

Percepção Visual

Refª. 703 00

Recomendado para Crianças (+ 4 anos) e Adultos

Nº de jogadores: 1-6 (ou mais na variante II)

Atualmente, devido a causas ambientais e a diversas doenças, cada vez há mais crianças e adultos com perturbações da percepção. O presente jogo foi concebido para prevenir e tentar melhorar competências, de forma lúdica. Os motivos apresentados nas cartas estão estruturados sistematicamente para que em todos os graus de desenvolvimento, seja alcançada a sensação da experiência bem sucedida. E para que não falte a diversão, este jogo pode ser utilizado por toda a família, desde crianças com 4 anos até idades muito avançadas.

Jogo de cartas para o desenvolvimento das capacidades visuais e cognitivas.

Conteúdo

- 6 séries de cartas. Cada série de cartas é composta por 6 motivos diferentes:

- . **Faces / Rostos** (fácil)
- . **Triângulos** (fácil)
- . **Bolas** (fácil)
- . **Barras** (médio)
- . **Diamantes** (médio)
- . **Símbolos gráficos** (difícil)

Cada motivo é apresentado 4 vezes, com as cores: vermelho, amarelo, azul e verde.

Nº de Cartas:

- . 144, mais 20 suplementares;
- . 16 cartas de Açã;
- . 4 cartas jocker.

Objetivos Pedagógicos

- Desenvolvimento da Percepção visual, pensamento espacial;
- Aumento da concentração;
- Treino da observação diferenciada, identificando as diferenças e os tamanhos;
- Treino da perseverança.

Utilização

- Individual;
- Terapia, incluindo no tratamento de pessoas com lesões cerebrais;
- Jardim de infância e Pré escola;
- 1º Ciclo do ensino básico e educação especial;
- Família e momentos de lazer.

Para as crianças o melhor do Mundo !

Regras de Jogo

1. Jogo de cartas para 2 jogadores (+ 4 anos)

Apenas é usada 1 série de cartas (por exemplo Faces). No total estão em jogo 6 x 4 cartas.

Cada jogador recebe 8 cartas. As 8 cartas restantes são empilhadas e colocadas no centro da mesa, com a face virada para baixo. O jogador que não distribuiu as cartas, retira uma carta do monte. Se conseguir fazer um conjunto (4 cartas idênticas de uma série), por exemplo a carta “face sem nariz” nas 4 cores, deve colocá-las à sua frente e retirar outra carta colocando-a também à sua frente com a face virada para cima. O outro jogador deverá decidir entre ficar com essa carta ou retirar uma do monte. Este jogador deverá retirar sempre uma carta do monte. Quando todas as cartas do monte tiverem sido utilizadas, recolhem-se todas as cartas exceto a última que se tirou, baralham-se e coloca-se novamente em monte no centro da mesa. O primeiro jogador a conseguir 2 conjuntos, é o vencedor!

2. Jogo de cartas para 3-4 jogadores (+ 5 anos)

Joga-se da mesma maneira do jogo anterior, mas com 2 séries.

3. Quarteto para 3-4 jogadores (+ 5 anos)

Quarteto é outra variante do jogo, onde se escolhem 4 motivos de uma série. Tal como no jogo anterior, procuram-se 4 motivos iguais, mas também os motivos diferentes que sejam da mesma cor. Esta variante pode ser jogada, distribuindo todas as cartas pelos jogadores. O jogador 1 pergunta ao jogador 2 se tem para ele, uma carta de uma face sem orelhas, por exemplo. E o jogador 2 pede ao jogador 3 um triângulo grande vermelho atrás do qual, à direita, está um pequeno triângulo azul, etc.

4. Jogo de cartas variante II (+ 6 anos)

Quanto mais jogadores, melhor...

Baralham-se muito bem todas as cartas, incluindo as Cartas de Ação, os Jockers e as Cartas de Direção. Cada jogador recebe 9 cartas. As restantes colocam-se num monte no centro da mesa. Vira-se uma carta. No sentido dos ponteiros do relógio, o primeiro jogador pode jogar uma carta que coincida com a que está exposta na mesa. Entende-se como uma carta coincidente uma que tenha a mesma cor e o mesmo motivo. Se o jogador não tem nenhuma carta coincidente retira a carta de cima do monte. Esta carta já não pode ser jogada, pois é a vez do jogador seguinte.

Quando um jogador tira uma Carta de Ação com +2, 3 ou 4, tem o direito a escolher a cor a jogar e o seu vizinho da esquerda tem de tirar o número de cartas indicado (na carta de Ação) e não pode jogar.

Se um jogador tira uma carta com uma seta, ele pode, dar uma das suas cartas ao seu vizinho da esquerda ou da direita em função da seta e escolher a cor que se joga. Depois, o seu vizinho da esquerda segue o jogo normalmente. Uma Carta de Ação não pode ser seguida por outra Carta de Ação.

As cartas Jocker podem ser jogadas a qualquer momento, mesmo que tenha acabado de ser recebida. Neste caso, a cor da carta seguinte pode ser escolhida.

Ganha o jogo o primeiro que ficar sem cartas nas mãos.

Importado por:



Oficina Didáctica - Educação e Saúde, Lda

Rua D. João V, 6-B * 1250-090 LISBOA * Tel. 21 387 24 58 * www.oficinadidactica.pt