

Diferento - Encontra as Diferenças

Ref^o 122 15

Recomendado para maiores de 6 anos

Encontra as diferenças! – Esta atividade popular, bastante reconhecida e encontra-se frequentemente nas revistas, tornou-se numa parceira de entretenimento de todos nós.

Este jogo é constituído por 30 pares de cartões. Os pares mostram-nos a mesma figura, mas com alguns detalhes diferentes. Dá-se um cartão a cada jogador. Agora, os que têm a mesma figura trabalham em conjunto fazendo perguntas ao parceiro sobre a sua imagem, sem vê-la, para assim encontrarem as diferenças. Sempre que se encontrar uma diferença, o cartão que tem o ponto de interrogação num lado e um ponto de exclamação no outro, é virado de face para cima. O jogo é cada vez mais entusiasmante à medida que se vão virando estes cartões, porque o jogador que nomear a última diferença e virar o último cartão, é o vencedor.

O “Encontra as Diferenças!” não só facilita as capacidades de observação e a linguagem expressiva, como também outras capacidades importantes, como compreensão auditiva, orientação espacial, memória e concentração.

O “Encontra as Diferenças!” é apropriado para grupos de todas as idades, e até poderá ser utilizado com adultos. O jogo está vocacionado para se jogar a pares, mas também pode ser jogado individualmente.

Objetivos

- Observação precisa;
- Descrição detalhada e formulação frásica;
- Escutar atentamente;
- Atenção aos detalhes;
- Diferenciação (cores, formas, quantidades, motivos);
- Concentração;
- Melhorar a capacidade de memória;
- Desenvolvimento do vocabulário.

Descrição do Material

- 60 cartões gráficos, 9x9cm, em conjuntos de 6, cada um consistindo de 5 pares de cartões:
- Verso vermelho: 3 diferenças;
- Verso azul: 4 diferenças;
- Verso amarelo: 5 diferenças;
- Verso verde: 6 diferenças;
- Verso laranja: 7 diferenças;
- Verso roxo: 8 diferenças;

Os números no verso dos cartões referem-se ao número de diferenças (número em tamanho grande), e ao número do mesmo par (número em tamanho pequeno).

- 17 cartões de jogo;
- Frente: Ponto de interrogação;
- Verso: Ponto de exclamação.

Regras (para dois jogadores)

Preparação: Selecionar os cartões por pares (mesma cor e mesmo número) e colocá-los de face para baixo na mesa. Colocar os cartões de jogo numa outra pilha.

Ambos os jogadores sentam-se frente a frente. Cada um, recebe um cartão com a mesma imagem, de modo a que nenhum veja o cartão do outro. Colocam-se em cima da mesa os cartões com o ponto de interrogação, em número correspondente às diferenças (que pode ser verificado no verso dos cartões gráficos).

Como Jogar

O primeiro jogador começa por descrever um detalhe da imagem. O segundo jogador verifica se a descrição condiz na sua imagem (verificar o exemplo). Se condiz, é a vez do segundo jogador descrever um detalhe da sua imagem, e do primeiro jogador verificar se condiz. Os jogadores continuam, à vez, a descrever as suas imagens até um jogador descrever algo que não condiz com imagem do outro jogador. Neste caso, o jogador terá que descrever o que está no seu cartão que não condiz. E vira um dos cartões com o ponto de interrogação e continua a descrever outros detalhes.

Os restantes cartões com os pontos de interrogação indicam quantas diferenças faltam descobrir. O vencedor é o último jogador que virar um destes cartões ao contrário, mostrando o ponto de exclamação.

Exemplo: Os jogadores recebem os cartões 3.2 com o verso vermelho (a casota do cão, com três diferenças). Na mesa estão três cartões com o ponto de interrogação que indicam as diferenças que têm que ser encontradas.

Jogador 1: “O meu cão tem o pêlo castanho.”

Jogador 2: “O meu também. – A casota do meu cão é vermelha.”

Jogador 1: “A minha também. – Estão duas nuvens brancas no céu.”

Jogador 2: “Não, apenas está uma nuvem branca no céu, no meu cartão.”

O jogador 2 vira o seu primeiro cartão de ponto de interrogação, e continua a descrever o próximo detalhe do seu cartão.

Jogador 2: “Há um osso em frente à casota.”

Jogador 1: “Não, no meu cartão há uma bola colorida.”

O jogador 1 vira um dos cartões do ponto de interrogação, e continua.

Jogador 1: “Há uma cerca no campo.”

Jogador 2: “No meu também. – Perto da casota está um prato de comida amarelo.”

Jogador 1: “No meu também. – E o da água é vermelho.”

Jogador 2: “Não, no meu é verde.”

O jogador 2 vira o terceiro cartão do ponto de interrogação e é ele o vencedor do jogo porque virou o último cartão!

O desafio deste jogo consiste na precisão e na especificidade dos jogadores nas suas descrições. Por exemplo, se o Jogador 2 apenas disser “Estão dois pratos de comida perto da casota”, o Jogador 1 irá confirmar, e encontrar as diferenças tornar-se-á mais difícil.

Variante: Jogo de Observação (de 2 a 5 jogadores)

Preparação: Os cartões de ponto de interrogação não serão necessários para este jogo. Cada jogador necessita de um papel e de uma caneta. Colocam-se na mesa os dez cartões com a mesma cor no verso. Cada jogador recebe um dos pares e coloca-o à sua frente de face para baixo.

Como jogar: Ao sinal de início de jogo, os jogadores viram as suas cartas e têm de apontar todas as diferenças que encontrarem (uma palavra é suficiente).

A) Quem é o primeiro a descobrir as diferenças? (apenas poderá haver um vencedor)

B) Quem consegue encontrar todas as diferenças dentro de um limite de tempo (por ex. 1 minuto)? (aqui há a possibilidade de empate).

Jogo individual

O jogador recebe ou tira um par de cartões e descreve ou anota as diferenças entre as imagens.

Nota

O nível de dificuldade e duração do jogo não dependem do número de diferenças. Quanto maior for o número de diferenças entre os dois cartões, maior é a probabilidade de encontrá-las.

Listagem das diferenças

E= Esq., D= Dto., C= Cimo (na imagem)

Verso Vermelho 3 diferenças

Par 3.1.:

Rapaz

- Chapéu

- Camisola

- Atacadores dos sapatos

Par 3.2.:

- Bola / Osso

- Prato de água

- 1/2 nuvens

Par 3.3.:

Loja de sapatos

- Caixa de sapatos

- 4/3 sapatos (prateleira)

Par 3.4.:

Ninho

- A madeira

- Flocos de neve

- Pardal (C E)

Par 3.5.:

Circo

- Chapéu

- O cerco da arena

- 5/4 holofotes

Verso Azul 4 diferenças

Par 4.1.:

Vendedora de Mercado

- Fita para cabelo

- Bolso do avental

- Batatas/Maçãs

- 1/2 pesos da balança

Par 4.2.:

Pescador

- Camisola

- Rede

- 1/2 peixes no balde

- Barco a remos

Par 4.3.:

Construção

- Escavadora

- Tubo de escape

- Protector de orelhas

- 2/3 postes de aviso

Par 4.4.:

Pôr a Mesa

- Almofada na cadeira

- Faca de pão

- Jarro / Garrafa

- Guardanapos

Par 4.5.:

Pastelaria

- Avental

- 3/5 bolas na montra

- Croissants / Bretzels

- Caixa registadora

Verso Amarelo 5 diferenças

Par 5.1.:

Mala

- Livro

- Pasta de dentes

- Calças

- Despertador

- 1/2 meias

Par 5.2.:

Feira

- Carrossel

- Mala

- Balão da menina

- Meias da menina

- Vendedora dos doces

Par 5.3.:

Quinta

- Manchas da vaca

- Sino da cabra

- Janela do estábulo

- 2/3 galinhas

- Lenço da rapariga

Par 5.4.:

Balão

- Faixa do balão

- Chama

- 3/4 sacos de areia

- Binóculos

- Casa

Par 5.5.:

Viagem de férias

- Canoa

- Cinto de segurança da mãe

- 1/2 Bicicletas

- Barreira da estrada

- Nuvem

Verso Verde 6 diferenças

Par 6.1.:

Mercado

- Toldo

- Suporte do meio do toldo

- Maçãs / Peras

- Tomates / Batatas

- 2/3 cestos

- 2/1 Caixas

Par 6.2.:

Bicicleta

- Cor da bicicleta

- Garrafa

- Campainha

- Refletores

- Farol

- Protetor da roda da frente

Par 6.3.:

Jardineiro

- 1/2 Girassóis

- Pá / Forquilha

- Botas / Sapatos

- Regador

- Árvore

- Flores / Morangos

Par 6.4.:

Acampamento

- Geladeira

- Cor do fogão

- Caneca / Sanduíche

- Barba

- Toldo da entrada

- Cama na mochila

Par 6.5.:

Praia

- Óculos de sol
- Fato de banho
- Palhinha no copo
- 3/4 conchas
- Bola/Bóia
- Navio

Verso Laranja 7 diferenças

Par 7.1.

Estante das Promoções

- O aviso com o preço
- 2/3 pacotes de pão
- Sumo de maçã/ Água
- Maionese/ Pasta de dentes
- Ananás em calda/ Conservas de Milho
- 3/2 Pernas da estante
- A estante ao fundo Dto.

Par 7.2.

Jardim

- Arbusto/Adubo (estrume)
- Pá/Ancinho
- Porta com e sem janela
- Barril
- Macieira/Pereira
- Bomba de água
- Túlipas/Rosas

Par 7.3.

Parque Infantil

- O menino (a subir / a escorregar)
- Cão/Gato
- Camisola da menina
- Sol/Nuvem
- Baloioço
- Peneira/Balde
- Bola

Par 7.4.

Vendedor de Gelados

- Chapéu-de-sol
- Vendedor/Vendedora
- Quantidade de cones no expositor
- Sabores dos gelados (limão/banana)
- O cabelo do menino
- O relógio de pulso do menino
- 2/3 bombos

Par 7.5.:

Passeio no Campo

- Árvores/Pinheiros
- Cor da mochila da mãe
- Banco (rocha/tronco)
- 4/3 postes da cerca
- 1/2 Pássaros
- Sino da vaca
- Lago (ao fundo D.)

Verso Roxo 8 diferenças

Par 8.1.:

Paragem do autocarro

- Forma do indicador da paragem
- Boné do menino
- Calças/Calções do menino
- Espelhos retrovisores
- Chapéu do condutor
- Faixa do autocarro entre as luzes intermitentes
- Intermitente D.
- Faróis

Par 8.2.

Mergulhador

- O nome do barco
- O volante do barco
- 8/7 Tentáculos do polvo
- Barbatanas

- 1/2 garrafas de oxigénio

- Taças / moedas de ouro
- 2/3 Estrelas-do-mar
- Algas

Par 8.3.

Frigorífico

- Ficha elétrica
- Compartmento do frigorífico com 2/3 estrelas
- Ananás/Melancia
- Queijo/Salsicha
- Alface/Peixe
- 6/4 Ovos
- Doce de morango / Doce de pêssego
- 1/2 pacotes de leite

Par 8.4.

- Loja de animais
- Penas da cauda do papagaio
- Prato de comida do papagaio cheia/vazia
- Corrente na pata do papagaio
- Cenoura do coelho
- Planta com 6/4 folhas da tartaruga
- Comida de peixe/ do periquito (D.)
- 3/2 peixes no aquário
- Lápis na bata do lojista

Par 8.5.

Posto de abastecimento de combustíveis

- Bomba de gasolina
- Homem/Mulher
- A criança no carro
- 3/2 candeeiros
- Porta da loja aberta/fechada
- 4/3 pneus
- Regador
- Poça de água perto do balde

Importado por:



Para as crianças o melhor do Mundo !

Oficina Didáctica - Educação e Saúde, Lda

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