

TABELA DE REFERÊNCIA

MÉTODO DAS CORES

LETRAS

A	E	I	O	U	CONSOANTES
■	■	■	■	■	■

Como usar esta tabela:

Cada vogal tem a sua cor específica, assim como as consoantes, facilitando a identificação e promovendo uma aprendizagem significativa em todos os nossos materiais, livros, jogos e atividades, criando uma conexão visual clara com as letras.



Alfabetizei

PEÇAS PLÁSTICAS PRODUZIDAS EM PLA.

AS CORES PODEM VARIAR.
GUARDAR A EMBALAGEM PARA UMA BOA DURABILIDADE DO MATERIAL.
PRAZO DE VALIDADE: INDETERMINADO.

FABRICADO, DISTRIBUÍDO E COMERCIALIZADO POR ALFFACOR ES LTDA
AVENIDA GETÚLIO VARGAS, 151- SALA 01
CENTRO II | BRUSQUE | SC | 88353-000
CNPJ: 43.176.490/0001-94

INDÚSTRIA BRASILEIRA

ALFABETIZEI É UMA MARCA PERTENCENTE A ALFFACOR.



MANUAL DO JOGO

ESCALA LETRAS
APRENDER BRINCANDO EM CADA PASSO!



TABELA DE REFERÊNCIA

MÉTODO DAS CORES

LETRAS

A	E	I	O	U	CONSOANTES
■	■	■	■	■	■

Como usar esta tabela:

Cada vogal tem a sua cor específica, assim como as consoantes, facilitando a identificação e promovendo uma aprendizagem significativa em todos os nossos materiais, livros, jogos e atividades, criando uma conexão visual clara com as letras.



Alfabetizei

PEÇAS PLÁSTICAS PRODUZIDAS EM PLA.

AS CORES PODEM VARIAR.
GUARDAR A EMBALAGEM PARA UMA BOA DURABILIDADE DO MATERIAL.
PRAZO DE VALIDADE: INDETERMINADO.

FABRICADO, DISTRIBUÍDO E COMERCIALIZADO POR ALFFACOR ES LTDA
AVENIDA GETÚLIO VARGAS, 151- SALA 01
CENTRO II | BRUSQUE | SC | 88353-000
CNPJ: 43.176.490/0001-94

INDÚSTRIA BRASILEIRA

ALFABETIZEI É UMA MARCA PERTENCENTE A ALFFACOR.



MANUAL DO JOGO

ESCALA LETRAS
APRENDER BRINCANDO EM CADA PASSO!



Objetivo do Jogo

Chegar ao final do percurso no tabuleiro, passando pelas casas com letras. A cada casa, o jogador precisa dizer uma palavra que comece com a letra indicada, estimulando o vocabulário e o aprendizado de forma divertida.

Conteúdo da Caixa

1 Tabuleiro colorido com percurso alfabético;
1 Dado numerado de 1 a 6;
2 Pinos coloridos (um para cada jogador);
Manual de Como Jogar;

Preparação para Jogar

Abra o tabuleiro virado para cima, posicione-o em uma superfície plana. Cada jogador escolhe um pino colorido e o coloca na casa inicial (Casa 01). Deixe o dado ao alcance de todos.

Como Jogar

1. Defina a ordem dos jogadores: Pode ser pelo critério que preferirem (ex.: o mais novo começa ou sorteio).
2. Na sua vez, o jogador lança o dado e move o pino pelo número de casas correspondente ao que virou no dado.

Desafio: Ao parar em uma casa, o jogador precisa dizer uma palavra que comece com a letra indicada na casa onde parou.

Exemplo: Se parar na letra M, o jogador pode falar “macaco”, “mesa” ou qualquer outra palavra iniciada com M. Se o jogador acertar, o jogo segue normalmente e passa a vez ao próximo jogador. Se errar ou não conseguir pensar em uma palavra: O jogador permanece na mesma anterior a casa avançada e só poderá avançar na próxima rodada ao acertar o desafio. O jogo continua assim até que alguém chegue à última casa do percurso e vença a partida.

Regras Especiais

Palavras repetidas: Uma palavra só pode ser usada uma vez por partida. Se alguém já falou “macaco”, nenhum outro jogador pode usá-la novamente.
Ajuda coletiva: Se um jogador ficar travado, os outros podem ajudar, mas ele ainda assim permanece na mesma casa.

Casas especiais:

O jogo se chama Escala Letras justamente pois existem algumas casas onde o jogador subirá ou descenderá no tabuleiro, onde ao virar o dado, e seu pino cair na casa mencionada abaixo, terão consequências, conforme abaixo:

Casa 08 - O jogador volta para a casa 03;
Casa 09 - O jogador avança para a casa 12;
Casa 13 - O Jogador nesta casa, precisa ditar as vogais do alfabeto e voltar para a casa 07;
Casa 18 - O jogador avança para a casa 23;
Casa 26 - O jogador volta para a casa 06;
Casa 29 - O Jogador nesta casa, precisa ditar (ou cantar) todo o alfabeto, caso ele esteja correto, ele avança e vence o jogo. Caso ele erre, ele volta a casa anterior de ter jogado o dado.

Duração Média da Partida

De 20 a 30 minutos, dependendo do número de jogadores e das respostas.

Benefícios Pedagógicos

- Estímulo à alfabetização e reconhecimento das letras.
- Desenvolvimento da criatividade e raciocínio rápido.
- Aprimoramento do vocabulário de forma lúdica.
- Incentivo à interação social e trabalho em equipe.

Dicas para Pais e Professores

Use o jogo para reforçar palavras novas que a criança aprendeu recentemente. Adapte o desafio ao nível da criança: para as mais novas, aceitar palavras mais simples; para as mais avançadas, estimular palavras mais complexas.

Promova uma competição saudável, incentivando o aprendizado acima da vitória.

Agora é só começar a aventura pelo alfabeto! Divirta-se explorando letras e palavras, e boa sorte na corrida do conhecimento! 🎲 🚀

Objetivo do Jogo

Chegar ao final do percurso no tabuleiro, passando pelas casas com letras. A cada casa, o jogador precisa dizer uma palavra que comece com a letra indicada, estimulando o vocabulário e o aprendizado de forma divertida.

Conteúdo da Caixa

1 Tabuleiro colorido com percurso alfabético;
1 Dado numerado de 1 a 6;
2 Pinos coloridos (um para cada jogador);
Manual de Como Jogar;

Preparação para Jogar

Abra o tabuleiro virado para cima, posicione-o em uma superfície plana. Cada jogador escolhe um pino colorido e o coloca na casa inicial (Casa 01). Deixe o dado ao alcance de todos.

Como Jogar

1. Defina a ordem dos jogadores: Pode ser pelo critério que preferirem (ex.: o mais novo começa ou sorteio).
2. Na sua vez, o jogador lança o dado e move o pino pelo número de casas correspondente ao que virou no dado.

Desafio: Ao parar em uma casa, o jogador precisa dizer uma palavra que comece com a letra indicada na casa onde parou.

Exemplo: Se parar na letra M, o jogador pode falar “macaco”, “mesa” ou qualquer outra palavra iniciada com M. Se o jogador acertar, o jogo segue normalmente e passa a vez ao próximo jogador. Se errar ou não conseguir pensar em uma palavra: O jogador permanece na mesma anterior a casa avançada e só poderá avançar na próxima rodada ao acertar o desafio. O jogo continua assim até que alguém chegue à última casa do percurso e vença a partida.

Regras Especiais

Palavras repetidas: Uma palavra só pode ser usada uma vez por partida. Se alguém já falou “macaco”, nenhum outro jogador pode usá-la novamente.
Ajuda coletiva: Se um jogador ficar travado, os outros podem ajudar, mas ele ainda assim permanece na mesma casa.

Casas especiais:

O jogo se chama Escala Letras justamente pois existem algumas casas onde o jogador subirá ou descenderá no tabuleiro, onde ao virar o dado, e seu pino cair na casa mencionada abaixo, terão consequências, conforme abaixo:

Casa 08 - O jogador volta para a casa 03;
Casa 09 - O jogador avança para a casa 12;
Casa 13 - O Jogador nesta casa, precisa ditar as vogais do alfabeto e voltar para a casa 07;
Casa 18 - O jogador avança para a casa 23;
Casa 26 - O jogador volta para a casa 06;
Casa 29 - O Jogador nesta casa, precisa ditar (ou cantar) todo o alfabeto, caso ele esteja correto, ele avança e vence o jogo. Caso ele erre, ele volta a casa anterior de ter jogado o dado.

Duração Média da Partida

De 20 a 30 minutos, dependendo do número de jogadores e das respostas.

Benefícios Pedagógicos

- Estímulo à alfabetização e reconhecimento das letras.
- Desenvolvimento da criatividade e raciocínio rápido.
- Aprimoramento do vocabulário de forma lúdica.
- Incentivo à interação social e trabalho em equipe.

Dicas para Pais e Professores

Use o jogo para reforçar palavras novas que a criança aprendeu recentemente. Adapte o desafio ao nível da criança: para as mais novas, aceitar palavras mais simples; para as mais avançadas, estimular palavras mais complexas.

Promova uma competição saudável, incentivando o aprendizado acima da vitória.

Agora é só começar a aventura pelo alfabeto! Divirta-se explorando letras e palavras, e boa sorte na corrida do conhecimento! 🎲 🚀