, agarra numa das suas peças que cumpra a característica indicada pelo dado e coloca-a sobre outra maior ou com o mesmo tamanho (não importa nem a forma, nem a cor, nem sequer a espessura). Por fim, passa o turno para o próximo jogador.

Uma peça colocada sobre outra não pode ser movida, mas podem ser colocadas outras peças sobre essa sempre que sejam de igual tamanho ou mais pequenas.

Quando um jogador lança um dado e não consegue colocar nenhuma peça sobre outra, é imediatamente eliminado.

Ganha o último jogador a ter feito um movimento.

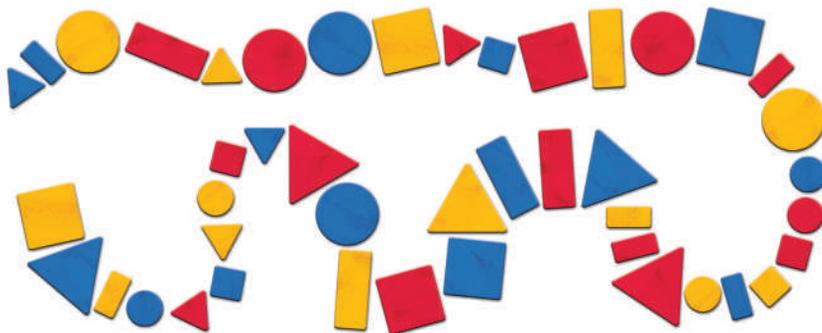


Comboio de blocos:

Colocam-se todas as peças numa fila em forma de serpente, de forma a que caibam todas na mesa (também se pode jogar no chão).

O jogador escolhe e lança três dos quatro dados disponíveis. Depois, olha para as características indicadas nos dados e se a primeira peça situada em qualquer uma das duas extremidades cumprir alguma, fica com ela e retira esse dado de jogo. Depois, tenta perceber se consegue ficar com a peça seguinte, com base no que vê nos outros dois dados e, se assim for, repete o processo. Olha então para o dado que sobra e vê se consegue ganhar a terceira peça, passando, de seguida, o seu turno.

Joga-se desta forma até que numa ronda ninguém tenha conseguido nenhuma peça. Quem mais peças ganhou será o vencedor.



Ref.19744



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



NC899/04/19744