

JOGO & ACHE E ENCAIXE

# HORA DO LANCHE

MONTESSORI

## CONTEÚDO:

1 Roleta - Leão 3D - Carrinho de compras 3D - 1 Tabuleiro dos sabores  
5 Cartelas (refeições do dia) - 24 Peças para encaixar

## COMO BRINCAR?

Antes de iniciar a brincadeira, o leão 3D e o carrinho de compras 3D devem ser montados, é muito fácil!



## JOGO 1 - PEGUE OS ALIMENTOS

Para este jogo é necessário colocar todas as peças com formato de alimentos no carrinho de compras 3D, e em seguida colocar as cinco cartelas em cima de uma superfície. A criança deve retirar um alimento de cada vez do carrinho, usando apenas o tato e não a visão, e após isso encaixá-lo em seu devido lugar na cartela correta. As peças são autocorretivas, ou seja, encaixam exclusivamente em um único local, permitindo assim, que a criança corrija qualquer erro com autonomia. Uma vez que a criança tenha completado uma cartela, ela alimenta o leão, ou seja, ela pega todos os alimentos que foram encaixados na cartela e os coloca na boca do leão.

A criança segue o jogo da mesma forma, até que complete todas as cartelas. Dessa forma, a criança aprende a classificar os alimentos, exercita o tato e desenvolve a empatia e a esfera emocional ao interagir com o leãozinho.

Ref. 3553



# JOGO & ACHE E ENCAIXE

# HORA DO LANCHE

## MONTESSORI

### JOGO 2 - BINGO DAS REFEIÇÕES

Uma cartela de refeição é dada a cada jogador. Cada jogador gira a roleta em sua vez. A roleta indica quantos alimentos pegar. Por exemplo, se a roleta apontar para o número 1, o jogador deve retirar um alimento do carrinho. Se o alimento que foi pego for da sua cartela, encaixe-o em seu devido lugar. Vence o jogador que completar sua cartela primeiro. Uma vez que o vencedor tenha completado a cartela, ele alimenta o leão, ou seja, ele pega todos os alimentos de sua cartela e os coloca na boca do leão.

### JOGO 3 - QUAL O SABOR?

Para jogar este jogo você precisa ter o tabuleiro dos sabores e as peças em formatos dos alimentos disponíveis para o uso. O jogo consiste em classificar os alimentos de acordo com o seu sabor, e a posicioná-los no prato certo no tabuleiro dos sabores.

Assim, por exemplo, a melancia, o bolo e a banana irão para a posição dos sabores doces; o suco de limão e a laranja, na posição dos sabores azedos, e assim por diante. Com esse jogo, a criança aprende a classificar os alimentos de acordo com seu sabor. Para reforçar o aprendizado, é útil estimular a criança a saborear os alimentos e pronunciar o sabor dos alimentos. Por exemplo, ofereça à criança um pedaço de pão dizendo: "o pão é salgado". Em seguida, uma fatia de laranja dizendo: "a laranja é azeda". E assim por diante. Desta forma, a criança aprende a distinguir os sabores e a desenvolver o paladar.

