

# SIMILAR!

## Match the 3 puzzles

Similar é um jogo de lógica e de observação, destinado a crianças em idade pré-escolar e curiosas para descobrir o mundo em seu redor. As crianças observam as figuras representadas nos cartões e, identificando semelhanças e diferenças, associam as figuras de acordo com as categorias a que pertencem.

### COMPETÊNCIAS



Desenvolvimento do pensamento lógico através da comparação e da criação de relações entre duas ou mais figuras. Desenvolvimento da memória visual.

### COMO JOGAR

Há diferentes modalidades de jogo. Depois de posicionar os 36 cartões numa superfície de jogo, a criança pode montar os 12 minipuzzles. Cada puzzle é composto por três peças e liga figuras pertencentes à mesma categoria.

Aqui estão as categorias: peixes, árvores, insetos, embarcações, roupas, canídeos, habitações, instrumentos de corda, equídeos, ursídeos, veículos de quatro rodas, felinos.



## ENCAIXES AUTOCORRETIVOS

É importante dar à criança todo o tempo necessário para estabelecer as relações certas que, graças aos encaixes autocorretivos, poderá também verificar de forma autónoma, aprendendo com os erros. Depois de os minipuzzles terem sido montados, o adulto pode fazer algumas perguntas para continuar o jogo: “Onde está a zebra? Qual é o tigre? Onde está o trator?”



## COMO JOGAR

Disponer todos os cartões do puzzle numa superfície de jogo e separá-los de modo que o adulto tenha 12 peças, ou seja, uma peça de cada minipuzzle, enquanto a criança fica com os restantes cartões à sua frente. O adulto pesca uma carta sem a mostrar à criança. Em seguida, deve tentar sugerir à criança a figura representada no cartão e, dessa forma, também a categoria a que pertence. Por exemplo, pode dizer: “Onde os passarinhos constroem o seu ninho”, se a figura se referir às árvores; ou: “Servem para flutuar na água”, se a figura for um barco. A criança que adivinhar a categoria representada no cartão deve encontrar as duas peças que faltam e completar o puzzle.

## CATEGORIAS E MACROCATEGORIAS

Baralhar os 36 cartões e colocá-los num plano de jogo virados para cima. Pede-se à criança para os recolher por categoria, por exemplo, apenas insetos ou apenas instrumentos musicais de cordas.

Com as crianças com idade entre os 4 e os 5 anos, pode aumentar-se a dificuldade e pedir-se que recolham, por exemplo, apenas animais que tenham quatro patas ou apenas os meios de transporte. Num segundo momento, pede-se que montem os minipuzzles com os cartões recolhidos.