



MANUAL DO JOGO

XADREZ DA MEMÓRIA
DIVERSÃO E APRENDIZADO EM CADA DESAFIO!



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

XADREZ DA MEMÓRIA
DIVERSÃO E APRENDIZADO EM CADA DESAFIO!



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.



Objetivo:

O objetivo do Xadrez da Memória é estimular a memória, a atenção e o raciocínio lógico das crianças enquanto se divertem. Elas precisam encontrar pares de figuras iguais.

Componentes:

- 1 Placa de encaixe;
- 1 Sobreplaca com 20 furos que fica sobre a placa principal;
- 20 Tampinhas para cobrir os furos da sobreplaca
- 8 Fichas ilustradas com elementos variados (objetos, letras, entre outros).

Preparação do Jogo:

Escolha uma ficha e encaixe na placa principal;
Posicione a sobreplaca em cima da placa com a ficha;
Cubra todos os furos com as tampinhas coloridas, ocultando as imagens da ficha.

Modos de Jogo:

1. Modo Clássico – Encontre os Pares:

1. Cada jogador retira duas tampinhas por vez, tentando encontrar duas fichas iguais.
2. Se as figuras coincidirem, o jogador retira as tampinhas e continua jogando.
3. Caso as figuras sejam diferentes, as tampinhas devem ser devolvidas no mesmo lugar e o próximo jogador tem a sua vez.
4. O jogo termina quando todas as tampinhas são retiradas e os pares estão revelados.
5. Vencedor: Quem encontrar o maior número de pares corretos ao final da partida.

2. Modo Lógico – Encontre a Conexão:

1. Neste modo, cada ficha representa um conceito ou lógica específica, como letras iniciais iguais, objetos da mesma categoria ou cores correspondentes.
2. O desafio é encontrar pares de fichas que compartilhem a mesma lógica.

Objetivo:

O objetivo do Xadrez da Memória é estimular a memória, a atenção e o raciocínio lógico das crianças enquanto se divertem. Elas precisam encontrar pares de figuras iguais.

Componentes:

- 1 Placa de encaixe;
- 1 Sobreplaca com 20 furos que fica sobre a placa principal;
- 20 Tampinhas para cobrir os furos da sobreplaca
- 8 Fichas ilustradas com elementos variados (objetos, letras, entre outros).

Preparação do Jogo:

Escolha uma ficha e encaixe na placa principal;
Posicione a sobreplaca em cima da placa com a ficha;
Cubra todos os furos com as tampinhas coloridas, ocultando as imagens da ficha.

Modos de Jogo:

1. Modo Clássico – Encontre os Pares:

1. Cada jogador retira duas tampinhas por vez, tentando encontrar duas fichas iguais.
2. Se as figuras coincidirem, o jogador retira as tampinhas e continua jogando.
3. Caso as figuras sejam diferentes, as tampinhas devem ser devolvidas no mesmo lugar e o próximo jogador tem a sua vez.
4. O jogo termina quando todas as tampinhas são retiradas e os pares estão revelados.
5. Vencedor: Quem encontrar o maior número de pares corretos ao final da partida.

2. Modo Lógico – Encontre a Conexão:

1. Neste modo, cada ficha representa um conceito ou lógica específica, como letras iniciais iguais, objetos da mesma categoria ou cores correspondentes.
2. O desafio é encontrar pares de fichas que compartilhem a mesma lógica.

3. Exemplo: O educador pode indicar para encontrar fichas que tenham a mesma cor ou que comecem com a mesma letra.
4. Vencedor: O jogador que encontrar o maior número de pares ou conexões lógicas corretas.

3. Modo de Memória Avançada – Desafios Crescentes:

1. Este modo é ideal para jogadores mais experientes.
2. Inicie o jogo com um tempo para memorizar as posições das fichas antes de colocar as tampinhas.
3. Após o tempo de observação, cubra as fichas e comece o jogo normalmente.
4. Vencedor: Quem conseguir relembrar e encontrar mais pares após o tempo de observação.

Dicas e Sugestões:

Adapte os Desafios: É possível ajustar o nível de dificuldade, dependendo da idade e das habilidades das crianças, propondo lógicas mais complexas ou diferentes tipos de pares.

Use para Aprendizagem: As fichas podem ter temas educativos, como letras, números ou figuras de animais, ajudando na alfabetização e na associação de conceitos.

Jogo em Grupo ou Individual: O jogo pode ser jogado individualmente, promovendo o desenvolvimento pessoal, ou em grupo, estimulando a interação e o trabalho em equipe.

Final do Jogo:

O jogo termina quando todas as tampinhas são retiradas e as fichas reveladas ou quando todos os desafios lógicos forem resolvidos. Em cada modo, vence o jogador que tiver acertado mais combinações.

Divirta-se e exercite a mente com o Xadrez da Memória!



3. Exemplo: O educador pode indicar para encontrar fichas que tenham a mesma cor ou que comecem com a mesma letra.
4. Vencedor: O jogador que encontrar o maior número de pares ou conexões lógicas corretas.

3. Modo de Memória Avançada – Desafios Crescentes:

1. Este modo é ideal para jogadores mais experientes.
2. Inicie o jogo com um tempo para memorizar as posições das fichas antes de colocar as tampinhas.
3. Após o tempo de observação, cubra as fichas e comece o jogo normalmente.
4. Vencedor: Quem conseguir relembrar e encontrar mais pares após o tempo de observação.

Dicas e Sugestões:

Adapte os Desafios: É possível ajustar o nível de dificuldade, dependendo da idade e das habilidades das crianças, propondo lógicas mais complexas ou diferentes tipos de pares.

Use para Aprendizagem: As fichas podem ter temas educativos, como letras, números ou figuras de animais, ajudando na alfabetização e na associação de conceitos.

Jogo em Grupo ou Individual: O jogo pode ser jogado individualmente, promovendo o desenvolvimento pessoal, ou em grupo, estimulando a interação e o trabalho em equipe.

Final do Jogo:

O jogo termina quando todas as tampinhas são retiradas e as fichas reveladas ou quando todos os desafios lógicos forem resolvidos. Em cada modo, vence o jogador que tiver acertado mais combinações.

Divirta-se e exercite a mente com o Xadrez da Memória!

