

El juego que agudiza
la vista y los reflejos,
ahora para niños a
partir de 24 meses



Contenido: 1 tablero compuesto por 4 partes, 36 fichas con imágenes, 1 caja montable, instrucciones.

MI PRIMER LINCE te permitirá mejorar tus reflejos y con él aprenderás a diferenciar imágenes. Te convertirás rápidamente en un experto. Instala el tablero de juego sobre una mesa, monta la caja e introduce las cartas ilustradas. Ahora solo falta que escojas una de las tres modalidades de juego: A, B o C.

Ya está todo preparado. El juego puede empezar.

MODALIDAD DE JUEGO A:

Juega todo el mundo. El director del juego también puede participar como jugador. Este empieza repartiendo tres fichas boca abajo a cada jugador. Al hacer una señal acordada, cada jugador mira sus fichas e intenta encontrar las imágenes correspondientes en el tablero. El primer jugador que consigue encontrar sus tres imágenes grita "¡Basta!" y el juego se detiene inmediatamente, de manera que el resto de los jugadores deja de buscar sus imágenes. La primera ronda ha terminado. El director del juego comprueba que las imágenes encontradas por el jugador sean las correctas y, si es así, éste gana las fichas. Cada error se penalizará con la devolución al director del juego de una ficha que se haya ganado con anterioridad. Las fichas de las imágenes que no se hayan localizado volverán a ponerse en la caja para utilizarlas de nuevo en la ronda siguiente. El director del juego mezcla las fichas de la caja y distribuye de nuevo 3 a cada jugador. El juego vuelve a empezar y termina cuando ya no queden fichas en la caja. El ganador será el que consiga encontrar el mayor número de imágenes.

O jogo que estimula a vista e os reflexos, agora para crianças a partir de 24 meses



Conteúdo: 1 tabuleiro composto por 4 partes, 36 fichas com imagens, 1 caixa para montar, instruções.

O MEU PRIMEIRO LINCE vai permitir melhorar os teus reflexos e com ele vais aprender a distinguir imagens. Vais ver que rápido te convertes num especialista. Instala o tabuleiro de jogo sobre uma mesa, monta a caixa e põe dentro as fichas. Agora só falta escolheres uma das três modalidades de jogo: A, B ou C. Já está tudo preparado. O jogo pode começar.

MODALIDADE DE JOGO A:

Nesta modalidade pode jogar toda a gente, incluindo o diretor do jogo. Este começa por distribuir três fichas, viradas para baixo, a cada jogador. Quando fizer o sinal combinado, cada jogador olha as suas fichas e tenta encontrar as imagens correspondentes no tabuleiro. O primeiro jogador que conseguir encontrar as suas três imagens grita "Chega!", e o jogo para imediatamente, de forma que os restantes jogadores deixam de procurar as suas imagens. A primeira volta terminou. O diretor do jogo comprova que as imagens encontradas pelo jogador são corretas e, se assim for, este ganha as fichas. Cada erro será penalizado com a devolução ao diretor do jogo de uma ficha que se tenha ganho anteriormente. As fichas das imagens que não se localizaram serão novamente colocadas na caixa para serem utilizadas na seguinte volta. O diretor de jogo mistura as fichas da caixa e distribui, de novo, 3 fichas a cada jogador. O jogo volta a começar e só acaba quando já não houver mais fichas na caixa. Ganha quem conseguir encontrar o maior número de imagens.

MODALIDADE DE JOGO B:

Nesta modalidade o diretor de jogo não participa como jogador.

O diretor de jogo tira uma ficha da caixa e mostra-a a todos os jogadores ao mesmo tempo. Estes começam imediatamente a procurar a respetiva imagem no tabuleiro. O primeiro que a encontrar põe o dedo em cima dela e o diretor de jogo entrega-lhe a ficha. Quando acabarem as fichas da caixa, o diretor de jogo conta o número de fichas que cada jogador conseguiu reunir. O vencedor será aquele que tiver reunido mais fichas.

MODALIDADE DE JOGO C:

Consiste em jogar com a dinâmica da modalidade de jogo A ou B, mas em vez de ter de encontrar exatamente a mesma imagem, tratará de localizar o par que se pode formar com esta imagem. A seguir dá-se a lista de pares:

- lápis / bloco de notas
- flor / folha
- peixe / polvo
- gelado / bolo
- sol / lua
- xilofone / tambor
- leão / elefante
- pássaro / borboleta
- galinha / pintainho
- mota / bicicleta
- carro / camião
- cão / gato
- telefone / ecrã
- vaca / ovelha
- cenoura / beringela
- raquete / bola
- sapatos / meia
- maçã / pera



Estas três dinâmicas de jogo permitem desenvolver a capacidade de associação das crianças, enriquecer o seu vocabulário e melhorar o conhecimento do meio em que vivem.

