

CONTEÚDO

Jogo composto por **70 fichas com vinhetas** que contêm: **12 histórias divertidas** que narram situações anedóticas que ocorrem no contexto de uma casa e **fichas-interrogação** que servem para substituir algumas cenas e colocá-las no final das histórias, dando a oportunidade à criança de imaginar um desenlace diferente.

CARACTERÍSTICAS PSICOPEDAGÓGICAS

Favorece o desenvolvimento da **imaginação** e da **descrição**, melhora a **narração** e promove o desenvolvimento da **sequenciação temporal**, do **pensamento lógico**, da **expressão** e da **fluência verbal**. Os ambientes, as personagens e as situações representadas nas vinhetas são familiares e próximas do contexto em que a criança se desenvolve. As histórias recriam situações divertidas e experiências anedóticas que facilitam a sua narração. É um excelente meio para o **DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM**, a **AMPLIAÇÃO DO VOCABULÁRIO** e a utilização dos **VERBOS** correspondentes às acções representadas nas vinhetas.

A ordenação cronológica das vinhetas favorece o processo mental interno, permitindo que a criança estabeleça uma relação sequencial no tempo e descubra a ordem lógica e temporal em que os factos ocorrem (**RACIOCÍNIO ESPAÇO-TEMPORAL**).

OBJECTIVOS PSICOPEDAGÓGICOS:

- Desenvolver o pensamento lógico e o raciocínio espaço-temporal.
- Desenvolver a observação e a capacidade de ordenar acontecimentos de forma cronológica.
- Interiorizar a ordem sequencial dos factos.
- Desenvolver e ampliar o vocabulário básico.
- Iniciar-se no pensamento abstracto (serve de base para estabelecer relações mentais e dar os primeiros passos para passar do pensamento concreto para o pensamento abstracto).
- Melhorar a coordenação psicomotora através da manipulação e da união correcta das fichas.

IDADE RECOMENDADA

A partir dos 3 anos.

SISTEMA DE JOGO E RECOMENDAÇÕES DE UTILIZAÇÃO

- Cada história possui uma moldura de cores diferentes para facilitar a separação e a agrupação das vinhetas.
- Depois de agrupar as vinhetas correspondentes a uma mesma história, colocar todas as cenas voltadas para cima e começar a ordená-las.
- O número de vinhetas que compõe cada história determina o nível de dificuldade. É recomendável começar pelas histórias de 4 vinhetas até chegar à de 7 vinhetas.
- As histórias possuem um sistema autocorrector no verso. No entanto, é recomendável deixar que a ordenação seja feita livremente para reforçar a capacidade de raciocínio da ordem sequencial escolhida.
- As fichas-interrogação “?” podem ser utilizadas de duas formas:
 - a. Para substituir alguma das cenas-chaves necessárias para entender uma história. Dever-se-á perguntar à criança “o que achas que pode ter ocorrido nesta cena para que depois aconteça isto?”
 - b. Para substituir a última cena de alguma história, a fim de deixar o final aberto e estimular a imaginação da criança. Dever-se-á perguntar à criança “como imaginas o final da história? ou como pensas que será o desenlace?”
- É recomendável realizar alguma história como exemplo para que a criança possa entender o sistema de jogo.