

O MUNDO ANIMAL: Descobrir e classificar

Ref. 20527



CONTEÚDOS

O jogo é composto por:

- 6 roletas
- 86 Cartas com as fotografias de animais

As cartas são fabricadas em cartão grosso, durável, resistente ao desgaste e de alta qualidade.

O material é ecológico e tem origem em florestas sustentáveis, composto por uma elevada percentagem de material reciclado e é 100% reciclável.

GRUPO ETÁRIO RECOMENDADO

Crianças dos 5 aos 12 anos.

Este é um jogo para descobrir a diversidade do mundo animal e aprender a classificar os animais de acordo com as suas principais características.

O material oferece várias possibilidades para jogar de forma simples e intuitiva.

Dependendo da idade e dos conhecimentos anteriores dos jogadores, cada jogo pode utilizar mais ou menos rodas.

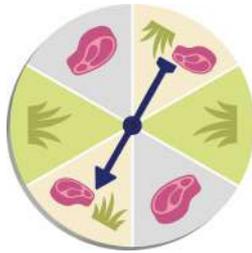
OBJETIVOS EDUCATIVOS

- Descobrir uma grande variedade de animais.
- Aprender a reconhecer os animais e os seus nomes corretamente.
- Classificar os animais de acordo com as suas principais características.
- Desenvolver uma atitude de respeito relativamente ao ambiente, aos seres vivos e à conservação da Terra.
- Aumentar o vocabulário relacionado com os animais e as suas características.
- Melhorar a atenção e a concentração.



DESCRIÇÃO DAS RODAS E RESPECTIVOS ÍCONES

Roda ALIMENTAR



Herbívoros

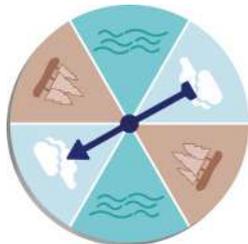


Carnívoros



Omnívoros

Roda HABITAT NATURAL



Ar

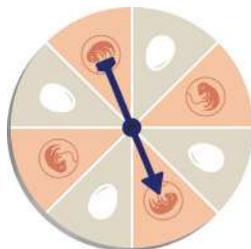


Terra



Água

Roda de REPRODUÇÃO

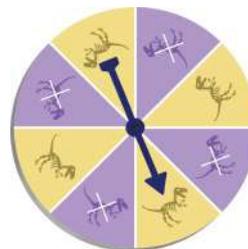


Ovíparos



Vivíparos

Roda ESQUELETO



Vertebrados



Invertebrados

Roda VERTEBRADOS

O círculo amarelo no centro corresponde à cor do ícone "vertebrados" 



Mamíferos



Peixe



Anfíbios



Repteis



Aves

Roda INVERTEBRADOS

O círculo roxo no centro corresponde à cor do ícone "invertebrados" 



Medusas



Equinodermes



Artrópodes



Moluscos



Esponjas



Vermes

IDENTIFICAÇÃO DOS ANIMAIS

1.	Anémoma marinha
2.	Aranha
3.	Esquilo
4.	Avestruz
5.	Abelha (melífera)
6.	Baleia-azul
7.	Cavalo-marinho
8.	Égua
9.	Camaleão
10.	Caracol
11.	Zebra
12.	Porco
13.	Chimpanzé
14.	Veado
15.	Cisne
16.	Cobra
17.	Crocodilo
18.	Coral—vermelho
19.	Corais moles
20.	Golfinho
21.	Dromedário
22.	Ouriço-cacheiro
23.	Ouriço-do-mar
24.	Esponja amarela
25.	Esponja de árvore vermelha
26.	Esponja tubular
27.	Esponja-de-vidro
28.	Estrela-do-mar
29.	Foca
30.	Galinha
31.	Gato
32.	Gaivota
33.	Pisco
34.	Verme aquático (polychaete)
35.	Platelmintes
36.	Formiga
37.	Iguana
38.	Girafa

39.	Coala
40.	Cabra
41.	Leão
42.	Lírios-do-mar
43.	Lobo
44.	Vermes
45.	Arara
46.	Louva-a-deus
47.	Borboleta
48.	Joaninha
49.	Medusas
50.	Mosca
51.	Orca
52.	Sanguessuga
53.	Panda
54.	Urso polar
55.	Ovelha
56.	Gaio-azul
57.	Pato
58.	Pepinos-do-mar
59.	Raias
60.	Peixe-palhaço
61.	Pinguim
62.	Polvos
63.	Sapo das árvores
64.	Sapo-flecha
65.	Rinoceronte
66.	Salamandra
67.	Gafanhoto
68.	Sapo
69.	Tubarão
70.	Tigre
71.	Tartaruga terrestre
72.	Tartaruga
73.	Vaca
74.	Raposa
75.	Caranguejos
76.	Canguru

77.	Coelhos
78.	Elefante
79.	Flamingo
80.	Papagaio
81.	Hipopótamo

82.	Libélula
83.	Husky da Sibéria
84.	Puma
85.	Lula
86.	Choco

COMO JOGAR

Familiarizar as crianças com o material: os animais e as suas características

ANIMAIS

Antes de começar o jogo, recomenda-se observar e descrever os animais e indicar os seus nomes. Para isto, podemos utilizar a tabela incluída no guia, que segue a numeração no verso das cartas de animais.

O verso das cartas de animais também inclui ícones para indicar as suas características para a correta classificação.



CARACTERÍSTICAS

É útil estar familiarizado com os ícones nas rodas e compreender o seu significado.

Dependendo dos conhecimentos anteriores dos jogadores, o jogo pode começar por classificar os animais utilizando uma ou mais rodas.

O objetivo é aprender a classificar os animais em diferentes categorias de acordo com as suas características.

DESCOBRIR OS ANIMAIS!

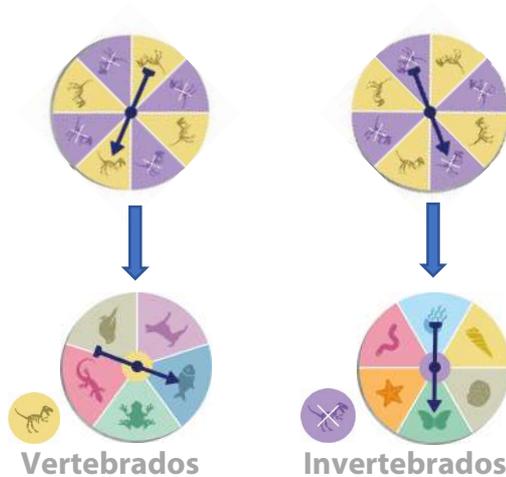
Material:

- Todas as cartas de animais
- O jogo pode ser jogado com 1 a 5 rodas, dependendo da classificação animal que as crianças estejam a aprender e queiram praticar.

Se o jogo for jogado com várias rodas, como as rodas de vertebrados e invertebrados são mutuamente exclusivas, os jogadores têm de rodar primeiro a roda de **esqueleto** e, em

seguida a roda de **vertebrados** ou **invertebrados**, consoante a opção selecionada anteriormente.

Roda de esqueleto



Objetivo: Recolher todos os animais possíveis seguindo as instruções nas rodas.

1. Vire todas as cartas de animais para cima.
2. Selecione as rodas que quer utilizar no jogo.
3. À vez, começando pelo jogador mais novo, rode as setas nas rodas escolhidas.
4. Cada jogador procura um animal que pertença a uma categoria ou categorias indicadas pelas setas nas rodas. Retiram a carta e viram-na para confirmar que é a correta.
 - Se estiverem certos, guardam-na.
 - Se errarem, devolvem a carta à mesa.
5. Os jogadores rodam as setas nas rodas à vez para classificar os animais até que já não existam animais no centro da mesa. Se o jogo for jogado com a roda de vertebrados e invertebrados, termina quando não existirem mais animais a serem classificados com essa roda.
6. O jogador com mais animais no fim do jogo, ganha.

Este modo de jogo é proposto no guia, mas o material oferece mais possibilidades para jogar e classificar os animais.

Veja se consegue descobrir tudo o que sabe sobre o mundo animal!