

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

ALFALÓGICA

DESAFIE A MENTE E APRENDA COM AS CORES!



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

ALFALÓGICA

DESAFIE A MENTE E APRENDA COM AS CORES!



Objetivo do Jogo

O objetivo do **Alfalógica** é organizar as peças coloridas de acordo com padrões e combinações específicas, desenvolvendo o raciocínio lógico e a identificação das vogais e consoantes de forma divertida e interativa. Cada cor representa uma vogal, e as consoantes são destacadas em preto, conforme a metodologia da Alfabetizei.

Componentes do Jogo

12 Blocos brancos, numerados de 1 a 12, e no verso cores (azul, verde e vermelho).

01 Livro Nível I, com padrões e desafios.

01 Porta Blocos para disposição das peças.

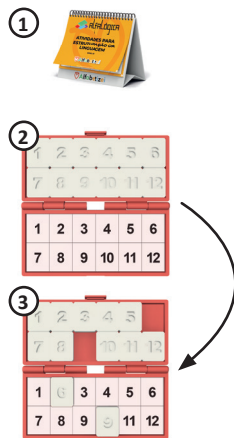
Preparação

Escolha um nível de jogo de acordo com o aprendizado da criança (nível I ou outros níveis disponíveis para compra separadamente), e deixe aberto virado para o jogador.

Abra o porta blocos, e coloque as peças em ordem crescente na parte superior da porta blocos, deixando a amostra o gabarito na parte de baixo.

Como Jogar

- 1. Identifique o Desafio:** Cada carta apresenta um padrão ou uma sequência que o jogador precisa montar com as peças.
- 2. Organize as Peças:** O jogador deve observar a sequência do desafio proposto e organizá-las corretamente conforme as indicações dos números para resolver o desafio. Colocando o bloco com o número virado para cima na posição correspondente na parte inferior. A dificuldade varia conforme o nível do livro.
- 3. Verificação do Desafio:** Após o jogador completar a sequência, o educador ou outro jogador verifica se o padrão foi montado corretamente. Para verificar,



basta fechar o porta blocos, girá-lo horizontalmente e abrir novamente (com a parte de trás do porta blocos virado para cima).

- 4. Conferência do Desafio:** após virar e abrir, irá formar um padrão de cores, este padrão deverá ser igual ao indicado na página do desafio, no canto superior direito do desafio, a ordem e lado das cores deverão ser a mesma nos blocos e no gabarito.

Pontuação (Opcional): Para tornar o jogo mais competitivo, você pode definir uma pontuação para cada acerto. Exemplo:

- Acerto em 1 tentativa:** 3 pontos
- Acerto em 2 tentativas:** 2 pontos
- Acerto em 3 ou mais tentativas:** 1 ponto

Continuação do Jogo: O jogador escolhe um novo desafio, e o jogo continua até que todos os desafios sejam completados ou até o tempo determinado pelo educador ou pais.

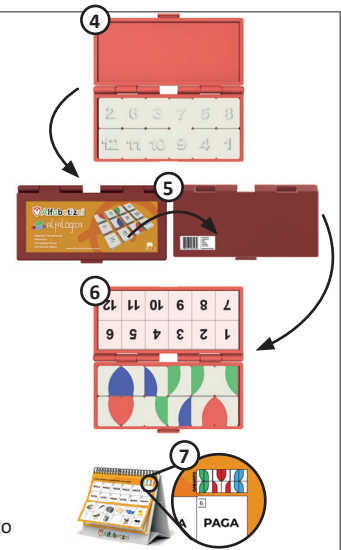
Dicas de Uso

Incentive as crianças a jogarem sozinhas ou em duplas para promover o aprendizado colaborativo.

Variações do Jogo

Para avançar, experimente os livros mais complexos, de níveis mais elevados, e cronometre o tempo para montar cada sequência, incentivando agilidade e precisão.

Bom jogo e boas descobertas com o Alfalógica!



Objetivo do Jogo

O objetivo do **Alfalógica** é organizar as peças coloridas de acordo com padrões e combinações específicas, desenvolvendo o raciocínio lógico e a identificação das vogais e consoantes de forma divertida e interativa. Cada cor representa uma vogal, e as consoantes são destacadas em preto, conforme a metodologia da Alfabetizei.

Componentes do Jogo

12 Blocos brancos, numerados de 1 a 12, e no verso cores (azul, verde e vermelho).

01 Livro Nível I, com padrões e desafios.

01 Porta Blocos para disposição das peças.

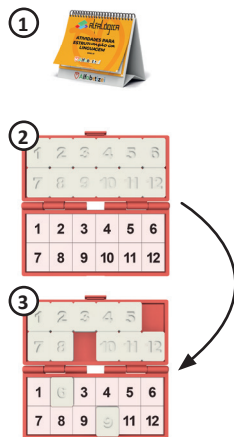
Preparação

Escolha um nível de jogo de acordo com o aprendizado da criança (nível I ou outros níveis disponíveis para compra separadamente), e deixe aberto virado para o jogador.

Abra o porta blocos, e coloque as peças em ordem crescente na parte superior da porta blocos, deixando a amostra o gabarito na parte de baixo.

Como Jogar

- 1. Identifique o Desafio:** Cada carta apresenta um padrão ou uma sequência que o jogador precisa montar com as peças.
- 2. Organize as Peças:** O jogador deve observar a sequência do desafio proposto e organizá-las corretamente conforme as indicações dos números para resolver o desafio. Colocando o bloco com o número virado para cima na posição correspondente na parte inferior. A dificuldade varia conforme o nível do livro.
- 3. Verificação do Desafio:** Após o jogador completar a sequência, o educador ou outro jogador verifica se o padrão foi montado corretamente. Para verificar,



basta fechar o porta blocos, girá-lo horizontalmente e abrir novamente (com a parte de trás do porta blocos virado para cima).

- 4. Conferência do Desafio:** após virar e abrir, irá formar um padrão de cores, este padrão deverá ser igual ao indicado na página do desafio, no canto superior direito do desafio, a ordem e lado das cores deverão ser a mesma nos blocos e no gabarito.

Pontuação (Opcional): Para tornar o jogo mais competitivo, você pode definir uma pontuação para cada acerto. Exemplo:

- Acerto em 1 tentativa:** 3 pontos
- Acerto em 2 tentativas:** 2 pontos
- Acerto em 3 ou mais tentativas:** 1 ponto

Continuação do Jogo: O jogador escolhe um novo desafio, e o jogo continua até que todos os desafios sejam completados ou até o tempo determinado pelo educador ou pais.

Dicas de Uso

Incentive as crianças a jogarem sozinhas ou em duplas para promover o aprendizado colaborativo.

Variações do Jogo

Para avançar, experimente os livros mais complexos, de níveis mais elevados, e cronometre o tempo para montar cada sequência, incentivando agilidade e precisão.

Bom jogo e boas descobertas com o Alfalógica!

