

302887 – 302888 (PT)

ABC Magia

Três ideias de jogo variadas e algumas variantes, em volta das letras do alfabeto, para 1ou mais jogadores a partir dos 5 anos.

Autores: Imke Storch, Markus Nikisch
Ilustração: Tobias Dahmen
Tempo do jogo: 10 minutos cada jogo

O aprendiz de mágico Alphabetic tem que preparar uma rica sopa de letras. Mas não há problema! Ao servir a sopa, o mestre mago presta muita atenção para que as letras fluem no prato na ordem correcta. Quem ajuda Alfabetic a ordenar as letras e depois a encontrar palavras de diferentes categorias?

Com este material de jogo, as crianças podem aprender as letras do abecedário, nomeando, recitando ou desenhando cada uma das letras. Além disso podem consolidar os seus conhecimentos com a ajuda de diferentes ideias de jogo e das variantes evolutivas propostas.

Conteúdo do jogo

1 Mágico Alfabetic, 1 dado, 26 cartas de letras, 10 cartas de categorias, 1 lista ABC, 1 instruções de jogo.



o círculo mágico ABC

Para 2 a 4 jogadores

Grau de dificuldade:



Quem sabe a ordem das letras do abecedário, e com um pouco de sorte ao dado, consegue juntar o maior número de cartas de letras?

Preparação

Baralhar as cartas letras e arrumar, face para cima, num grande círculo no meio da mesa. Colocar o mágico Alfabetic na letra A. Preparar o dado. As crianças que ainda não

dominam o abecedário, podem ter junto ao círculo de cartas a lista ABC para consultar. As cartas restantes não serão necessárias e ficam na caixa de jogo.

Como jogar

Jogam à vez, no sentido dos ponteiros do relógio. Comparem primeiro os vossos nomes, e a criança cujo nome comece pela letra que apareça mais cedo no abecedário, pode começar lançando o dado. O mágico Alfabetico terá de saltar sempre de letra em letra por ordem alfabética, pelo que poderá ir à direita ou à esquerda conforme o número obtido ao dado.

O mágico Alfabetico chegou à carta certa?

- **Sim!** Estupendo! Podes ficar com a carta como recompensa.
- **Não!** Não faz mal, vais conseguir da próxima vez!

Depois é a vez do próximo jogador.

Importante: os intervalos que vão ficando no círculo de cartas não contam no decurso do jogo.

Fim do jogo

O jogo acaba quando não restarem mais cartas no círculo, com excepção do A, e ganha aquele que tenha conseguido juntar mais cartas.

ABC ... XYZ

Para 2 a 4 jogadores

Grau de dificuldade:



Quem pode ordenar as letras por ordem alfabética e ser o mais rápido a colocar todas as suas cartas?

Preparação do jogo

Baralhar as cartas de letras. Cada jogador recebe cinco cartas; as restantes ficam num monte de bisca. , face para baixo. A primeira carta do monte é posta no meio da mesa, face para cima. As crianças que ainda não dominem o abecedário podem ter a lista ABC junto do monte de cartas para consultar. As cartas de categorias, o dado e o mágico Alfabetico não serão necessários e voltam para a caixa.

Como jogar

Jogam à vez, no sentido dos ponteiros do relógio e começa o jogador mais novo. Procura nas tuas cinco cartas por uma letra que apareça no abecedário imediatamente antes ou depois da carta que foi virada face para cima.

Tens a letra certa?

- **Sim!** Óptimo! Podes colocar a tua carta no lado certo da carta virada. Se tens mais cartas interessantes na mão, podes colocar mais letras em ordem.
- **Não!** Que pena! Tens de tirar uma carta do monte de bisca, e se a carta encaixa na sucessão das letras, podes colocá-la de imediato. Caso contrário, ficas com mais uma carta na mão.

Depois é a vez do jogador seguinte.

Exemplo: se a carta descoberta contém um F, será necessário tirar um E ou um G. Se o jogador já tem um G e também um H, poderá pôr ambas as cartas na ordem certa

Fim do jogo

O jogo termina quando um jogador tenha colocado todas as suas cartas.

M de Mágico!

Para 2 a 4 jogadores

Grau de dificuldade:



Quem menciona uma palavra que comece com a letra procurada, ganhando assim uma valiosa carta?

Preparação do jogo

Baralhar todas as cartas de letras e fazer um monte no meio da mesa, face para baixo. As cartas categorias, o dado e o mágico Alfabetic não serão necessários e voltam para a caixa.

Como jogar

Jogam à vez no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador com os pés maiores começa, virando a primeira carta de letra.

Podes pensar numa palavra qualquer que comece com a letra da carta virada?

- **Sim?** Muito bem! Recebes a carta como recompensa e depois é a vez ao jogador a seguir.
- **Não?** Que pena! O jogador seguinte pode tentar e dizer uma palavra. A carta fica em cima da mesa até que algum jogador possa mencionar uma palavra que comece com essa letra. Se a nenhum dos jogadores lhe ocorre numa palavra durante a volta, a carta é retirada de jogo.

Fim do jogo

O jogo termina quando não restarem mais cartas no monte. O vencedor é o jogador que tenha ganho mais cartas de letras.

Variante 1:

Para 2 a 4 jogadores

Grau de dificuldade:



O jogo é preparado como descrito acima. Adicionalmente, coloquem o mágico Alfabetic ao lado do monte de cartas. A criança mais velha vira a primeira carta.

Atenção: a carta tem de ser virada de tal forma que todos os jogadores possam vê-la ao mesmo tempo e ninguém leve vantagem a outro. O primeiro que tenha uma ideia de palavra com a letra da carta virada agarra rapidamente no mágico Alfabetic e diz a palavra em voz alta. Se está correcta, recebe a carta como recompensa e pode virar a carta seguinte.

Caso nenhum jogador se lembre de uma palavra com a letra procurada, a carta ficará fora de jogo. O jogo conclui-se quando não restarem mais cartas no monte. Ganha o jogador com mais cartas de letra.

Variante 2:

Para 2 a 4 jogadores

Grau de dificuldade:



O jogo é preparado como descrito acima. Cada jogador tem de ter papel e lápis também. Nesta variante os jogadores devem escrever o mais rápido possível cinco palavras que comecem com a letra da carta virada. O primeiro que termine grita «Alto!» e agarra no mágico Alfabetic. Os outros jogadores podem terminar aquela palavra que escreveram mas não devem começar mais nenhuma.

O jogador que terminou a ronda lê as suas palavras em voz alta. Tu só recibes a carta da letra correspondente se as cinco palavras existirem e se estiverem escritas correctamente. Se não for o caso, os outros jogadores podem ler as palavras que escreveram, e o jogador com mais palavras correctas ganha a carta de letra. Em caso de empate entre vários jogadores, a carta fica fora de jogo.

Nota: Variante Profissional

O grau de dificuldade aumenta uma  por cada jogo

Em todas as variantes de jogo podem empregar-se também as cartas de categorias. Baralham-se todas as cartas e arrumam-se num monte no meio da mesa, face para baixo. O jogador mais novo vira a primeira carta de categoria e a seguir vira também a primeira carta de letra.

Todas as crianças têm de escrever cinco palavras, relacionadas com essa categoria e começando pela letra que mostra a carta virada. As crianças decidem em conjunto se desejam mudar a carta de categoria após cada volta, ou jogar todas as cartas de letra na mesma categoria.

- Em caso de dúvidas sobre a existência ou a ortografia das palavras, pode ser útil ter um dicionário à mão ou consultar uma página web.

Categorias: brinquedos, plantas, frutas e verduras, contos, instrumentos musicais, veículos, doces e guloseimas, animais, desportos e profissões.