



FOOD AND NUTRITION

“De onde vêm os alimentos?”

Ref. 20551



FOR EDUCATIONAL PURPOSES

DE ONDE VÊM OS ALIMENTOS?

Ref. 20551



CONTEÚDO:

Jogo composto por um total de **35 fichas: 5 fichas hexagonais** cada uma com o desenho de um contexto diferente da origem dos alimentos (onde crescem e de onde vêm: raízes, plantas, árvores, mar e animais) + **30 fichas** de fotografias de alimentos (6 fichas de alimentos por hexágono)+ **1 dado**.

IDADE RECOMENDADA:

Dos 3 aos 6 anos.

CARACTERÍSTICAS PSICOPEDAGÓGICAS:

Jogo de ASSOCIAÇÃO para aprender a **classificar os alimentos consoante a sua origem**. Permite aprender de onde vêm e onde crescem os diversos alimentos:

- Nas **raízes/ debaixo da terra**: batatas, amendoim, rabanetes, cenouras, alhos e cebolas.
- Nas **plantas e arbustos**: tomates, alface, melão, pepino, milho e trigo.
- Nos **árvores**: maçãs, pêras, laranjas, limões, pêsegos e azeitonas.
- No **mar**: pescada, atum, camarão, sardinhas, amêijoas e polvo.
- Dos **animais**: ovos, carne, frango, salsichas, fiambre e derivados lácteos.

OBJETIVOS DIDÁTICOS:

- Favorece o desenvolvimento da observação e da descrição dos desenhos e das fotografias.
- Amplia o conhecimento e a classificação dos alimentos em função de onde crescem e de onde vêm.
- Melhorar as habilidades de identificação, diferenciação e classificação.
- Desenvolvimento e implementação do vocabulário básico.
- Melhorar a coordenação psicomotora ao manipular as fichas e uni-las correctamente.

SISTEMA DE JOGO E RECOMENDAÇÕES DE UTILIZAÇÃO

- Podem jogar **até 5 CRIANÇAS**.



- Possui um SISTEMA AUTOCORRECTOR no verso. Permite à criança manipular livremente as fichas e efectuar a correcção para verificar se colocou as fotografias correctamente.
- O professor deve formular perguntas do tipo: De onde vem o leite, os ovos, o atum, etc.? Onde crescem as cenouras, os tomates, o trigo, etc.? (ex.: Onde crescem as batatas? As batatas crescem debaixo da terra; Onde crescem as maçãs? As maçãs crescem nas árvores).
- Antes de começar, é recomendável que o professor verifique se os alunos entenderam o sistema de jogo e o sistema autocorrector.
- Se ao lançar o dado sair a cruz, passa-se a vez ao jogador seguinte.

Versão cooperativa:

- (1) Distribuir as fichas hexagonais entre os alunos. No centro da mesa, colocar as fichas quadradas dos diferentes alimentos voltadas para cima.
- (2) Os alunos devem colocar à volta de cada ficha hexagonal os 6 alimentos provenientes do contexto representado no hexágono. Você também pode usar os dados: por sua vez, cada jogador rola os dados e, dependendo do contexto que sai, ele tem que encontrar e colocar uma peça quadrada (comida) relacionada a esse contexto.
- (3) Por último, olhar o verso das fichas para verificar se os alimentos foram colocados no hexágono correcto.

Versão com dados:

- (1) Colocar os 5 cartões hexagonais, com a face voltada para cima no centro da mesa, e distribuir pelos jogadores os outros cartões com imagens de alimentos.
- (2) Cada jogador lança o dado à vez e, mediante el contexto que sair no dado, vai completando o hexágono correspondente com um dos seus cartões. Caso já não restem alimentos indicados pelo dado, passa-se a vez ao jogador seguinte.
- (3) É vencedor o primeiro jogador a ficar sem cartões.

