DOMINÓ TATO-VISUAL

Ref. 20615

CONTEÚDO:

O jogo é composto por 28 fichas de dominó e 15 fichas redondas que servem como contadores para saber o número de partidas ganhas de cada jogador. Fabricado em cartão grosso resistente, muito duradouro e de grande qualidade. As fichas de dominó apresentam no anverso ilustrações de grande contraste e com textura rugosa para jogar ao dominó tátil. No reverso têm pontos com textura rugosa, para poder jogar também ao dominó clássico. Medida das fichas: 13 x 6,5cm.

IDADE RECOMENDADA E INDICAÇÕES:

Dos 3 aos 8 anos.

Este dominó também é indicado para pessoas com deficiência visual, tanto crianças como adultos, já que as fichas apresentam uma textura rugosa e ilustrações muito contrastantes que utilizam as cores primárias (branco, negro e vermelho) e fazem com que estas se distingam mais facilmente entre si.

O formato e os materiais de fabrico deste dominó facilitam a integração e participação no jogo de todas as crianças, incluindo aquelas que apresentam diferentes graus de incapacidade visual: Todos podem jogar ao mesmo dominó.

É possível jogar tanto ao dominó clássico como ao dominó tátil.

OBJETIVOS DIDÁTICOS:

- Desenvolver a discriminação visual e a discriminação tátil.
- Facilitar a integração de crianças e adultos com deficiência visual através do jogo do dominó.
- Desenvolver a atenção e a observação.
- Melhorar a memória visual e a memória tátil.
- Melhorar a coordenação psicomotora ao manipular as fichas e uni-las com o resto.

SISTEMA DE JOGO E ATIVIDADES:

1. **Dominó com ilustrações:** Baralham-se todas as fichas e repartem-se entre os

jogadores (como máximo 7 fichas por jogador). Se sobrarem fichas deixam-se num monte com as ilustrações viradas para baixo. Começa o jogador mais pequeno que tenha uma ficha dupla. Em cada volta, os jogadores deverão colocar uma das suas fichas sempre que coincida com alguma das ilustrações das fichas dos extremos. Se o jogador não tiver nenhuma ficha tira do monte até poder tirar. Se não restarem fichas no monte, passa a vez. Ganha o primeiro que ficar sem fichas. Se a partida não puder continuar, contam-se as fichas de cada jogador e ganha o que tiver menos fichas.

2. **Dominó clássico:** Baralham-se todas as fichas e repartem-se entre os jogadores (como máximo 7 fichas por jogador). Se sobrarem fichas deixam-se com os pontos virados para baixo num monte. Começa o jogador que tiver a ficha com o duplo mais alto. Em cada volta, os jogadores deverão colocar uma das suas fichas que coincida com alguma das opções dos extremos. Se o jogador não tiver nenhuma ficha vai tirar do monte até poder tirar. Se não restarem fichas no monte, passa a vez. Ganha o primeiro que fique sem fichas. Se a partida não puder continuar, contam-se os pontos de cada jogador e ganha o que tiver menos pontos.

3. **Associação e classificação de ilustrações ou quantidades:** Agrupar as fichas atendendo a alguma das duas ilustrações ou quantidades que aparecem na ficha. Deste modo desenvolve-se a discriminação visual.

4. **Associação e classificação através do tato:** Realizar a mesma atividade com os olhos fechados utilizando o sentido do tato. Para que seja mais simples, é possível começar com poucas fichas. Jogando deste modo desenvolve-se a discriminação e a memória tátil.

akros
FOR EDUCATIONAL PURPOSES
Oficina Didáctica
Tel. 213 872 458
www.oficinadidactica.pt