

Desafio das palavras

Ref.: 4570

02 a 04 participantes

Idade: a partir de 04 anos

Descrição

01 roleta

04 tabuleiros

80 Letras

Objetivo

Formar palavras nos tabuleiros com o tema escolhido. Ex Animais – cavalo

Como jogar:

Deixar a roleta em frente aos participantes com fácil acesso.

Espalhar os cubos com as letras para cima para melhor visualização.

Cada participante escolhe um tabuleiro com um dos temas:

frutas
(cor azul),



animais
(cor vermelho),



objetos
(cor verde)



e cores
(cor amarelo).



Sortear para ver quem começa o jogo.

O participante sorteado começa girando a roleta.

A cor que parar na roleta é que define o participante que vai poder colocar uma letra para formar uma palavra do tema do tabuleiro



No exemplo desta imagem, a cor sorteada na roleta foi a Azul. O jogador que tem o tabuleiro azul coloca a letra da sequência para formar sua palavra. Neste caso o "N".



O segundo participante da direita continua o jogo, girando a roleta.

Assim segue o jogo até cada participante formar 05 palavras.

Quando formar uma palavra, retirar as letras do tabuleiro e juntar com as demais.

Anotar a palavra formada em um papel para contagem dos pontos.

O participante que já formou as suas palavras aguarda os demais formar.

Pontos:

Vogais (A E I O U): valem 05 pontos

Consoantes (Q Y K W X Ç Z): 15 pontos

Demais consoantes: 10 pontos

Quem conseguir mais pontos das 05 palavras formadas ganha o jogo.

Boa sorte

Trabalha:

Discriminação visual

Classificação das letras

Enriquecimento do aprendizado

Formação de palavras

Associação de idéias

Criatividade

Concentração

e atenção.



Indústrias
Carimbras[®]

100% Educacional Ltda.

Rua Goio-erê, 01 - Barracão 02 - Vila Santana - Olarias

CEP: 84026-290 - Ponta Grossa - PR

CNPJ.: 12.350.642/0001-08 I.E.: 90543216-83

vendas@carimbras.com.br - sac@carimbras.com.br

www.carimbras.com.br - Origem Brasil