LOGIC

HEADU

O que come o coala? Que tipo de alimento prefere comer a tartaruga? "Filhotes e alimentos" responde a estas perguntas de forma simples e divertida. Há diferentes possibilidades de jogo.

I/ Montar os 12 minipuzzles

Para cada mamã, o seu pequenote e sua comida preferida!
As crianças completam os puzzles simples de 3 peças e reconhecem todos seus os animais e a comida que preferem comer. Depois de os minipuzzles terem sido montados, os pais podem brincar com o filho/a pedindo-lhe que reconheça os animais e o que eles comem através das perguntas: "Qual é o coelho? O que come o pinguim? Onde está o coala?".

ELEFANTE AMENDOINS

COELHO CENOURA

GATO LEITE

URSO MEL

CÃO OSSO

RATO QUEIJO

2/ Jogar com a mamã ou papá

Dispor todos os cartões dos puzzles numa superfície de jogo e separá-los de modo que o adulto tenha todos os cartões do "progenitor" empilhados e virados para baixo, enquanto a criança tem à sua frente os outros cartões. O adulto pesca uma carta e vê qual é sem a mostrar à criança. A este ponto, deve procurar imitar o animal pescado reproduzindo a sua voz ou copiando uma das suas características. Por exemplo, mostrar os dentes e dar saltos para imitar o coelho ou caminhar lentamente para imitar a lentidão da tartaruga. Depois de a criança compreender de que animal se trata, deve encontrar a cria entre os cartões para fazer a combinação.

3/ Desafia os teus amigos

2 a 4 jogadores

Dispor os cartões numa superfície jogo, posicionando de um lado os 12 cartões "progenitor" e, do outro lado, os 24 cartões "filhotes e alimentos". Cada jogador escolhe um cartão "progenitor", completa-o e escolhe outro. Vence quem conseguir completar mais puzzles de três.

4/ Jogo de memória

2 a 6 jogadores

Separar os 12 cartões "progenitor" dos outros e entregar a cada criança dois ou mais cartões com base no número de jogadores. Baralhar os restantes 24 cartões com filhotes e alimentos, dispô-los numa superfície de jogo, observá-los durante 40 segundos e virá-los. O jogador mais jovem começa o jogo pescando um cartão. Se o cartão pescado pertencer ao seu puzzle, o jogador recolhe-o e coloca-o no puzzle; caso contrário, coloca novamente o cartão para baixo na superfície de jogo. A vez passa para o próximo jogador no sentido dos ponteiros do relógio. Vence o primeiro jogador que completar os seus minipuzzles.