

3) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, com a carta, coloca a mesma virada para baixo sobre a superfície onde está sendo realizado o jogo, ao lado da operação montada com as fichas verdes sem logo na tábula verde.

4) Com as operações montadas, o jogador da vez, que jogou o dado, deve realizar o cálculo de soma ou de subtração com a ajuda dos palitos disponíveis.

5) Realizado o cálculo, o jogador da vez, que jogou o dado, deve pegar 1 (um) dos prendedores de roupa disponíveis, que contenha o resultado obtido do cálculo, e prendê-lo na carta com a resposta virada para baixo.

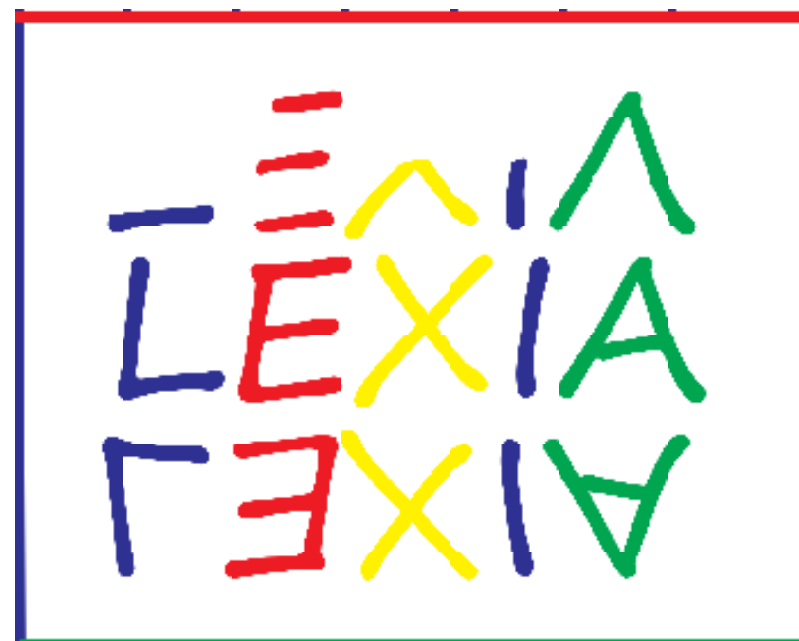
6) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, irá virar a carta verde com logo, que está em cima da tábula, e comparar os resultados fornecidos, dizendo e mostrando ao outro jogador se estão corretos.

7) O jogador da vez, que jogou o dado, ganha, quando acertar o resultado, ficando o seu peão na casa da atividade realizada. O jogador da vez, que jogou o dado, perde, quando errar o resultado, voltando com o seu peão à casa onde estava antes da jogada.

8) A carta verde com logo, deverá ser colocada no final do baralho correspondente junto ao tabuleiro. As fichas verdes sem logo precisam ser colocadas em seus devidos lugares junto ao tabuleiro. Os prendedores de roupa e palitos devem ser alocados separadamente junto com a tábula verde.

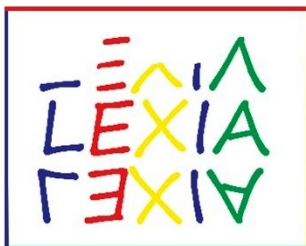
Antes de jogar, não se esqueça de conferir as regras!

Boa Diversão!



MANUAL DE INSTRUÇÕES

MANUAL PARA O USUÁRIO



Apresentação

O “LEXIA” é um jogo de tabuleiro que possui a proposta de ser utilizado de forma pedagógica, para auxiliar o desenvolvimento de crianças de 7 a 12 anos que possuem dificuldade na aprendizagem associados à dislexia, promovendo a inclusão social no meio onde convivem, por meio de atividades relacionadas a realização de cálculos matemáticos de soma e subtração, formação de rimas, formação de palavras utilizando sílabas e adivinhação de palavras presentes na força com a utilização de letras.

Objetivos

Objetivo Lúdico

O jogador deve ser o primeiro a chegar na casa “CHEGADA”, utilizando a movimentação do peão pelas casas coloridas (Vermelho, Amarelo, Azul e Verde) através do lançamento do dado e pela realização das atividades presentes em cada carta relacionada com a cor da casa.

Objetivo Pedagógico

Com o desenrolar do jogo, a criança disléxica tende a desenvolver maior facilidade na aprendizagem de atividades simples, que façam parte de sua vida escolar, estimulando a escrita, leitura, fala, improviso, memória de curto prazo, organização espacial, raciocínio lógico, coordenação motora e visomotora. Desta forma, a criança aprende brincando e de forma prazerosa. Além disso, por ser um jogo prático, os pais podem reservar um tempo para jogar com seus filhos, para identificar as dificuldades dos mesmos e entender que a pouca habilidade não se trata de desinteresse.

3) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, espalha as fichas azuis sem logo com a parte das sílabas voltada para cima, sobre a superfície onde está sendo realizado o jogo.

4) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, fala para o jogador da vez montar a palavra referente a figura utilizando as fichas azuis sem logo com sílabas disponíveis.

5) O jogador da vez, que jogou o dado, montará, no espaço dobrado da tábula azul, a palavra utilizando as fichas azuis sem logo com sílabas disponíveis, e avisará o outro jogador quando tiver terminado de montar. O jogador da vez, que jogou o dado, terá apenas 1 (uma) tentativa para acertar a palavra.

6) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, vira a carta azul com logo, colocando o lado da palavra voltada para cima, e a posiciona junto a palavra montada pelo jogador da vez, que jogou o dado.

7) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, verifica se a palavra montada está correta e válida o resultado e caso esteja errada, o jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, fala e mostra como deveria ser montada, utilizando as fichas azuis sem logo.

8) O jogador da vez, que jogou o dado, ganha, quando acertar a montagem da palavra ficando o seu peão na casa da atividade realizada. O jogador da vez, que jogou o dado, perde, quando errar a montagem da palavra, voltando o seu peão para a casa onde estava antes da jogada.

9) A carta azul com logo deverá ser recolocada no final do baralho correspondente, junto ao tabuleiro. As fichas azuis sem logo devem ser colocadas nos locais indicados do tabuleiro, e os prendedores de roupa e a tábula devem ser alocados separadamente ao lado do tabuleiro.

Regras da Atividade de Matemática:

1) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, retira uma carta do baralho verde com logo, sem mostrar ao jogador da vez.

2) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, que retirar a carta, deve montar somente a operação na tábula verde, no espaço dobrado da tábula, sem completar o resultado, utilizando as fichas verdes sem logo, disponíveis que contenham números de 0 (um) a 9 (nove) e também as de sinais da operação (Adição (+) ou Subtração (-) ou Igualdade (=)).

2) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, mostra a carta para o jogador da vez, que jogou o dado, colocando a carta no espaço dobrado da tábula amarela disponível, com a parte onde está escrita a palavra virada para cima.

3) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, deve ler em voz alta a palavra contida no cartão amarelo tipo envelope com logo e dizer para o jogador da vez, que jogou o dado, encontrar uma carta no bloco amarelo de cartas sem logo, que contenha uma palavra que rime com a que foi apresentada.

4) O jogador da vez, que jogou o dado, irá tirar 1 (uma) carta amarela sem logo por vez do bloco, até encontrar aquela que contenha a palavra que rima.

5) As cartas retiradas deverão ser recolocadas no final do baralho amarelo liso sem logo.

6) Assim que o jogador da vez, que jogou o dado, mostrar a carta escolhida, colocando-a no espaço dobrado da tábula do lado da carta amarela tipo envelope com logo, o jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, puxa para fora da carta tipo envelope amarela com logo, a ficha que contém as respostas das possíveis rimas e realiza a comparação.

7) O jogador da vez, que jogou o dado, ganha, quando acertar a carta que contenha a rima, ficando o seu peão na casa da atividade realizada. O jogador da vez, que jogou o dado, perde, quando errar a rima, voltando o seu peão para a casa onde estava antes da jogada.

8) As cartas amarelas tipo envelope com logo utilizadas deverão ser recolocadas no final do baralho correspondente junto ao tabuleiro. As cartas amarelas sem logo utilizadas deverão ser recolocadas no final do baralho correspondente junto ao tabuleiro. A tábula amarela deve ser alocada separadamente ao lado do tabuleiro.

Regras da Atividade de Sílabas:

1) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, retira uma carta do baralho azul com logo e verifica a palavra separada em sílabas e a imagem presente na carta.

2) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, prende o prendedor de roupa que contém a figura, referente a palavra que está na carta, num local na tábula azul, com a figura virada para cima, e coloca a carta azul com logo, com a palavra virada para baixo sobre a superfície onde está sendo realizado o jogo ao lado da tábula azul.

Itens do Jogo

O jogo contém:

- 01 tabuleiro do jogo “LEXIA”
- 20 cartas vermelhas tipo envelope com logo para a Atividade de Força
- 20 cartas amarelas tipo envelope com logo para a Atividade de Rimas (Perguntas)
- 20 cartas amarelas para a Atividade de Rimas (Respostas)
- 20 cartas azuis com logo para a Atividade de Sílabas
- 20 cartas verdes com logo para a Atividade de Matemática
- 20 prendedores de roupa com figuras para a Atividade de Sílabas
- 10 prendedores de roupa com números para a Atividade de Matemática e para a Atividade da Força
- 10 palitos para auxiliarem na Atividade de Matemática
- 40 fichas vermelhas com letras do alfabeto para a Atividade da Força
- 40 fichas azuis com sílabas para a Atividade de Sílabas
- 10 fichas verdes com números de 0 (zero) a 9 (nove) para a Atividade de Matemática
- 03 fichas verdes com sinais matemáticos de soma (+), subtração (-) e igualdade (=) para a Atividade de Matemática
- 01 tábula vermelha com força para a Atividade da Força
- 01 tábula amarela para a Atividade de Rimas
- 01 tábula azul para a Atividade de Sílabas
- 01 tábula verde para a Atividade de Matemática
- 01 boneco esqueleto dividido em 6 (seis) partes (cabeça, tronco, 2 (dois) braços e 2 (duas) pernas) para a Atividade da Força
- 01 dado numérico branco de 6 (seis) lados/faces com números de 1 (um) a 6 (seis)
- 02 peões (preto e branco)
- 01 Manual de Instruções.

Número de Jogadores

2 (dois) jogadores sendo pelo menos 1 (uma) criança com dislexia de idade entre 7 (Sete) a 12 (doze) anos

+

Educador/Orientador (caso necessário)

Atividades

Atividade de Força

A atividade da força é formada por 20 (vinte) cartas vermelhas tipo envelope com logo, compostas por palavras com até 9 (nove) letras separadas e contendo dentro 1 (uma) ficha com 5 (cinco) dicas relacionadas com a palavra, que deverão ser ditas uma por vez, sendo a primeira ditada antes de começar a atividade e as outras depois de cada erro cometido. Também é composto pelas fichas vermelhas sem logo, com letras do alfabeto, 1 (uma) tábula vermelha com parte dobrada contendo 9 (nove) espaços pré definidos, onde coloca as letras e formar a palavra, e com um espaço para a força, onde será montado o boneco formado por 6 (seis) partes do corpo, a cada erro cometido. Possui ainda 9 (nove) pregadores com números de 0 (zero) a 9 (nove), onde é preciso colocar 1 (um) na tábula vermelha, indicando a quantidade de letras que a palavra possui.

Atividade de Rimas

A atividade de rima é composta por 20 (vinte) cartas amarelas do tipo envelope com logo. Essas cartas de pergunta compostas por palavras e figuras correlacionadas, onde dentro contém as devidas respostas das rimas. Já as 20 (vinte) cartas amarelas sem logo, são cartas de respostas compostas por palavras e figuras que devem ser unidas para formar rimas entre si. Também é composta por 1 (uma) tábula amarela com espaço dobrado onde devem ser colocadas as cartas amarelas tanto de pergunta quanto de resposta.

Atividade de Sílabas

A atividade de formação de palavras com sílabas é formada por 20 (vinte) cartas azuis com logo, compostas por palavras separadas em sílabas. Essas palavras são compostas por 2 (duas) e 3 (três) sílabas. Possui também 20 (vinte) pregadores com figuras relacionadas às palavras, e 1 (uma) tábula azul com espaço dobrado para colocar as sílabas e montar as palavras utilizando as fichas azuis sem logo com as sílabas.

5) O jogador da vez, que jogou o dado, tenta formar a palavra, falando 1 (uma) letra, e o jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, deve verificar se possui essa letra na palavra, e caso possua, ele precisa pegar essa letra entre as fichas vermelhas sem logo e coloca-la na parte dobrada com da tábula vermelha. Esse processo é repetido até a palavra ser formada.

6) Se a letra falada pelo jogador da vez estiver errada, o jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, coloca uma parte do corpo do boneco de esqueleto no espaço definido da força. Inicia-se pela cabeça, depois tronco, braços e pernas. Depois de colocar a parte do corpo do boneco fala-se 1 (uma) das dicas presentes na ficha interna da carta vermelha tipo envelope. Esse processo é repetido até acabarem as dicas e o corpo do boneco ser completado.

7) O jogador da vez, que jogou o dado, pode arriscar falando a palavra completa, quando restar apenas 2 (duas) letras incógnitas ou quando tiver na última fase ou chance da força, ou seja, quando estiver faltando apenas um membro do corpo do boneco. Se a palavra dita estiver errada o boneco é completado e o jogador da vez perde.

8) O jogador da vez ganha, quando completar a palavra ficando o seu peão na casa da atividade realizada. O jogador da vez perde, quando errar a palavra tentando arriscar ou quando o corpo do boneco da força é completado, voltando o seu peão para a casa onde estava antes da jogada.

9) Independentemente de o jogador da vez, que jogou o dado, ganhar ou perder, o jogador anterior precisa mostrar e colocar a carta vermelha tipo envelope com logo, ao lado da força, com a parte da palavra voltado para cima, validando o resultado ao mostrar a palavra que deveria ser montada.

10) A carta vermelha tipo envelope com logo utilizada deverá ser recolocada no final do baralho correspondente, com a ficha interna recuada, junto ao tabuleiro. As fichas vermelhas sem logo devem ser colocadas nos locais indicados do tabuleiro e os prendedores de roupa e a tábula vermelha devem ser alocados separadamente ao lado do tabuleiro.

Regras da Atividade de Rimas:

1) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, retira uma carta amarela tipo envelope com logo do baralho.

7) O jogador lança o dado numérico de 6 (seis) lados/faces com números de 1 (um) a 6 (seis) e o número que cair indicará a quantidade de casas que o jogador irá percorrer com o peão no tabuleiro.

8) A casa em que o peão cair estará indicando uma cor (Vermelha, Amarela, Azul ou Verde), que representa a carta que o jogador anterior, que está esperando sua vez para jogar o dado, precisa tirar e consequentemente, qual tipo de atividade o jogador da vez deverá realizar.

9) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, fica responsável por retirar a carta, explicar e preparar a atividade para o jogador da vez, que jogou o dado.

10) O jogador da vez, ou seja, o que jogou o dado realizará a atividade presente na carta.

11) Acertando a atividade, o jogador da vez, que jogou o dado, continua na casa que parou, e errando a atividade o jogador da vez, que jogou o dado, retorna a casa que estava anteriormente antes de jogar o dado.

12) O jogador vencedor é aquele que conseguir chegar primeiro na última casa do jogo, a “Chegada”, finalizando o jogo.

Como jogar cada atividade:

Regras da Atividade da Forca:

1) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, retira uma carta do baralho vermelho tipo envelope com logo e verifica a quantidade de letras que ela possui, sem mostrá-la ao jogador da vez, que jogou o dado.

2) Com a carta vermelha tipo envelope com logo na mão, o jogador anterior, o jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, pega um prendedor de roupa que contenha o número exato dessa quantidade de letras, e o prende na parte superior da tábula vermelha para indicar a quantidade de letras que a palavra possui.

3) Com a carta vermelha tipo envelope com logo na mão, o jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado, espalha as fichas vermelha sem logo com a parte das letras voltada para cima, sobre a superfície onde está sendo realizado o jogo.

4) O jogador anterior, que está esperando a sua vez de jogar o dado e está com a carta vermelha tipo envelope com logo na mão, puxa a ficha interna contendo as dicas de dentro da carta vermelha tipo envelope e fala a quantidade de letras presentes na palavra e a dica de número 1 (um).

Atividade de Matemática

A atividade de matemática é composta por 20 (vinte) cartas verdes com logo compostas por cálculos de Adição e Subtração, 10 (dez) pregadores numerados de 0 (zero) a 9 (nove), 1 (uma) tábula verde com espaço dobrado para execução da operação e 10 (dez) palitos para auxiliar nas operações.

Mecânica do Jogo

O jogo utiliza as seguintes mecânicas:

- Cooperativismo.
- Memória.
- Reconhecimento Padrão.
- Retirada de Cartas e Execução de Atividades.
- Rolagem de Dados e coleção de componentes.
- Rolar e Mover.

O jogo será feito por rodadas.

Regras Gerais

1) Os jogadores devem colocar o tabuleiro com suas cartas, fichas, palitos, prendedores de roupa, peões e tábulas ao centro e sentar-se ao seu redor.

2) As cartas e fichas devem ser embaralhadas, com suas respectivas cartas e fichas, e colocadas nos locais semelhantes no tabuleiro.

3) Os peões, palitos, prendedores de roupa e tábulas devem ser colocados em locais a parte ao lado do tabuleiro.

4) Cada jogador escolhe 1 (um) peão (preto ou branco) e posiciona na casa “Partida”.

5) Para decidir quem inicia o jogo, cada jogador deverá lançar o dado 1 (uma) única vez, sendo a partida iniciada por aquele que tirar o maior número no dado entre 1 (um) a 6 (seis).

6) O jogo deve ser jogado no sentido anti-horário (da direita para a esquerda), ou seja, da “Partida” até a “Chegada”.