



Farm Tour é um original jogo de tabuleiro que desenvolve a inteligência espacial, em particular, a capacidade de compreender e usar os primeiros conceitos topológicos. Manuseando as peças de cartão, as crianças criam uma série de percursos que decorrem no alegre mundo da quinta e movem as figuras de madeira deslocando-as de um ponto para outro ao longo espaço. Desta forma, podem criar novas situações e imaginar pequenas histórias, desenvolvendo a criatividade e a imaginação.

Apresentar as peças e as figuras

Em primeiro lugar, podemos dispor na mesa todas as peças quadradas, chamando a atenção sobre as ilustrações de ambos os lados: de um lado, estão representadas diversas figuras simpáticas num relvado, do outro, as peças apresentam uma porção de calçada útil para criar pequenas ruas. Depois de mencionadas as características das peças quadradas, podemos mostrar as peças de canto, que são usadas para alterar a direção dos percursos. Em seguida, mostramos as peças perfiladas que representam as estruturas da quinta. Mostramo-las nomeando em voz alta a figura representada e indicando-a com o dedo: “Esta é a casa do fazendeiro, este é o estábulo das vacas, este é o curral das ovelhas,

esta é a garagem onde se estaciona o trator, esta é a casota do cão". Inserimos nos espaços vazios as figuras de madeira correspondentes e nomeamo-las da mesma forma: "Este é o fazendeiro, esta é a vaca, esta é a ovelha, esta é a galinha, este é o trator, este é o cão". Também podemos inverter a ordem da apresentação das figuras, começando pelas de madeira para chegar às peças dos percursos.

Disponer o material de forma ordenada

Agora começamos a jogar. Para facilitar a autonomia, é importante que as crianças possam orientar-se e situar-se no espaço. Por esse motivo, é importante dispor o material do jogo de forma ordenada, chamando a atenção para os seus elementos.

Podemos experimentar dispor as peças num espaço específico, mostrando ambos os lados, e as estruturas e figuras de madeira noutro. Esta organização do material agrada às crianças e facilita a sua compreensão do jogo. A ordem, aliás, favorece igualmente o desenvolvimento do pensamento lógico, da memória e da planificação das atividades. As crianças precisam de tempo para memorizar a ligação entre os objetos, a sua função e sua posição.



Criar um percurso

Em seguida, mostramos às crianças como criar um cenário e uma série de percursos que ligam um elemento a outro. Por exemplo, ligamos a casa do fazendeiro à garagem onde está o trator. Adicionamos as peças com os elementos do relvado para enriquecer o cenário. Movemos o fazendeiro da casa para a garagem, descrevendo o percurso em voz alta: “O fazendeiro avança cinco passos, um, dois, três, quatro, cinco!”. Deste modo, as crianças também terão a oportunidade de compreender tanto a direção, usando os indicadores topológicos (para a frente, para trás, direita, esquerda...), como o número de passos necessários para chegar a uma posição.

Depois de termos mostrado diferentes percursos e situações, pedimos às crianças que façam o mesmo. Por exemplo, construindo o percurso que vai da casa à casota do cão, ou ligando a capoeira ao estábulo da vaca (ver imagem abaixo). Se as crianças gostaram das atividades anteriores, não terão problemas em repetir os mesmos movimentos ou até mesmo fazer novos.



Inventar uma história

No momento em que descrevemos um percurso em voz alta, já estamos a fornecer os elementos para criar uma história. Por exemplo, uma pequena história poderá ser contada

descrevendo simplesmente o movimento de uma figura em duas ou três etapas: “O fazendeiro vai buscar o trator, depois vai ao estábulo e finalmente volta para casa”. Deste modo, as diversas etapas do percurso que gradualmente planificámos servem de estímulo para contar uma história que pode ser mais ou menos articulada.

Como já mencionado, se as crianças se divertiram com as atividades anteriores, poderão inventar e contar histórias de forma espontânea.

