

2.2 Vista explodida do brinquedo



Figura 2 – Vista explodida do brinquedo

Descrições e explicações necessárias para a compreensão dos referidos desenhos e esquemas e do funcionamento do brinquedo

2.3



SUPERCOMBO - O objetivo do jogo é colocar as peças nos locais correspondentes no tabuleiro. O jogo é apresentado com quatro categorias diferentes: frutas, animais, peças de vestuário e meios de transporte. Dentro de cada categoria é possível encontrar duas modalidades de jogo: a primeira utilizando imagens ilustrativas e a segunda utilizando imagens reais. Este jogo ajuda a desenvolver as funções oculomotoras, o controlo dos movimentos voluntários, a perceção visual, a atenção, o raciocínio e a aquisição de conceitos.



CLIP - o objetivo do jogo é colocar um cartão na base de jogo e em seguida colocar as molas nos locais correspondentes à sua cor. Este jogo ajuda a desenvolver as funções oculomotoras, o controlo dos movimentos voluntários, a motricidade fina, a força de preensão, a perceção visual, a atenção e o raciocínio.



MOSAICO - o objetivo é organizar as peças de forma a formarem uma imagem lógica. Este jogo desenvolve a perceção visual, a atenção, a sequenciação e a organização do pensamento.



TIC-TAC - o objetivo é seleccionar um cartão, identificar a tarefa e em seguida representar o horário apresentado de forma digital no relógio analógico. Este jogo desenvolve a atenção, o raciocínio, a resolução de problemas e a aquisição de conceitos.



GEOFLEX - o objetivo é colocar os elásticos de forma a corresponder à ao esquema representado no cartão. Este jogo desenvolve a perceção visual, a atenção, o raciocínio, o controlo de movimentos voluntários, as funções oculomotoras e a motricidade fina.



PINBOARD - o objetivo é colocar um cartão entre a base e o tabuleiro e em seguida colocar os pinos no local correspondente ao do cartão. Este jogo desenvolve a percepção visual, a atenção, o raciocínio, o controlo de movimentos voluntários, as funções oculomotoras e a motricidade fina.



SUPER COMBO

IMAGENS

Ilustração



SUPERCOMBO - O objetivo do jogo é colocar as peças nos locais correspondentes no tabuleiro. O jogo é apresentado com quatro categorias diferentes: frutas, animais, peças de vestuário e meios de transporte. Dentro de cada categoria é possível encontrar duas modalidades de jogo: a primeira utilizando imagens ilustrativas e a segunda utilizando imagens reais. Este jogo ajuda a desenvolver as funções oculomotoras, o controlo dos movimentos voluntários, a percepção visual, a atenção, o raciocínio e a aquisição de conceitos.

Valores



Informações:
 Para pessoas de todas as idades. Não recomendável a crianças com menos de 3 anos



SUPER COMBO

IMAGENS

Imagem Real



Descrição:

Jogo que ajuda a pessoa a adquirir conceitos através da associação de imagens. O objetivo do jogo é colocar as peças com as ilustrações nos locais correspondentes no tabuleiro contendo as imagens reais. O jogo é apresentado com quatro categorias diferentes: frutas, animais, transportes e roupa.





SUPER COMBO IMAGENS

Ilustração





SUPER COMBO

IMAGENS

Imagem Real





SOMBRAS

Ilustração





SUPER COMBO

SOMBRAS

Imagem Real





SUPER COMBO

IMAGENS

Ilustração





SUPER COMBO

IMAGENS

Imagem Real

