

TOUCH 2 PIECES PUZZLE FARM

Monta muitos puzzles da quinta e faz cenários 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 A QUINTA

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 celeiro! Este é o trator! Este é o fazendeiro!” E assim por diante.



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 da quinta com as seguintes perguntas: "Onde está a vaca? Onde está o cavalo? Onde está o trator? Encontra-os!". Podemos enriquecer a experiência adicionando informações sobre a quinta. E chamemos também a atenção sobre os detalhes táteis existentes em cada peça.

Para consolidar e confirmar a aprendizagem, podemos indicar uma figura de cada vez e perguntar: "Como se chama este elemento? E este aqui, como se chama? E isto, o que é? E eles, 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 homem no trator? E o agricultor? E a menina que apanha a fruta? 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 a criar um pequeno jogo de ambientação.

