



## Maravilhas da natureza

Ref. 20826



### CONTEÚDOS

O jogo inclui 28 cartas dominó reversíveis e 15 cartas redondas que servem como marcadores para saber quantos jogos vencem cada jogador. São fabricadas em cartão espesso, robusto, muito resistente e de alta qualidade.

Dimensões das cartas dominó: 13 x 6,5 cm.

O cartão utilizado é ecológico e tem origem em florestas sustentáveis. Contém uma elevada percentagem de materiais reciclados e é 100% reciclável.

### GRUPO ETÁRIO RECOMENDADO

Crianças dos 3 aos 8 anos.

Este espetacular dominó com imagens reais grandes permite descobrir as grandes maravilhas da natureza.

Dadas as dimensões das cartas e as respetivas imagens, este o jogo é ideal para adultos e para crianças.

### OBJETIVOS EDUCATIVOS

- Descobrir e aprender a apreciar as maravilhas da natureza.
- Ajudar a desenvolver a consciência ambiental e o respeito pelo mundo natural.
- Desenvolver competências de atenção.
- Melhorar competências de observação e de concentração.
- Trabalhar a associação lógica.
- Melhorar a inteligência visual e espacial.



## SISTEMA DE JOGO

As cartas são reversíveis e permitem dois tipos de jogo:

- **DOMINÓ CLÁSSICO**
- **DOMINÓ COM IMAGENS**

Com este jogo, antes de começar, os jogadores devem familiarizar-se com os ícones nas cartas para saberem como fazer as associações:



Cascatas



Glaciares e icebergs



Fósseis



Árvores



Flores



Vulcões



Corais

Após decidir qual o jogo a jogar:

1. Baralhe todas as cartas e distribua-as aos jogadores (máximo de 7 cartas por jogador). Se sobraem cartas, coloque-as numa pilha com a face virada para baixo.
2. No jogo **clássico do dominó**, o jogador com o número duplo mais alto começa. No **dominó com imagens**, começa o jogador mais novo com uma carta dupla começa (isto é, a mesma imagem em ambas as partes da carta).
3. À vez, os jogadores têm de colocar uma das respetivas cartas de modo a corresponder a uma das extremidades das cartas na mesa. Se o jogador não tem uma carta correspondente, retira uma pilha até conseguir uma correspondente. Se não houver pilha de cartas, passa a vez para o jogador seguinte.
4. O vencedor é o primeiro jogador a utilizar todas as cartas.
5. Se não for possível prosseguir o jogo, o vencedor é o jogador com menos cartas. Em caso de empate, os vencedores serão os jogadores que tiverem feito correspondências com o número mais baixo de cartas.
6. O vencedor ou os vencedores recolhem uma estrela para saberem quantos jogos ganharam.