



## MANUAL DO JOGO

**MOVEVOGAL**  
APRENDENDO A CADA MOVIMENTO!



**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.



**Alfabetizei**



## MANUAL DO JOGO

**MOVEVOGAL**  
APRENDENDO A CADA MOVIMENTO!



**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.



**Alfabetizei**

## Objetivo do Jogo

O objetivo do **MoveVogal** é completar o desafio proposto no livro de desafios, posicionando corretamente os botões correspondentes às vogais na placa de movimentação, sem levantar as peças.

## Componentes do Jogo

10 botões representando as vogais e suas cores (2 de cada vogal: A, E, I, O, U).

01 placa para movimentação dos botões.

01 livro com 24 desafios progressivos.

01 sineta.

## Preparação para o Jogo

1. Escolha um desafio no livro e mostre-o ao jogador.
2. O educador ou jogador seleciona apenas os botões correspondentes a aquele desafio, embaralha e coloca de modo que a posição inicial não corresponda ao desafio escolhido.
3. O desafio deve ser completado movendo as peças sem levantá-las.

## Objetivo do Jogo

O objetivo do **MoveVogal** é completar o desafio proposto no livro de desafios, posicionando corretamente os botões correspondentes às vogais na placa de movimentação, sem levantar as peças.

## Componentes do Jogo

10 botões representando as vogais e suas cores (2 de cada vogal: A, E, I, O, U).

01 placa para movimentação dos botões.

01 livro com 24 desafios progressivos.

01 sineta.

## Preparação para o Jogo

1. Escolha um desafio no livro e mostre-o ao jogador.
2. O educador ou jogador seleciona apenas os botões correspondentes a aquele desafio, embaralha e coloca de modo que a posição inicial não corresponda ao desafio escolhido.
3. O desafio deve ser completado movendo as peças sem levantá-las.

## Como Jogar

1. O jogador inicia movimentando os botões na placa de acordo com o desafio selecionado, com o objetivo de posicioná-los conforme o modelo mostrado no livro de desafios.
2. Os movimentos devem ser feitos deslizando as peças sobre a placa, sem levantar nenhum botão.
3. Quando o jogador concluir o desafio, ele deve tocar a sineta para sinalizar o término.

## Instruções Especiais e Dicas

**Modo Competitivo:** Duas pessoas (cada uma com um jogo) podem competir para completar o mesmo desafio. Ambas começam com a mesma configuração embaralhada, e o primeiro a completar a sequência correta toca a sineta.

**Dificuldade Progressiva:** Comece com desafios mais fáceis e avance para os mais difíceis, ajudando a desenvolver o raciocínio lógico e a percepção visual.

## Como Jogar

1. O jogador inicia movimentando os botões na placa de acordo com o desafio selecionado, com o objetivo de posicioná-los conforme o modelo mostrado no livro de desafios.
2. Os movimentos devem ser feitos deslizando as peças sobre a placa, sem levantar nenhum botão.
3. Quando o jogador concluir o desafio, ele deve tocar a sineta para sinalizar o término.

## Instruções Especiais e Dicas

**Modo Competitivo:** Duas pessoas (cada uma com um jogo) podem competir para completar o mesmo desafio. Ambas começam com a mesma configuração embaralhada, e o primeiro a completar a sequência correta toca a sineta.

**Dificuldade Progressiva:** Comece com desafios mais fáceis e avance para os mais difíceis, ajudando a desenvolver o raciocínio lógico e a percepção visual.