

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

LUDO ALFA
APRENDIZADO COLORIDO E DIVERTIDO!



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.



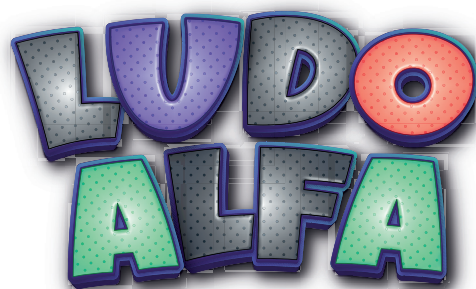
Alfabetizei

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

LUDO ALFA
APRENDIZADO COLORIDO E DIVERTIDO!



Objetivo do Jogo

O objetivo do Ludo Alfa é ser o primeiro a levar todas as suas peças (peões) do ponto de partida até a linha de suas cores sentido o centro do tabuleiro, chamado de "Casas Finais". O jogo promove a associação entre vogais e cores, além de estimular o vocabulário e a consciência fonológica de forma divertida.

Preparação

Escolha das Peças: Cada jogador escolhe um conjunto de peças coloridas (verde, laranja, azul ou vermelho), que correspondem às vogais da metodologia das cores da Alfabetizei.

Posição Inicial: Todas as peças começam na "Casa Inicial" do jogador.

Regras Básicas

Iniciando o Jogo: O jogo começa com o lançamento do dado. Todos escolhem uma cor que será a referência, um dos jogadores joga o dado, e a cor que cair e coincidir com a escolha de algum jogador ele tem o direito de iniciar, caso vire uma cor que não foi escolhida, outro jogador joga o dado até cair uma das cores escolhidas pelos jogadores.

Iniciando a partida: Todos os jogadores devem posicionar seus peões nos espaços da "Casa Inicial"

Movimentação: Para liberar a peça, o jogador precisa tirar a sua cor, para iniciar na primeira casa. Após liberar a peça, o jogador avança pelo tabuleiro de acordo com a cor obtida no dado. Cada jogada exige que o jogador diga uma palavra que comece com a vogal correspondente à cor que virou no dado.

Capturas: Se uma peça pousa em uma casa ocupada por uma peça de outro jogador, a peça capturada retorna à Casa Inicial do jogador capturado.

Casa de Segurança: Algumas casas do tabuleiro funcionam como "Casas de Segurança", onde a peça não pode ser capturada. Essas casas são identificadas pela cor ROXA no tabuleiro.

Movimento Especial: Quando o jogador tira a cor preta no dado, ele tem que falar uma palavra com alguma consoante escolhida por outro jogador e perde a vez.

Como Ganhar o Jogo

Para vencer, o jogador deve levar todas as suas peças até a linha com suas cores no sentido do centro do tabuleiro. Não é necessário percorrer todo o trajeto até o centro para completar o objetivo, as peças estando na linha é o suficiente.

Regras Opcionais (Para Enriquecer o Jogo)

Formação de Frases: Para aumentar o nível de desafio, incentive o jogador a formar uma frase com a vogal da sua peça, criando uma relação mais complexa entre vocabulário e som.

Tempo Limite: Para estimular a rapidez no raciocínio, estabeleça um tempo limite (como 10 segundos) para que cada jogador diga uma palavra. Se o jogador não conseguir, é anulada sua jogada.

Dicas de Aproveitamento

Diferentes Idades: Para crianças menores, use palavras simples. Crianças mais velhas podem ser incentivadas a pensar em palavras mais complexas ou até frases.

O **Ludo Alfa** transforma cada partida em uma experiência única de aprendizado e diversão, ideal para reforçar o **aprendizado das vogais e o desenvolvimento da linguagem!**



Objetivo do Jogo

O objetivo do Ludo Alfa é ser o primeiro a levar todas as suas peças (peões) do ponto de partida até a linha de suas cores sentido o centro do tabuleiro, chamado de "Casas Finais". O jogo promove a associação entre vogais e cores, além de estimular o vocabulário e a consciência fonológica de forma divertida.

Preparação

Escolha das Peças: Cada jogador escolhe um conjunto de peças coloridas (verde, laranja, azul ou vermelho), que correspondem às vogais da metodologia das cores da Alfabetizei.

Posição Inicial: Todas as peças começam na "Casa Inicial" do jogador.

Regras Básicas

Iniciando o Jogo: O jogo começa com o lançamento do dado. Todos escolhem uma cor que será a referência, um dos jogadores joga o dado, e a cor que cair e coincidir com a escolha de algum jogador ele tem o direito de iniciar, caso vire uma cor que não foi escolhida, outro jogador joga o dado até cair uma das cores escolhidas pelos jogadores.

Iniciando a partida: Todos os jogadores devem posicionar seus peões nos espaços da "Casa Inicial"

Movimentação: Para liberar a peça, o jogador precisa tirar a sua cor, para iniciar na primeira casa. Após liberar a peça, o jogador avança pelo tabuleiro de acordo com a cor obtida no dado. Cada jogada exige que o jogador diga uma palavra que comece com a vogal correspondente à cor que virou no dado.

Capturas: Se uma peça pousa em uma casa ocupada por uma peça de outro jogador, a peça capturada retorna à Casa Inicial do jogador capturado.

Casa de Segurança: Algumas casas do tabuleiro funcionam como "Casas de Segurança", onde a peça não pode ser capturada. Essas casas são identificadas pela cor ROXA no tabuleiro.

Movimento Especial: Quando o jogador tira a cor preta no dado, ele tem que falar uma palavra com alguma consoante escolhida por outro jogador e perde a vez.

Como Ganhar o Jogo

Para vencer, o jogador deve levar todas as suas peças até a linha com suas cores no sentido do centro do tabuleiro. Não é necessário percorrer todo o trajeto até o centro para completar o objetivo, as peças estando na linha é o suficiente.

Regras Opcionais (Para Enriquecer o Jogo)

Formação de Frases: Para aumentar o nível de desafio, incentive o jogador a formar uma frase com a vogal da sua peça, criando uma relação mais complexa entre vocabulário e som.

Tempo Limite: Para estimular a rapidez no raciocínio, estabeleça um tempo limite (como 10 segundos) para que cada jogador diga uma palavra. Se o jogador não conseguir, é anulada sua jogada.

Dicas de Aproveitamento

Diferentes Idades: Para crianças menores, use palavras simples. Crianças mais velhas podem ser incentivadas a pensar em palavras mais complexas ou até frases.

O **Ludo Alfa** transforma cada partida em uma experiência única de aprendizado e diversão, ideal para reforçar o **aprendizado das vogais e o desenvolvimento da linguagem!**

