

TOUCH 2 PIECES PUZZLE GRAND PRIX

Monta muitos puzzles do Grande Prémio e cria ambientes divertidos, todos diferentes! As figuras, cada uma composta por 2 grandes peças, possuem encaixes autocorretivos e muitos detalhes táteis.



COMPETÊNCIAS

Reconhecer um ambiente com as suas especificidades;
Motricidade fina;
Primeiros conhecimentos naturalísticos;
Formas e criatividade espacial

DESCOBRIR O GRANDE PRÉMIO

Pedimos às crianças que posicionem todas as peças na superfície de jogo com o lado desenhado voltado para cima. Em seguida, incentivamo-las a comparar os desenhos das peças com as imagens apresentadas no verso da caixa, chamando desde logo a atenção para o contexto geral e para cada elemento que o compõe. Lembremo-nos sempre de nomear os elementos apresentados no verso da caixa, de os apontar com o dedo e de motivar as crianças com perguntas estimulantes: "Este é o piloto! Este é o carro de corrida! Estas são as boxes!".



Em seguida, propomos que montem as figuras. Se verificarmos que as crianças têm dificuldades, ajudamo-las, dando-lhes a peça certa e pedindo-lhes que a encaixem na peça correspondente. De cada vez que as crianças reconstruírem um minipuzzle, lembremo-nos de nomear novamente a figura em voz alta, apontando para ela com o dedo. Agora podemos jogar com as crianças, pedindo-lhes que reconheçam os elementos do Grande Prémio com as seguintes perguntas: “Onde está o carro de corrida? Onde está o piloto? Onde está o pódio? Encontra-os!”. Podemos enriquecer a experiência acrescentando informações sobre o mundo das corridas automobilísticas. E chamemos também a atenção sobre os detalhes táteis existentes em cada peça.



Na terceira fase, para consolidar e confirmar a aprendizagem, podemos convidar as crianças a montar todas as figuras. E, depois de os minipuzzles terem sido reconstruídos, podemos indicar uma figura à vez e perguntar: “Este, como se chama? E isto, o que é? E estas, como se chamam? (indicando as figuras).



INVENTAR HISTÓRIAS

Por fim, podemos divertir-nos a inventar histórias que têm como protagonistas as personagens representadas no desenho, formulando perguntas como as seguintes: “Como se chama o piloto masculino? E a piloto feminina? E o carro verde? Sabes que é?”. E assim por diante. Habitamos as crianças a responder às perguntas e, ao mesmo tempo, a inventar possíveis situações para contar. As figuras perfiladas irão estimulá-las a inventar uma história e criar um pequeno jogo de ambientação.

