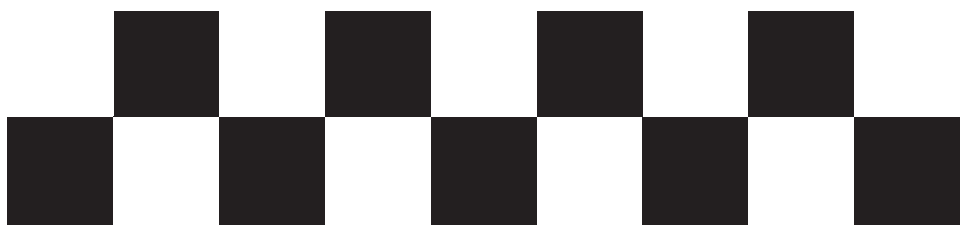


Joga e aprende



Educachess

1



Joga e aprende



Edita: Balàgium Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com

info@educachess.org
www.educachess.org



Edição:
Dipòsit legal:

Fevereiro 2014
L - 1096 - 2015

Desenho da capa:
Layout:
Ilustrações:

Pere Fradera Barceló
Jordi Prió Burgués
Ramon Mayals Marbà

Tradutor :

António Fróis

© Jordi Prió Burgués
Imma Farré Vilalta
Ramon Torra Bernat
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Reservados todos os direitos.

Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada ou transmitida por nenhum meio sem permissão do editor.

Índice

Apresentação.....	5
O Xadrez : Um desporto de interesse	6
Unidade 1. O tabuleiro	9
As casas	11
As linhas	13
As peças.....	15
Unidade 2. O peão	21
O movimento	23
Limitações ao movimento	25
A captura	27
Unidade 3. A torre.....	33
O movimento	35
Limitações ao movimento	37
A captura	39
Unidade 4. O bispo	45
O movimento	47
Limitações ao movimento	49
A captura	51
Unidade 5. A dama.....	57
O movimento	59
Limitações ao movimento	61
A captura	63

Unidade 6. O rei	69
O movimento	71
Limitações ao movimento	73
A captura	77
Unidade 7. O cavalo	83
O movimento	85
Limitações ao movimento	87
A captura	89
Unidade 8. Xeque.....	95
Xeque ao rei	97
Xeque mate	99
Afogado	101

Apresentação

A coleção *Joga e aprende* pretende contribuir para a educação integral dos alunos e alunas em centros educativos de primária utilizando o modelo das inteligências múltiplas .

Uma parte dos materiais apresentam-se agrupados nestes 6 livros, através dos quais se potenciam as capacidades intelectuais (raciocínio, linguagem, cálculo, percepção, memória e inteligência espacial).

Além disso, o xadrez constitui o centro de interesse destes mesmos materiais já que fomentam o desenvolvimento das inteligências múltiplas.

Por isso, ensina-se simultaneamente e de forma muito elementar a jogar xadrez para que os alunos e alunas pratiquem habitualmente este desporto.

Estes materiais permitirão melhorar o rendimento escolar de todos os alunos e alunas, especialmente aqueles que têm dificuldades de aprendizagem. Inicialmente pretende-se melhorar a atenção, a concentração, o raciocínio lógico e o silêncio para criar os hábitos corretos que favoreçam a aprendizagem das matérias curriculares e das competências básicas.

Metodologicamente, utiliza-se um desenho visual e atrativo, apresentam-se os conceitos de forma progressiva e colocam-se exercícios de dificuldade gradual com o objetivo de favorecer a aprendizagem das competências e melhorar o nível dos alunos em geral.

Os conteúdos de cada unidade estão agrupados em dois blocos: o xadrezístico e o das capacidades intelectuais. No primeiro bloco ensinam-se conceitos muito básicos de xadrez, que pode dar um professor mesmo que não tenha grandes conhecimentos prévios de xadrez.

No segundo bloco, apresentam-se exercícios relacionados com as capacidades intelectuais mencionadas anteriormente.

O material recolhido neste livro permite ser trabalhado com os alunos durante todo o curso escolar, com uma dedicação de uma a duas horas semanais em horário letivo.

Estes livros formam parte do projeto Educachess, que deseja contribuir para que o aluno aprenda a ser competente e adquira bons hábitos e valores para enfrentar a vida.

Mais informação em www.educachess.org

O Xadrez: Um desporto de interesse

O xadrez é um jogo de mesa reconhecido como desporto pelo Comité Olímpico Internacional que apresenta múltiplas e interessantes vantagens em todas as idades: não importa que idade se tem para se poder jogar uma partida; mulheres e homens podem competir entre si em igualdade de condições; não existem diferenças em questão de raça e, além disso, trata-se duma atividade popular e económica.

Assim, portanto, em frente a um tabuleiro combinamos o entretenimento com a formação integral da pessoa.

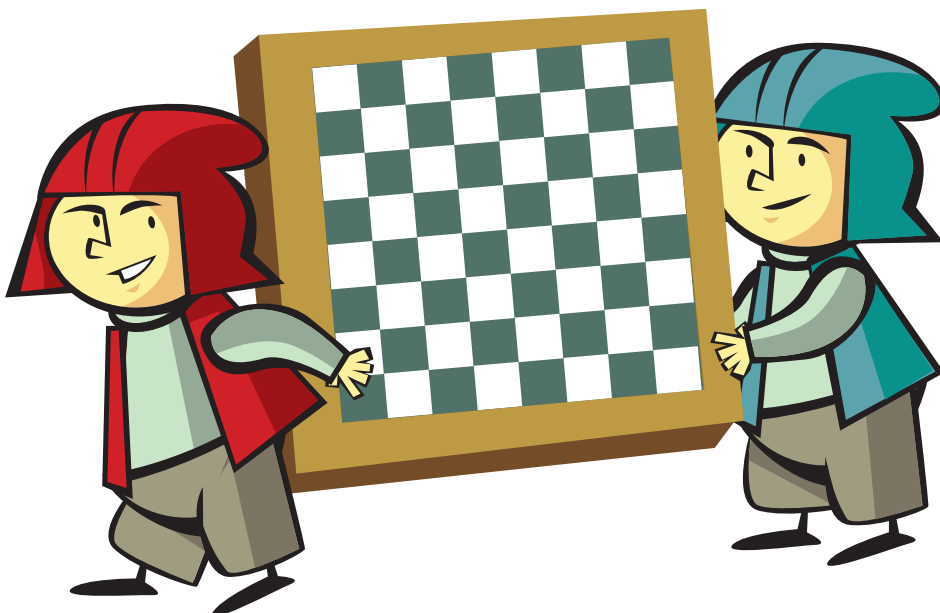
Psicólogos e pedagogos, além dos profissionais de xadrez, assinalaram os múltiplos benefícios que este jogo-desporto proporciona.

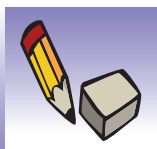
- A nível intelectual, é um instrumento que fomenta o raciocínio lógico-matemático. Além disso, resulta fundamental na contribuição para a resolução de qualquer tipo de conflito da vida quotidiana: aumenta a capacidade de atenção e concentração, fator que torna o xadrez uma atividade especialmente recomendável para alunos com hiperatividade. Com respeito ao esforço que requer responder à jogada do adversário, o xadrez potencia os processos de análise e de síntese, quer dizer exercita-se o estudo forçado de determinadas premissas com o objetivo de encontrar as soluções para cada problema concreto. Finalmente, a imaginação e a criatividade colocam-se em funcionamento numa espécie de intercâmbio mental com o adversário, quando é necessário averiguar qual a estratégia do adversário e elaborar a nossa própria.
- Em relação à personalidade, o xadrez fomenta o controle emocional, a capacidade de organização, a expressão verbal, a responsabilidade de tomar decisões, e quando se vai avançando na prática do jogo contribui para o fortalecimento da autoestima.
- A nível desportivo, como noutras disciplinas, praticar xadrez contribui para aprender a aceitar as regras de um jogo, e dos seus resultados, e como tal, num sentido cultural mais extenso, implica ajudar a formar indivíduos tolerantes, abertos a novas ideias e predispostos a conhecer diversos pontos de vista.
- No âmbito da saúde, a prática do xadrez comporta a estimulação contínua do cérebro. Esta ginástica mental favorece, nas pessoas mais idosas, o reforço da memória e em consequência ajuda a retardar o aparecimento de sintomas das doenças neurodegenerativas próprias da idade.

Unidade 1

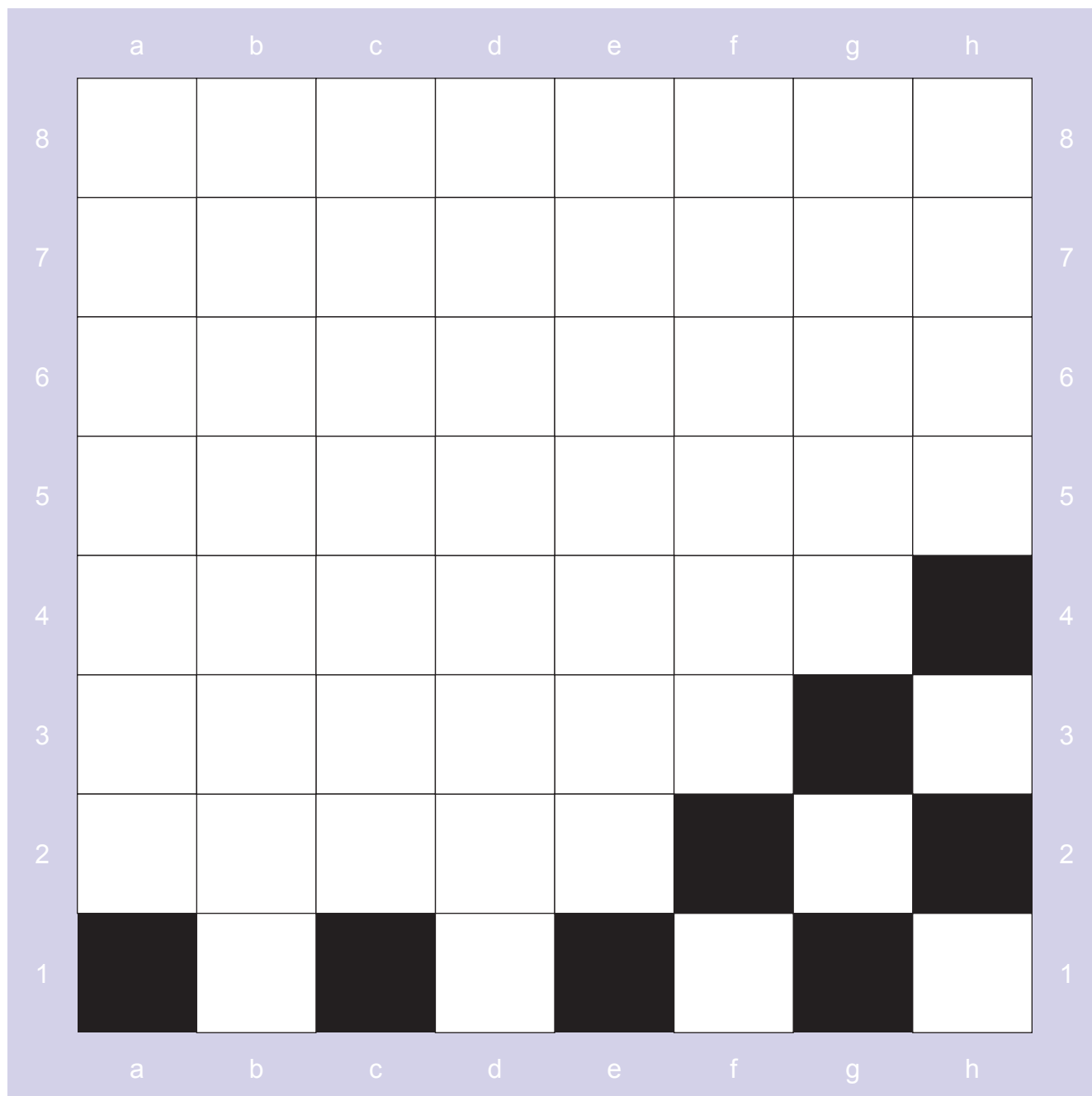
O tabuleiro

- As casas
- As linhas
- As peças





Acaba de pintar as casas do tabuleiro.

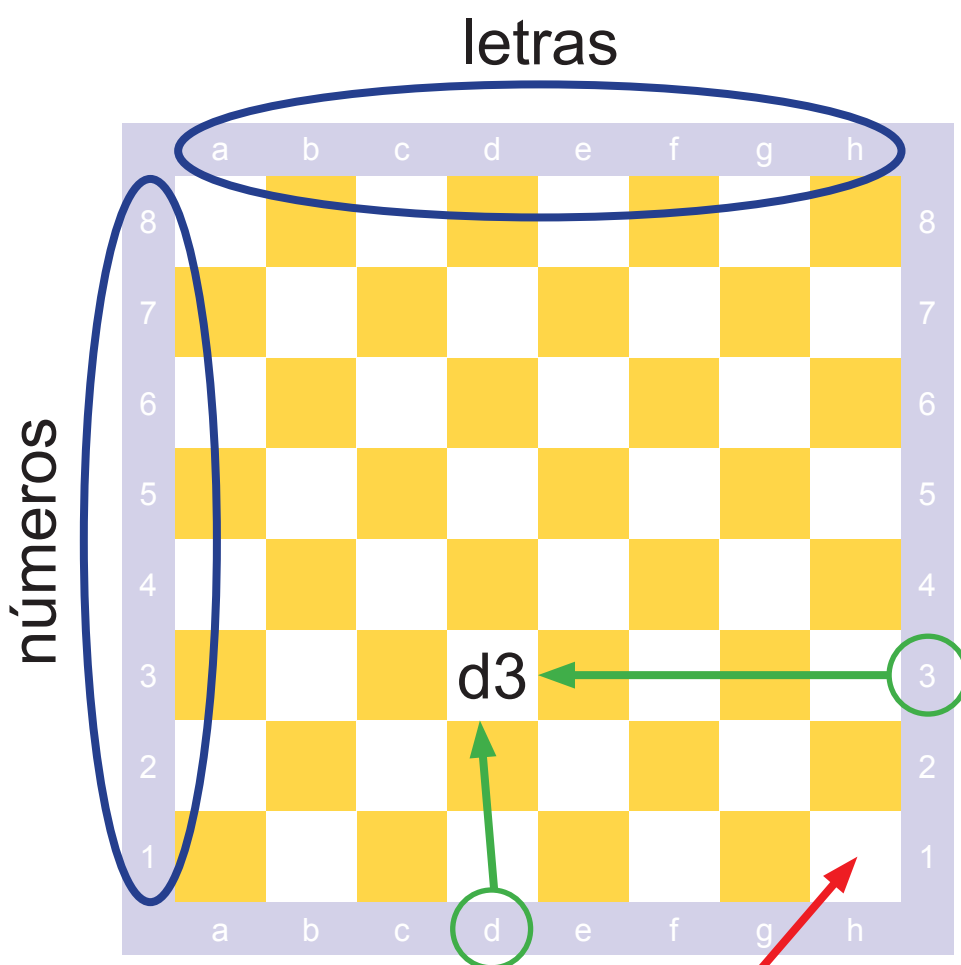


O tabuleiro está formado por 32 casas brancas e 32 casas pretas.



As casas

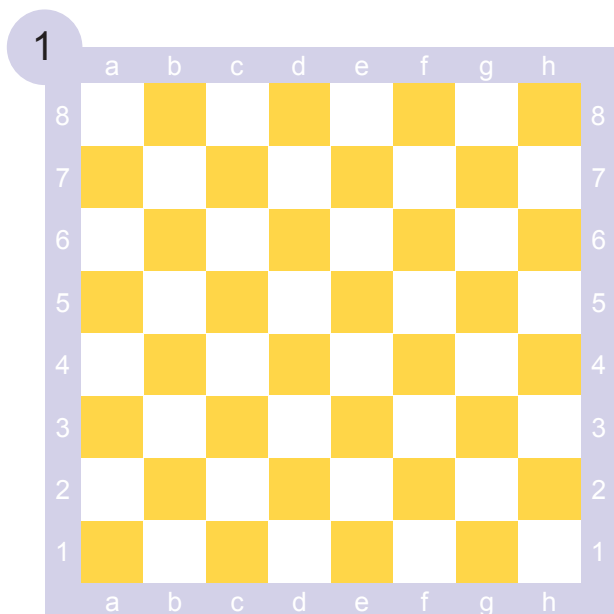
Cada casa tem um nome formado por uma letra e um número.



O tabuleiro estará bem colocado se esta casa é branca.

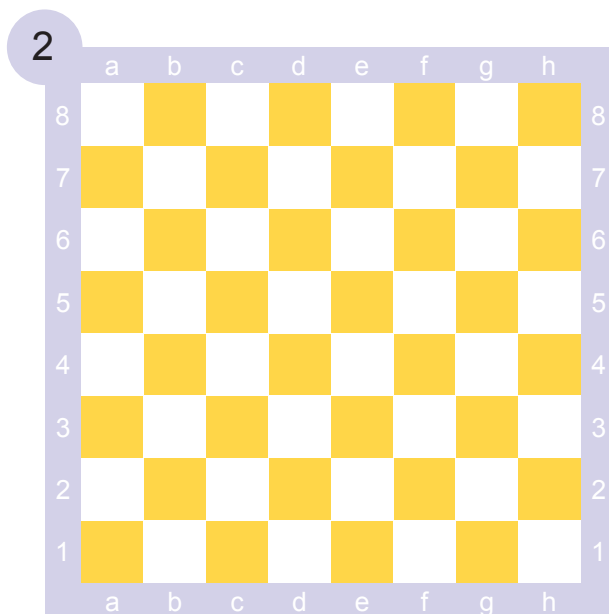


Rodeia com um círculo as casas indicadas.



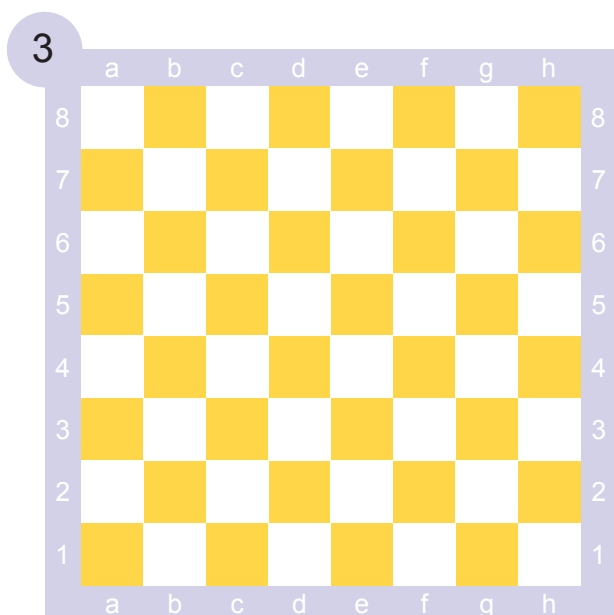
c5

h2



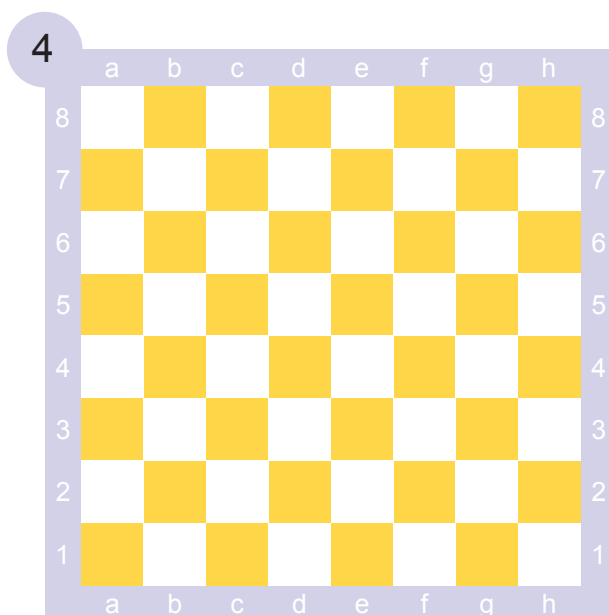
b8

g1



a6

e4



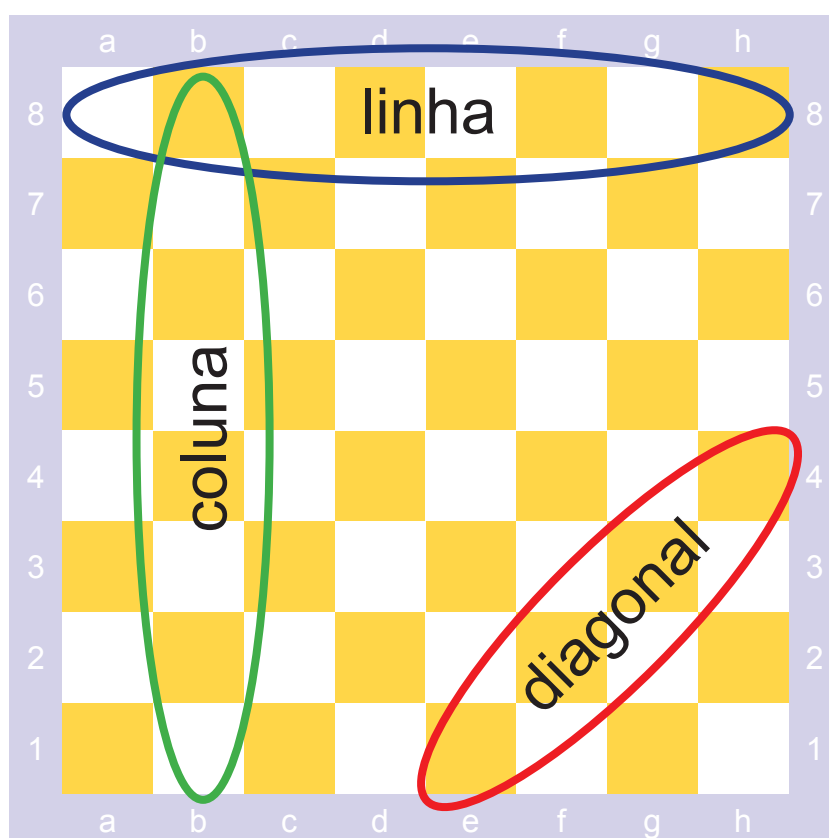
d3

f7



As linhas

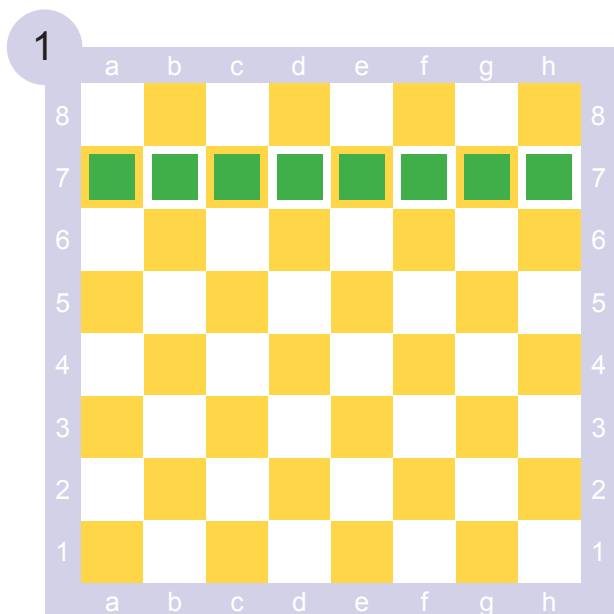
As casas do tabuleiro podem-se agrupar em linhas, colunas e diagonais.



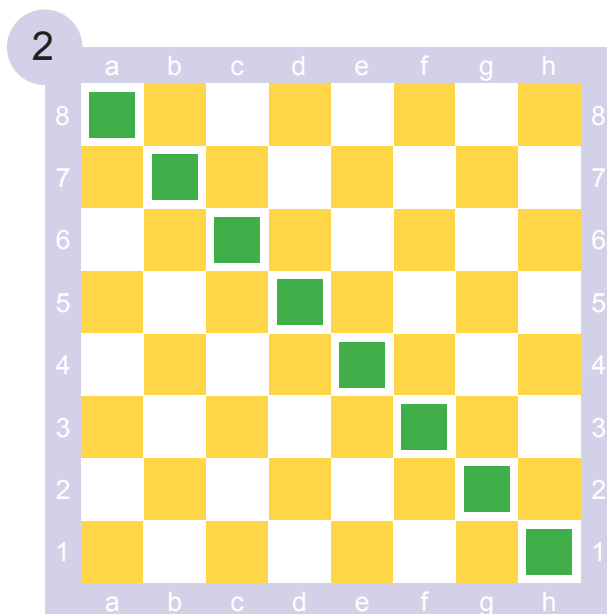
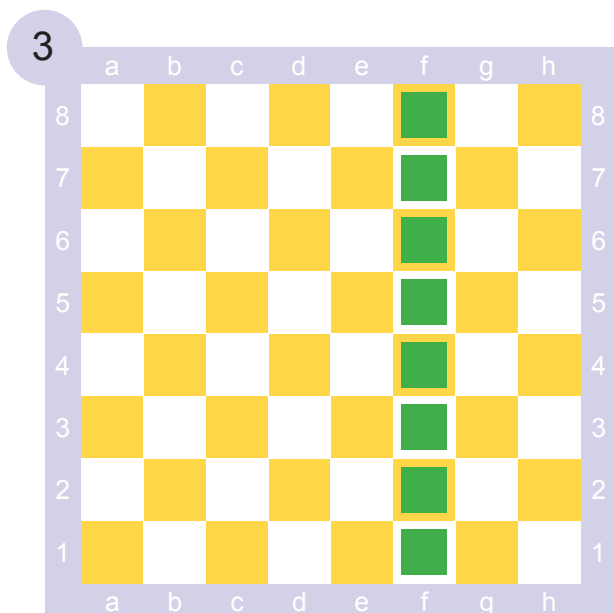
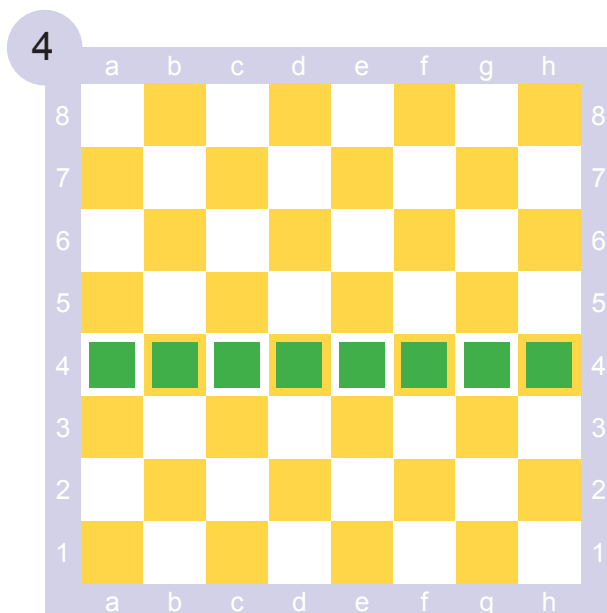
As linhas são linhas horizontais.
As colunas são linhas verticais.
As diagonais são linhas inclinadas.



Anota que tipo de linha formam as casas marcadas de cor verde.



linha





As peças

O peão



A torre



O cavalo



A dama



O bispo



O rei

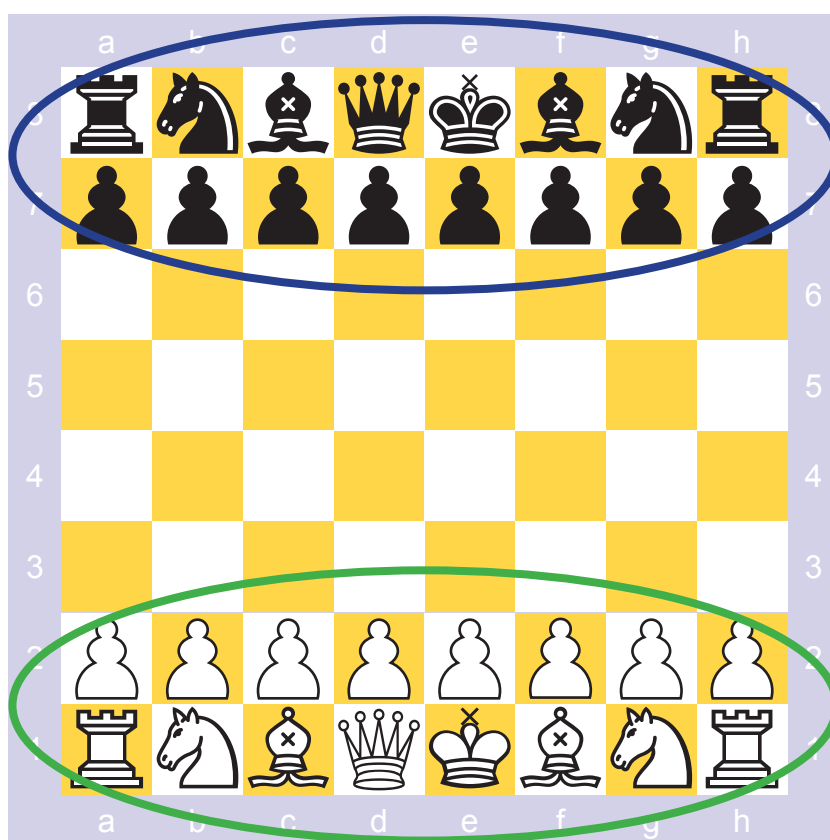


As peças podem ser brancas ou negras.
Cada jogador tem todas as peças da mesma cor.



Colocação das peças no começo da partida.

Negras



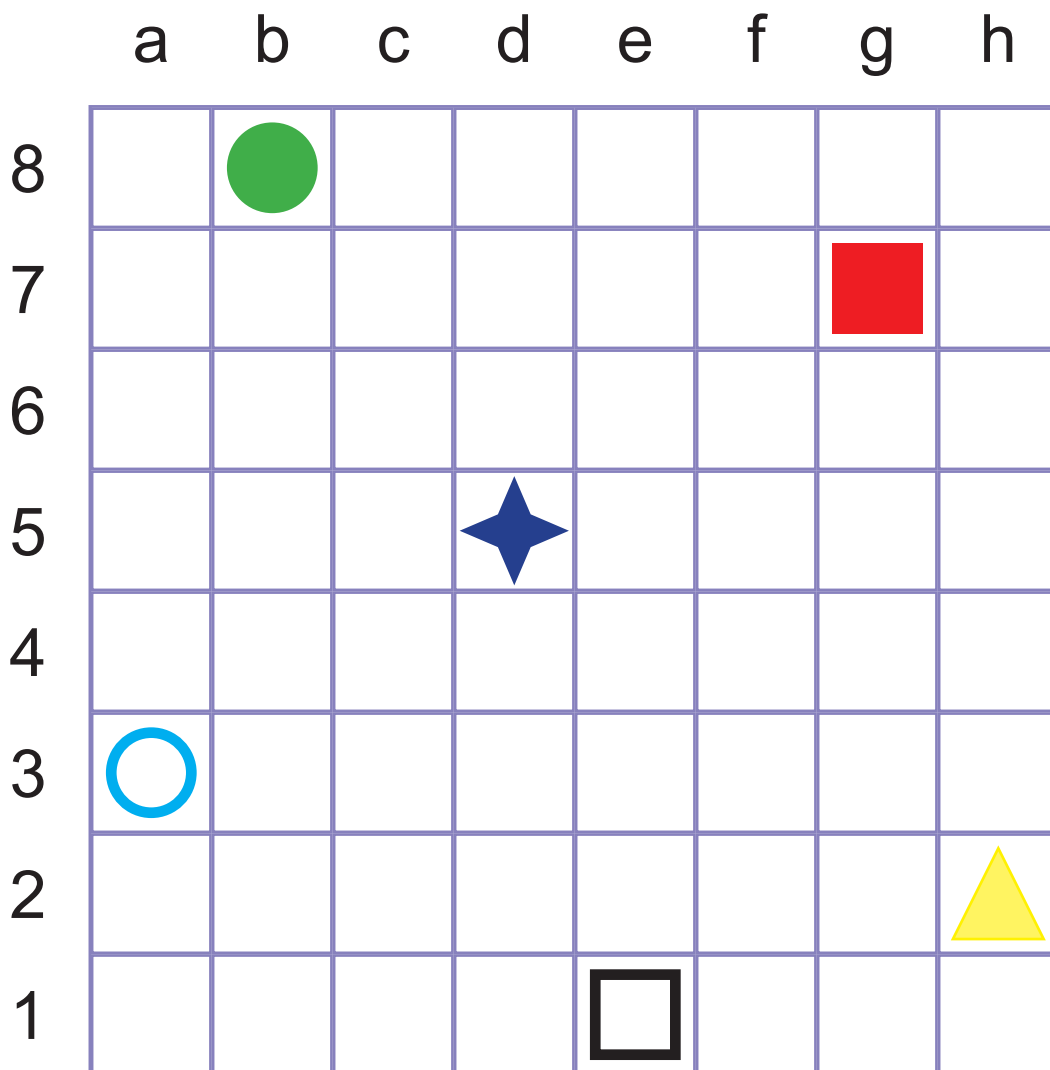
Branças



A casa da dama é da mesma cor que a peça e a casa do rei é de cor diferente que a peça.



Anota em que casas se encontram as seguintes peças.



b

8





Procura as seguintes palavras no tabuleiro.
Podem estar em linhas, colunas ou diagonais.

CAVALO
CASA
LETRA
NÚMERO

LINHA
COLUNA
DIAGONAL
PEÃO

D	C	A	S	A	L	H	N
U	I	L	E	T	P	A	Ú
C	C	A	V	A	L	O	M
O	S	L	G	O	H	S	E
L	A	V	G	O	O	Z	R
U	U	A	Ã	R	N	A	O
N	L	E	T	R	A	A	S
A	P	L	I	N	H	A	L



Conta as vezes que encontras estas peças da mesma cor no tabuleiro da página 16.



8







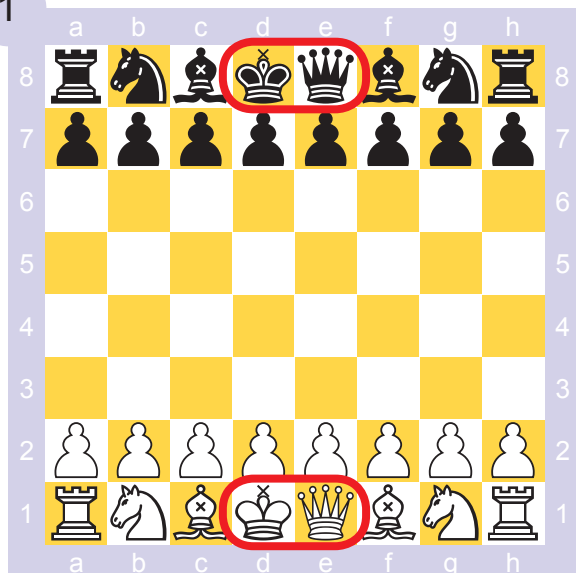






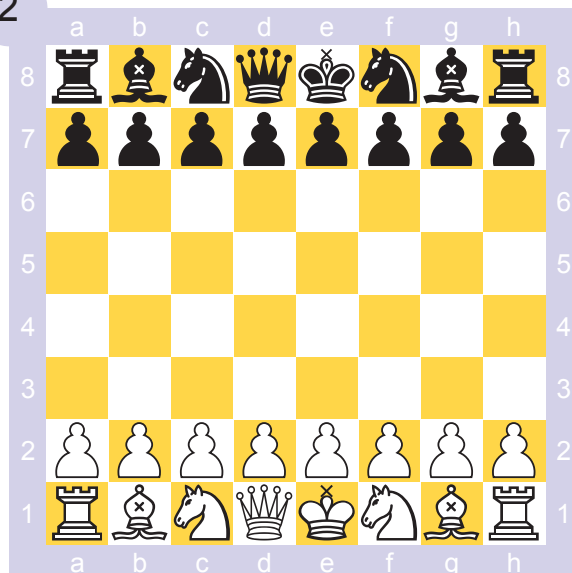
Assinala e anota o erro que observas em cada tabuleiro.

1

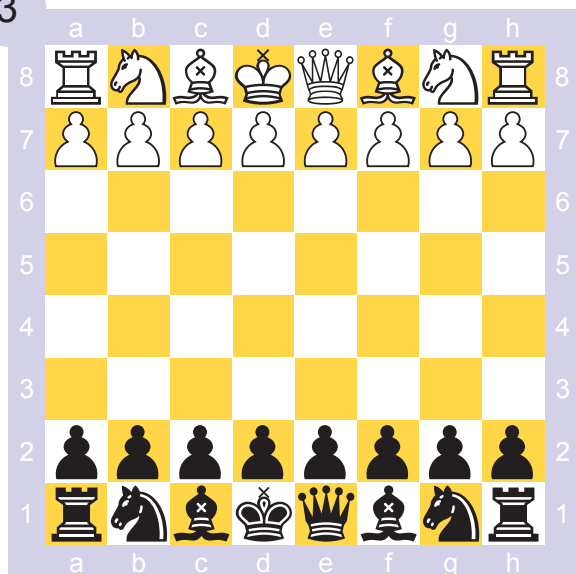


reis e damas
mal colocados

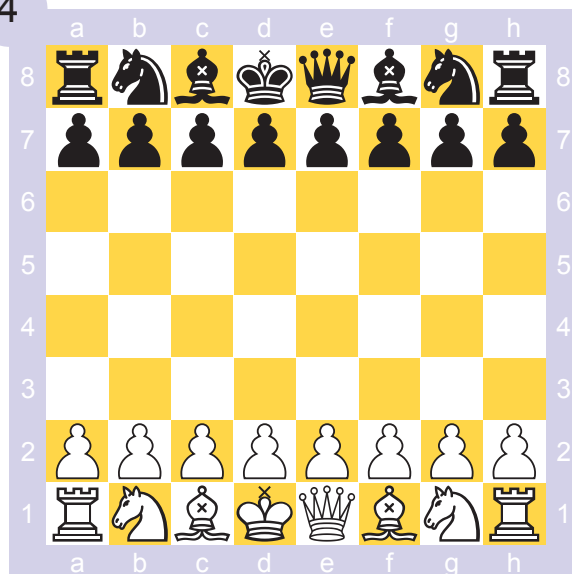
2



3



4

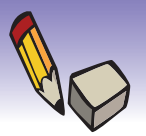


Unidade 2

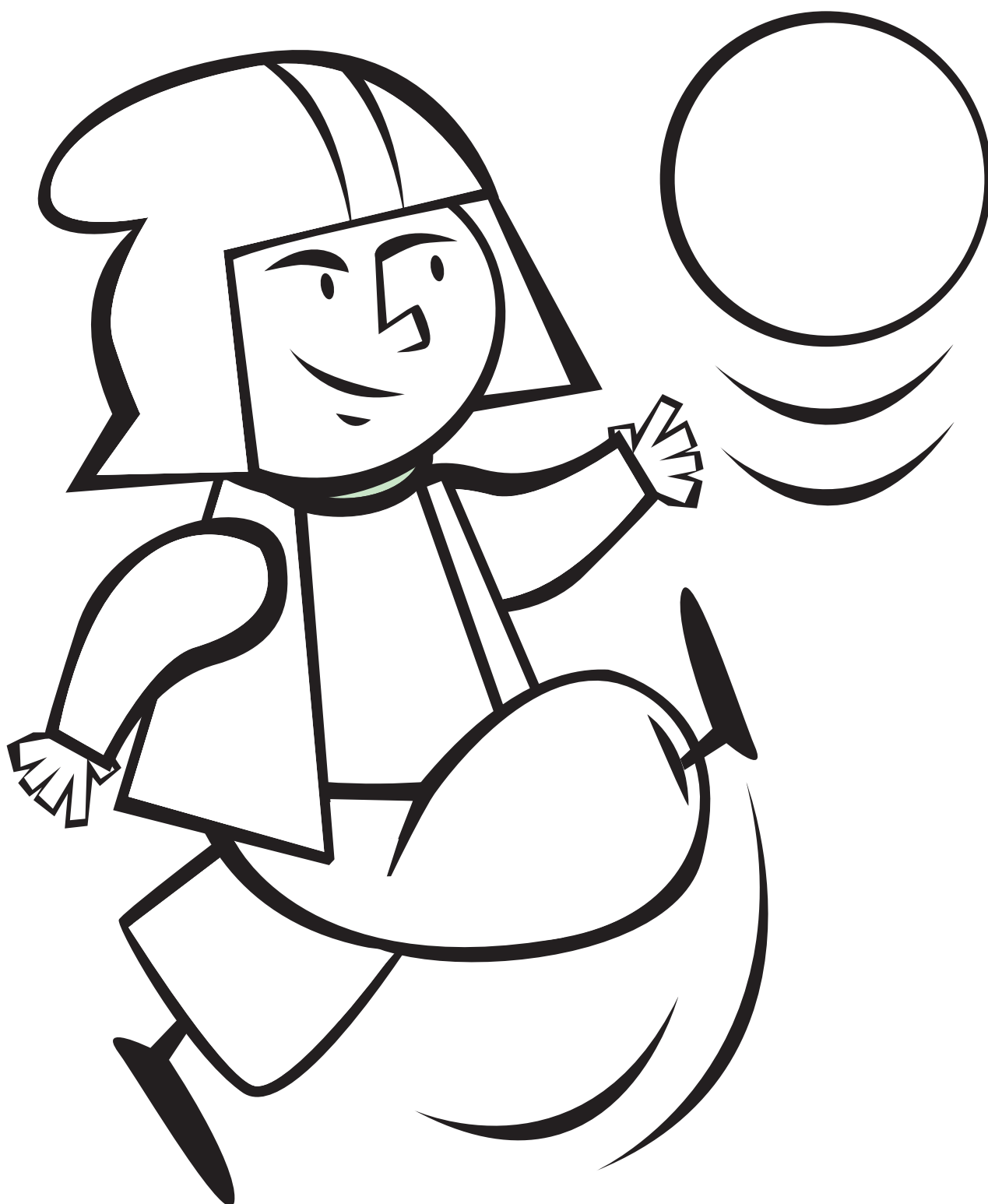
O peão



- O movimento
- Limitações ao movimento
- A captura



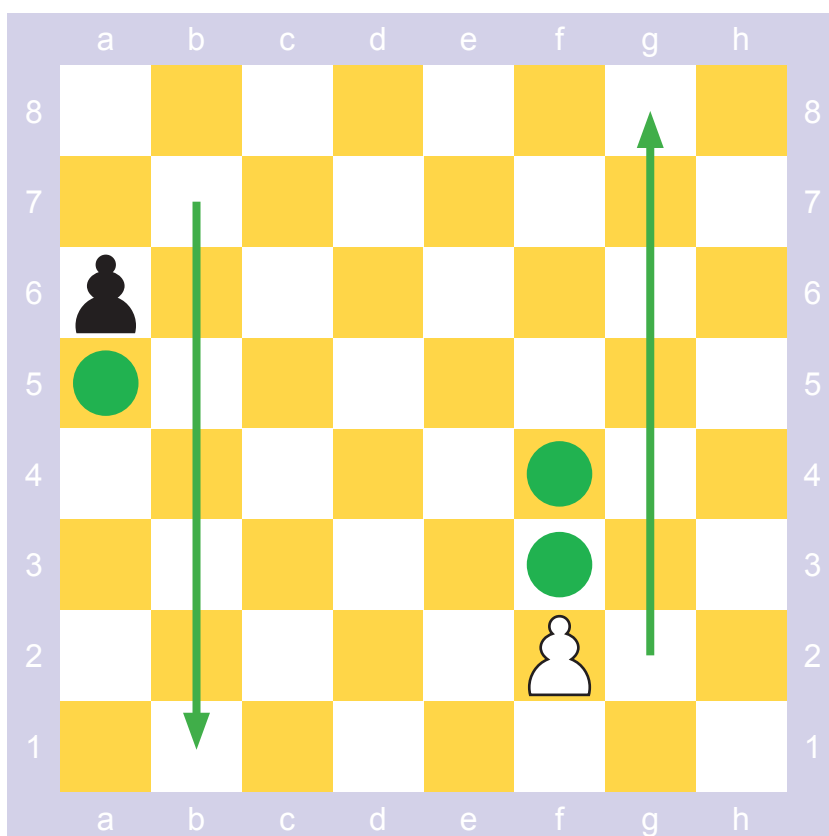
Pinta esta peça de xadrez.





O movimento

O peão só avança uma casa em cada jogada. A primeira vez que movemos um peão podemos avançar duas casas.



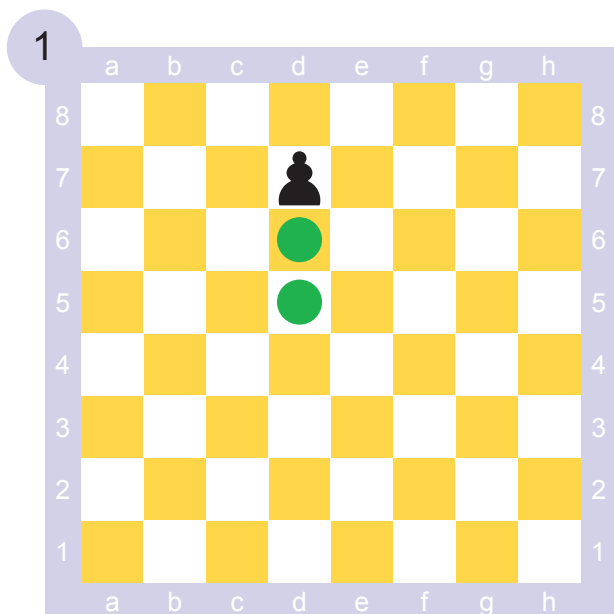
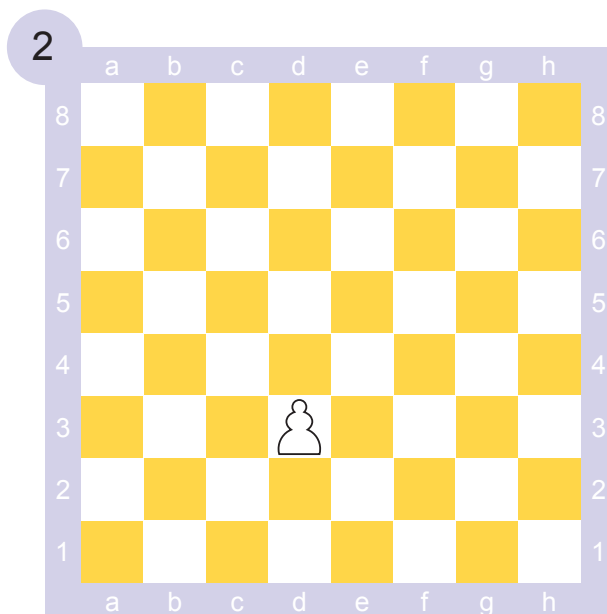
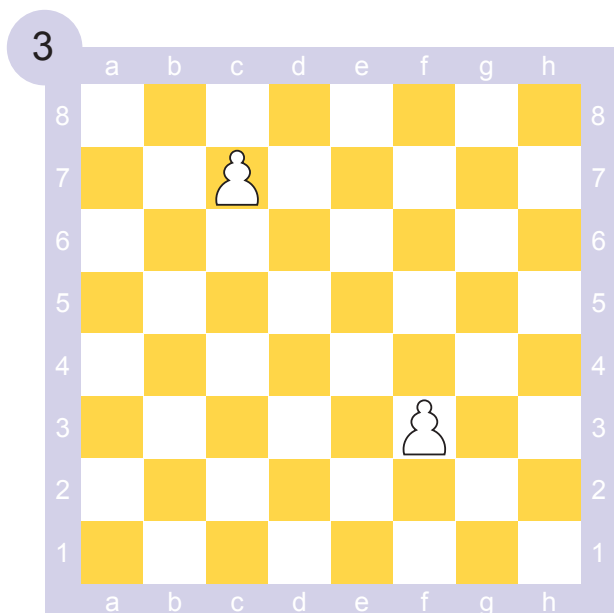
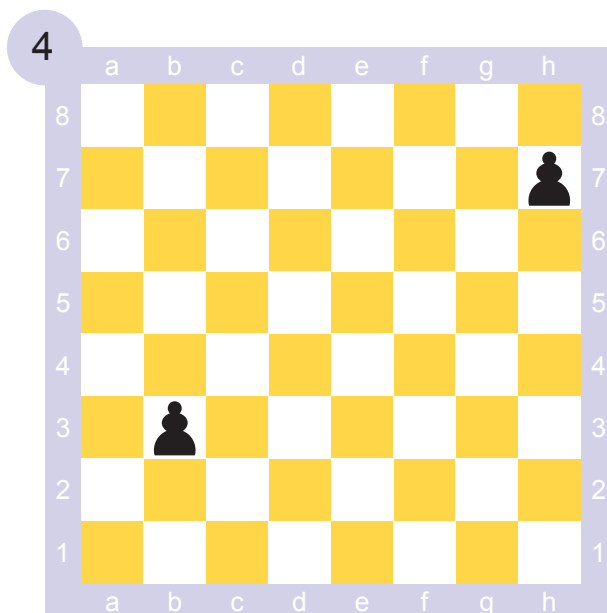
Os círculos verdes indicam as casas para onde podem ir os peões.



O peão nunca recua.



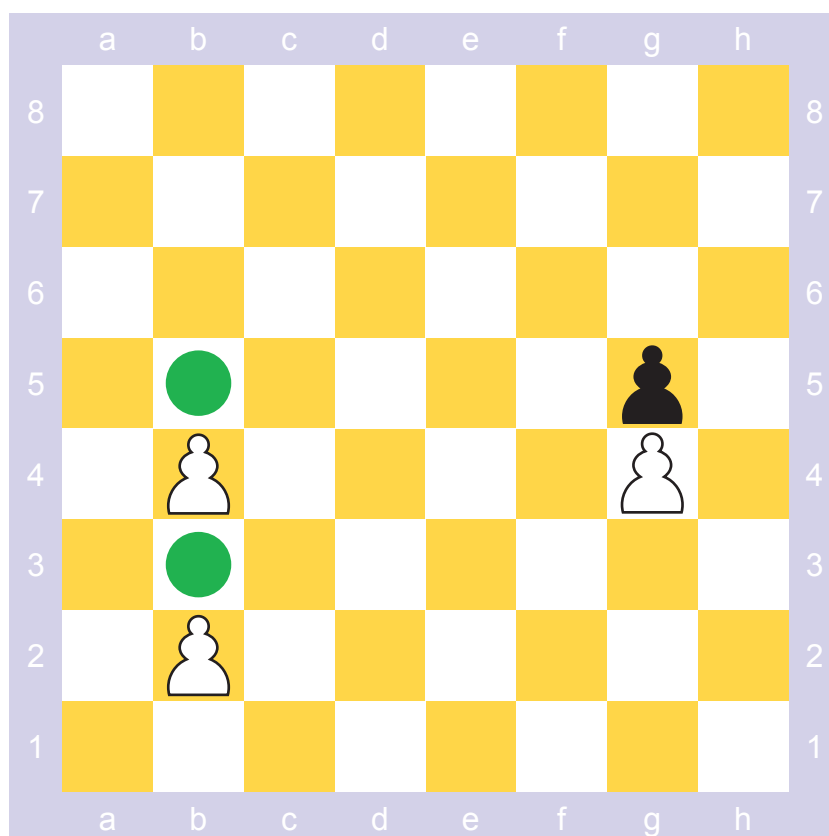
Desenha um círculo nas casas para onde podem ir os peões.





Limitações do movimento

Não se pode avançar o peão se tem uma peça à sua frente. É igual que essa peça seja sua ou do adversário.



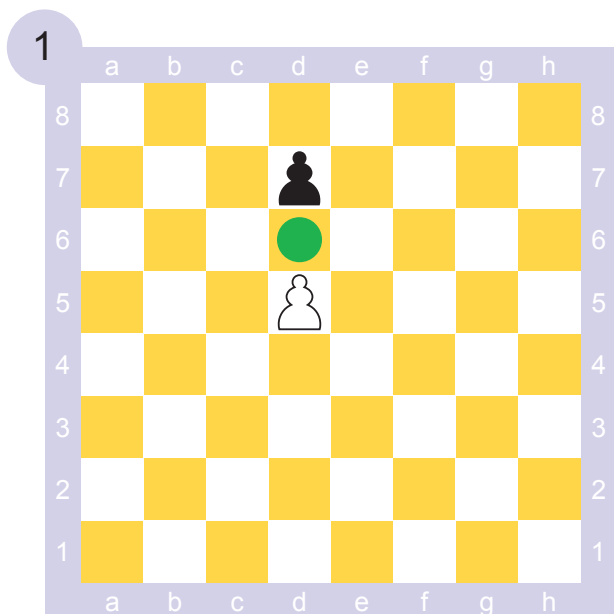
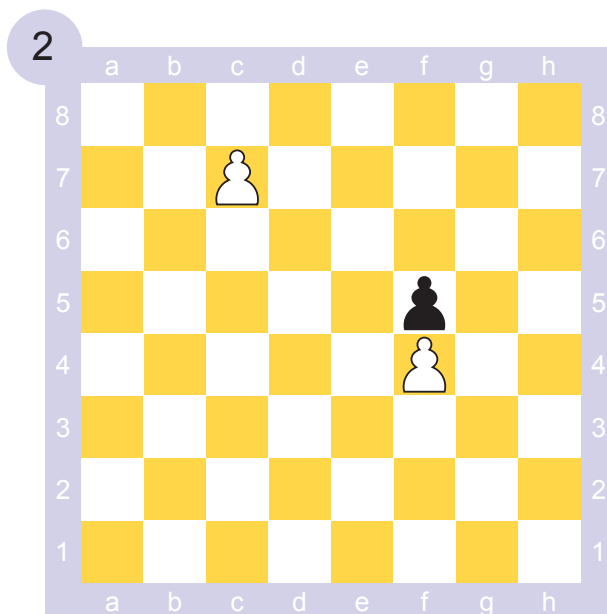
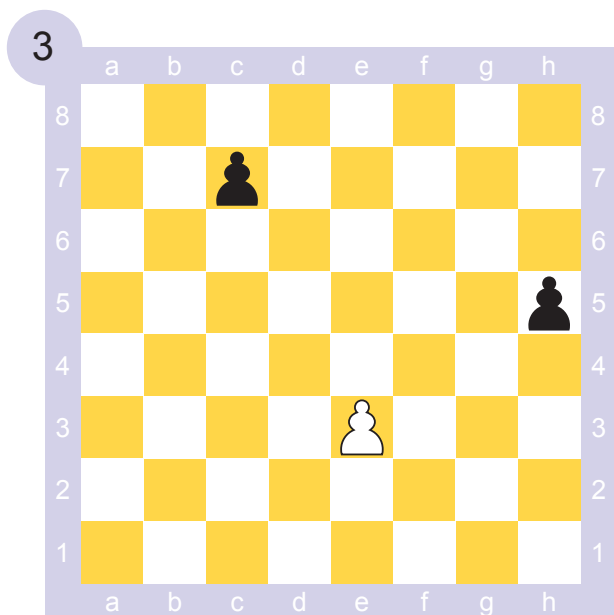
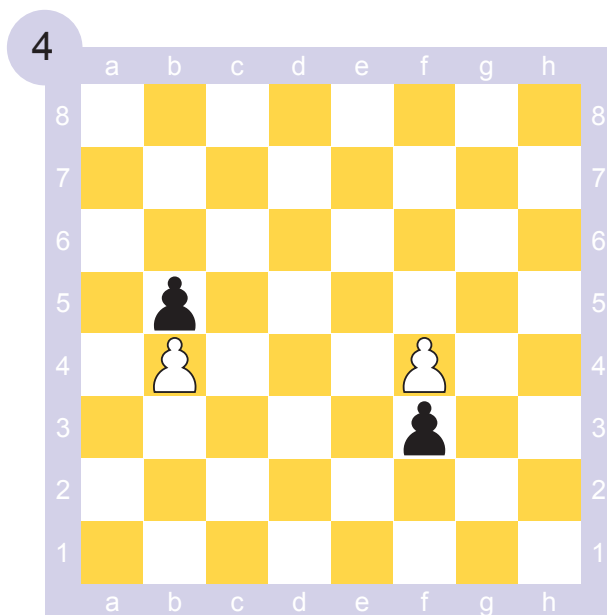
Os círculos verdes indicam as casas para as quais os peões podem avançar.



Se o peão chega à última linha, consegue um prémio (o peão troca-se por uma dama, torre, bispo ou cavalo). Normalmente escolhe-se uma dama.



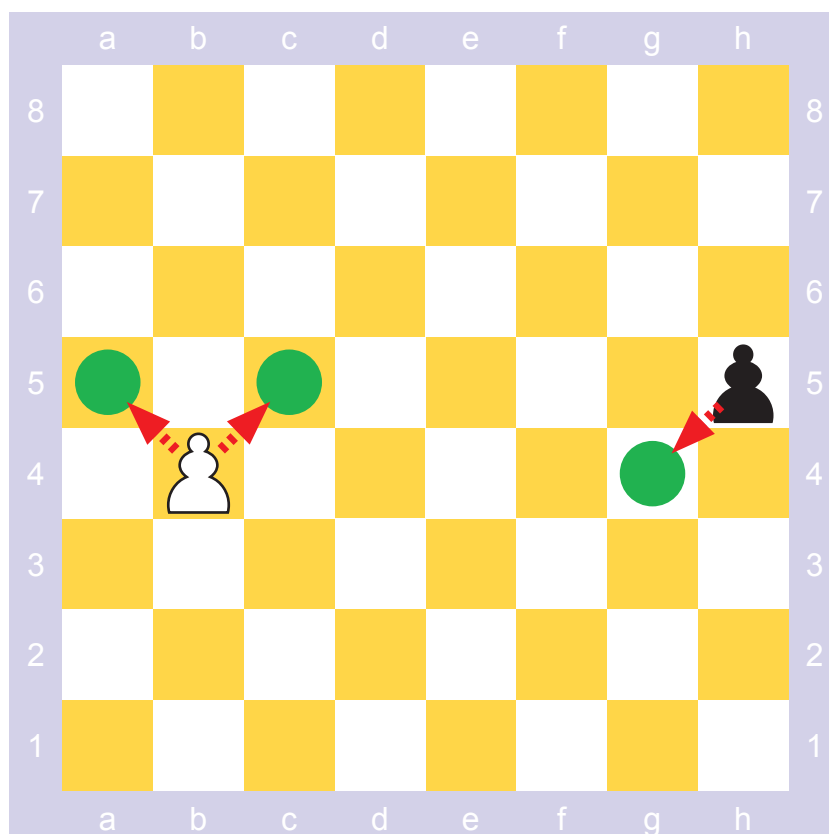
Coloca um círculo nas casas para as quais podem avançar os peões.





A captura

O peão captura avançando uma casa em diagonal.



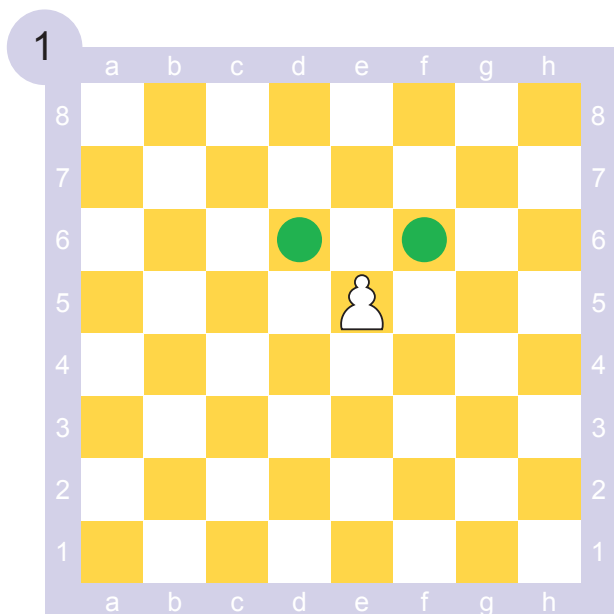
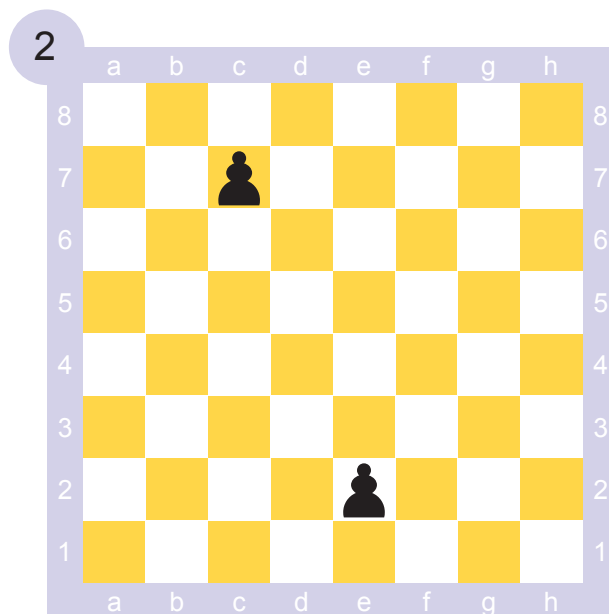
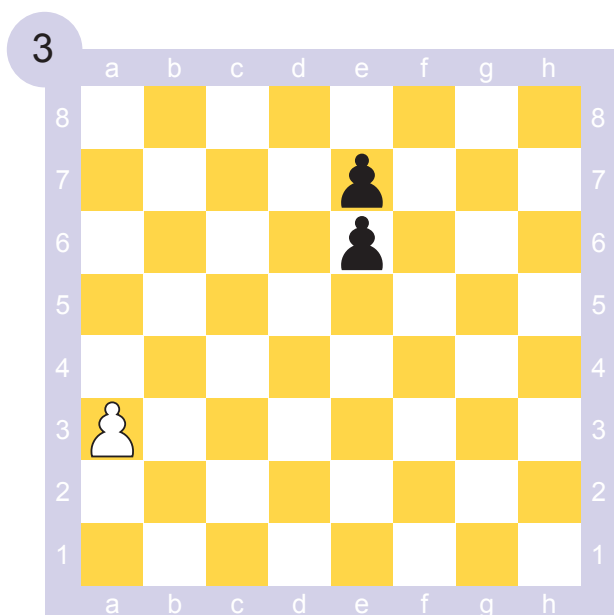
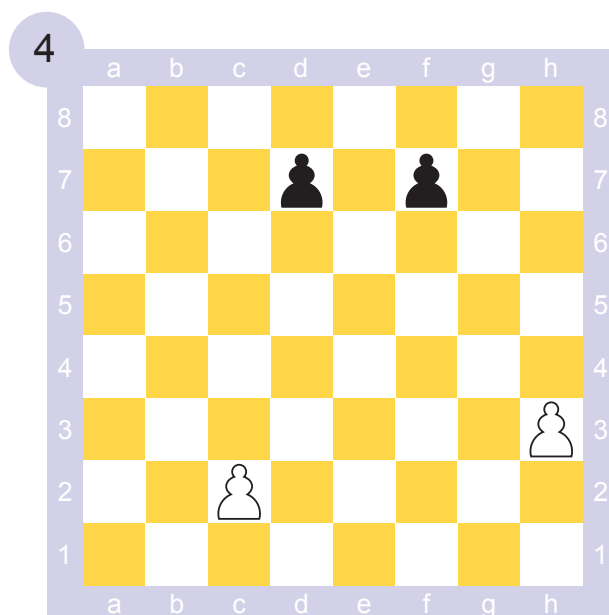
Os peões ameaçam as casas assinaladas com um círculo. Se nalguma destas casas estivesse uma peça adversária, os peões poderiam capturá-la.



Só se pode capturar uma peça do adversário de cada vez.



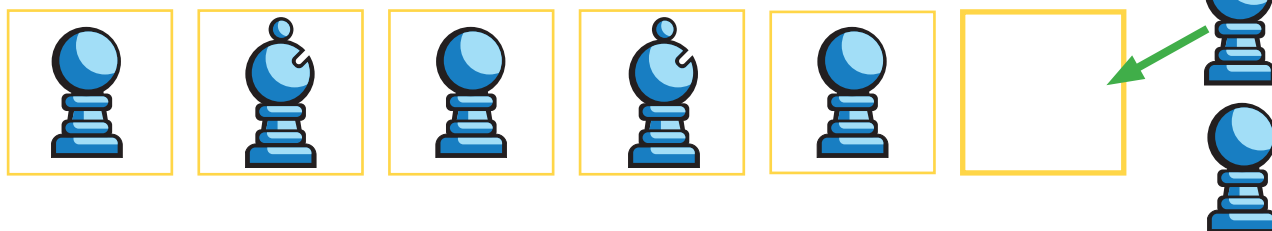
Coloca um círculo nas casas ameaçadas pelos peões.



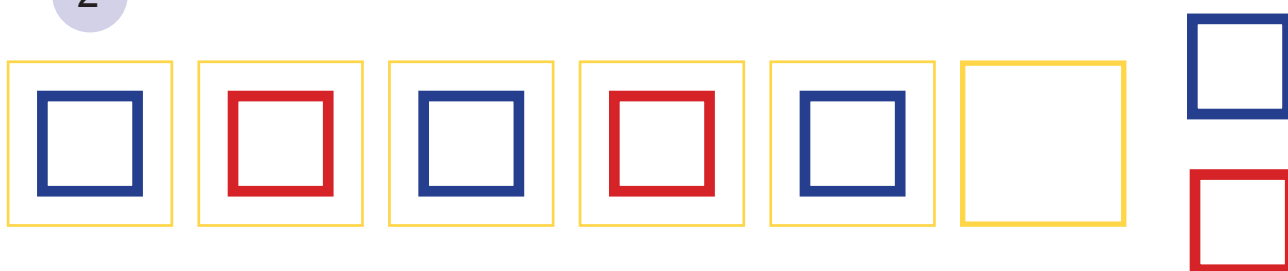


Indica com uma seta a figura que falta.

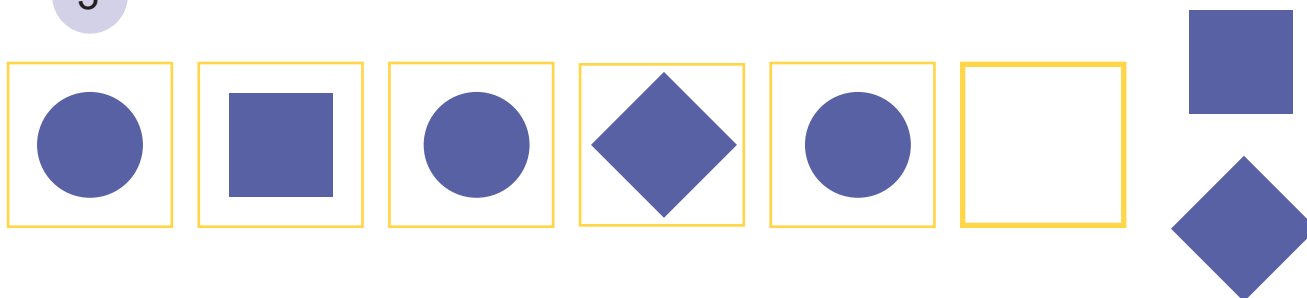
1



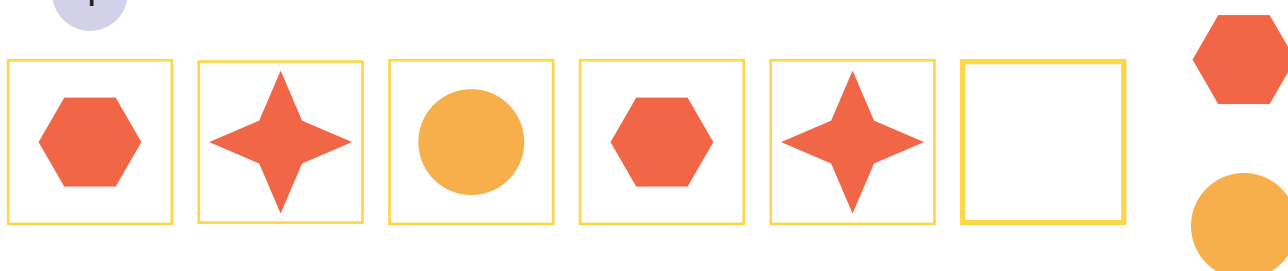
2



3



4





Relaciona os textos para construir as frases.

O peão avança

1

1

8 peões.

O peão nunca

2

2

pelas colunas.

Cada jogador tem

3

3

avança.

O peão sempre

4

4

recua.

No tabuleiro há

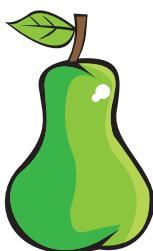
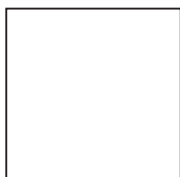
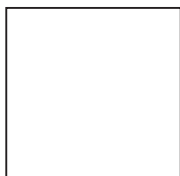
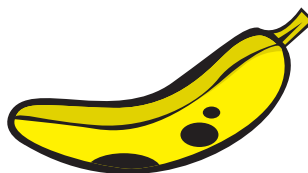
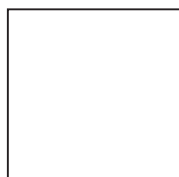
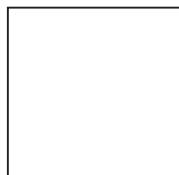
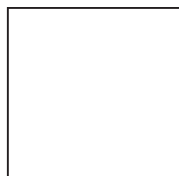
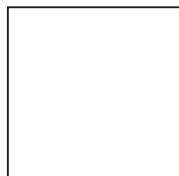
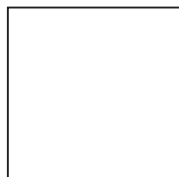
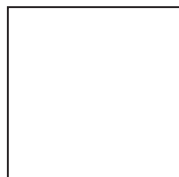
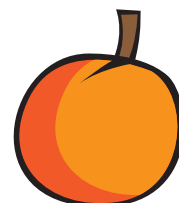
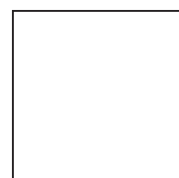
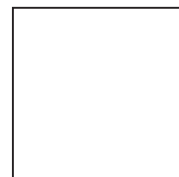
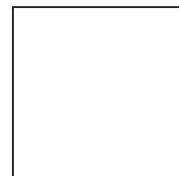
5

5

16 peões..



Indica qual o peão, que avançando uma casa de cada vez, será o primeiro a chegar à fruta.



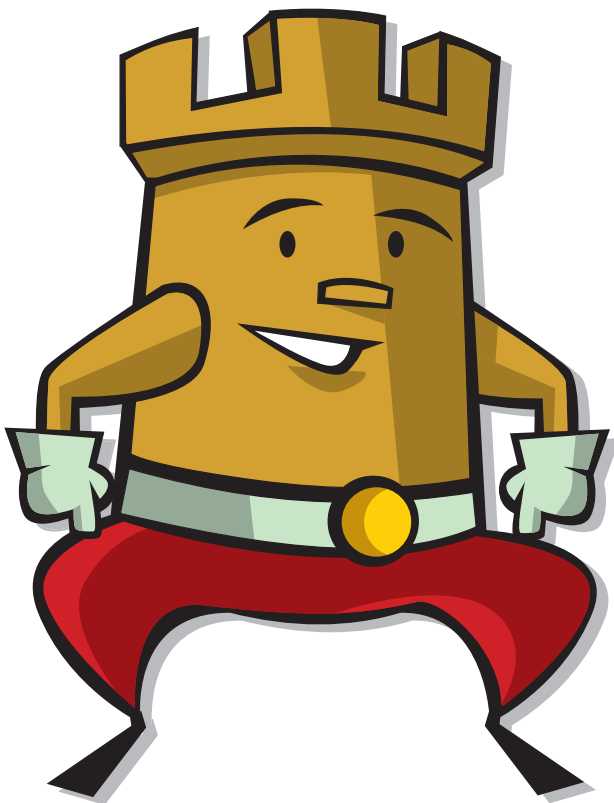


Agrupa de três em três os peões da mesma cor.

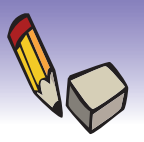


Unidade 3

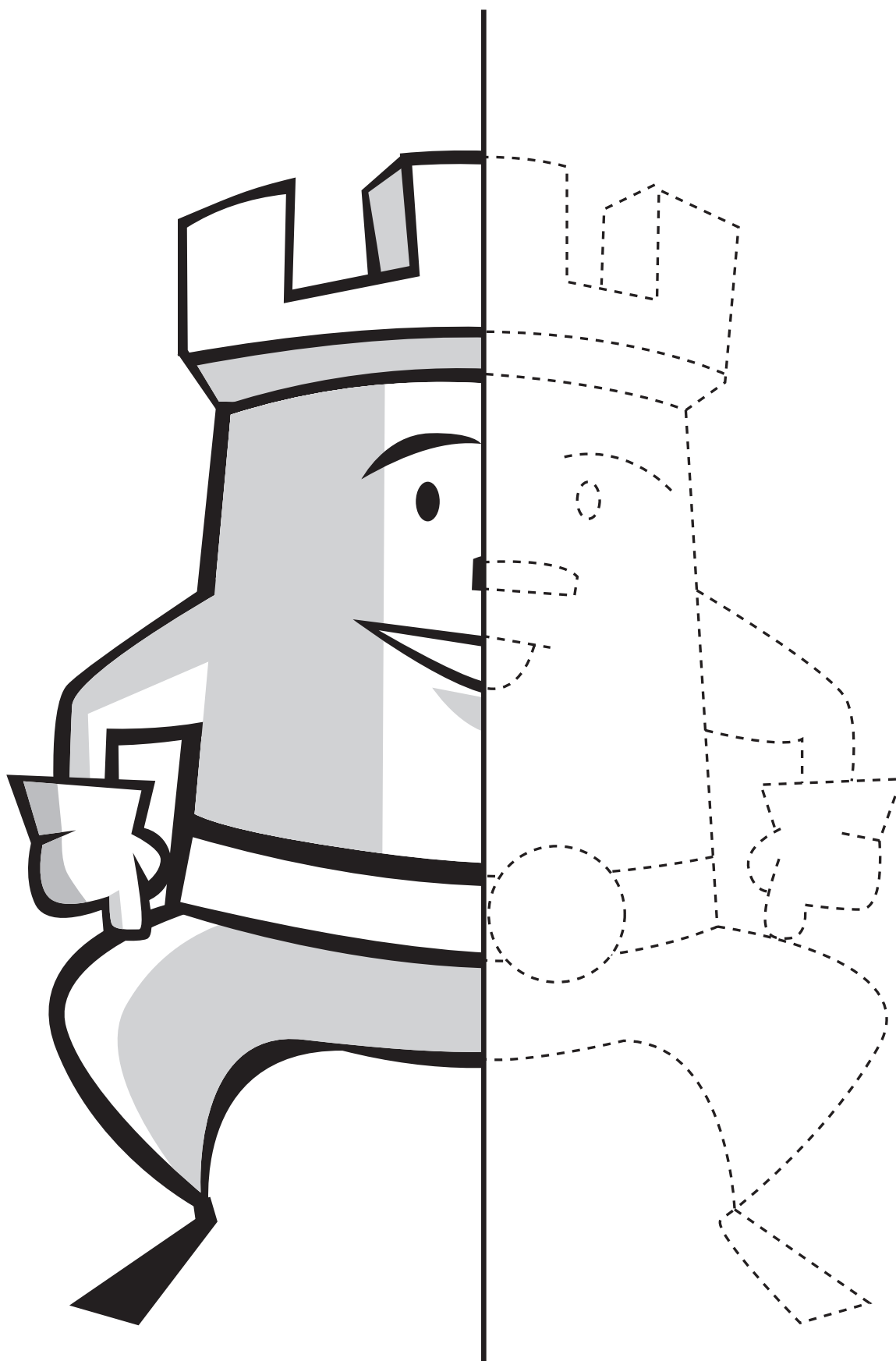
A torre



- O movimento
- Limitações ao movimento
- A captura



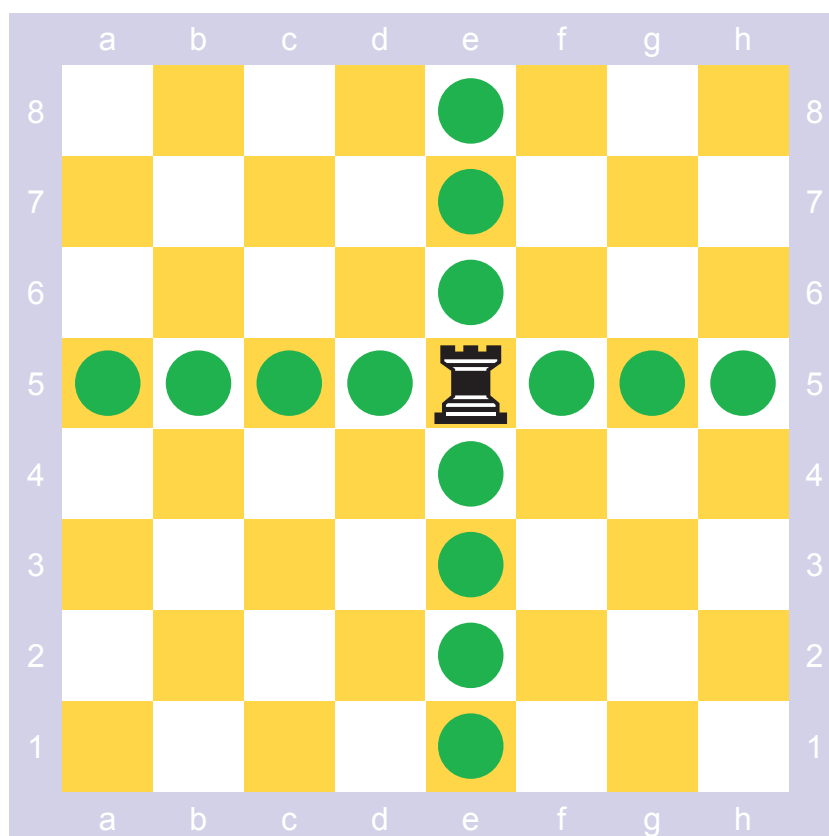
Termina de desenhar a peça seguindo os pontos e depois, pinta-a.





O movimento

A torre pode-se mover para as casas da sua linha ou coluna.



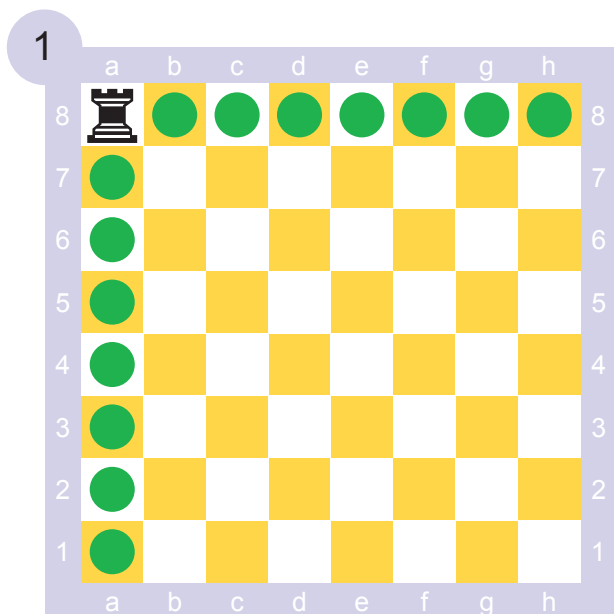
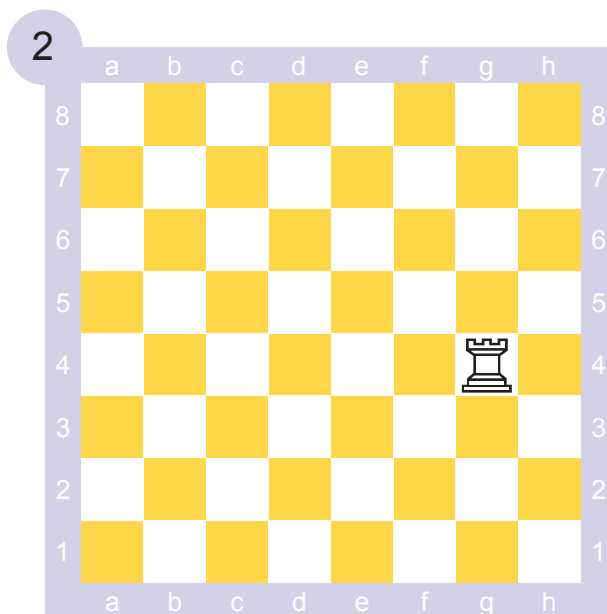
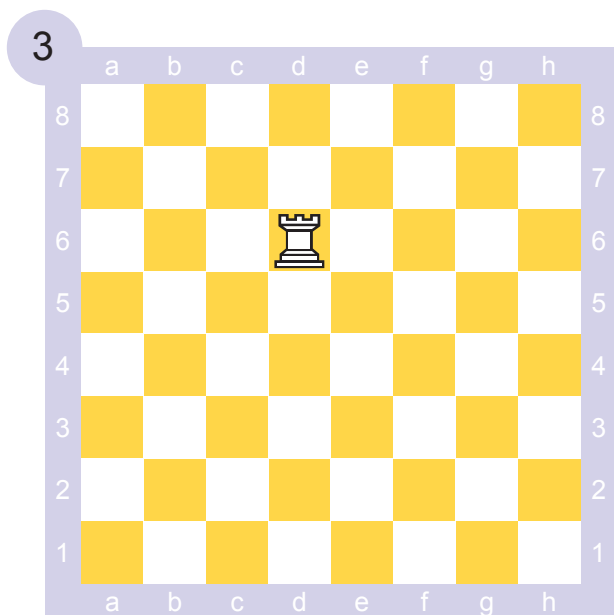
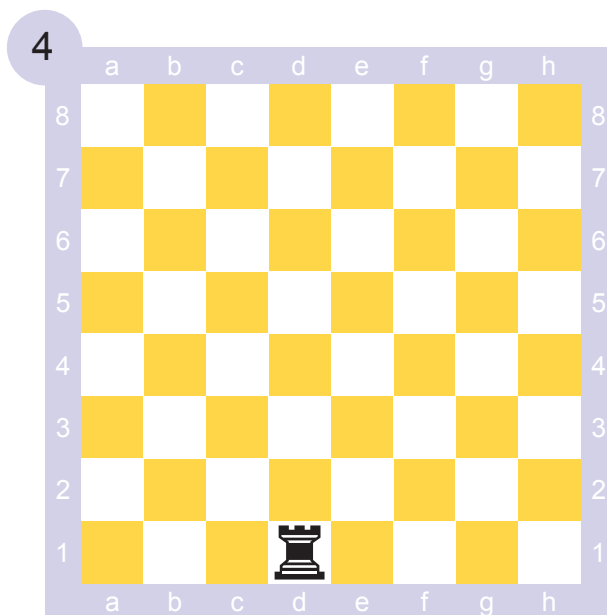
Os círculos verdes indicam as casas onde a torre pode ir.



A torre desloca-se horizontalmente ou verticalmente.



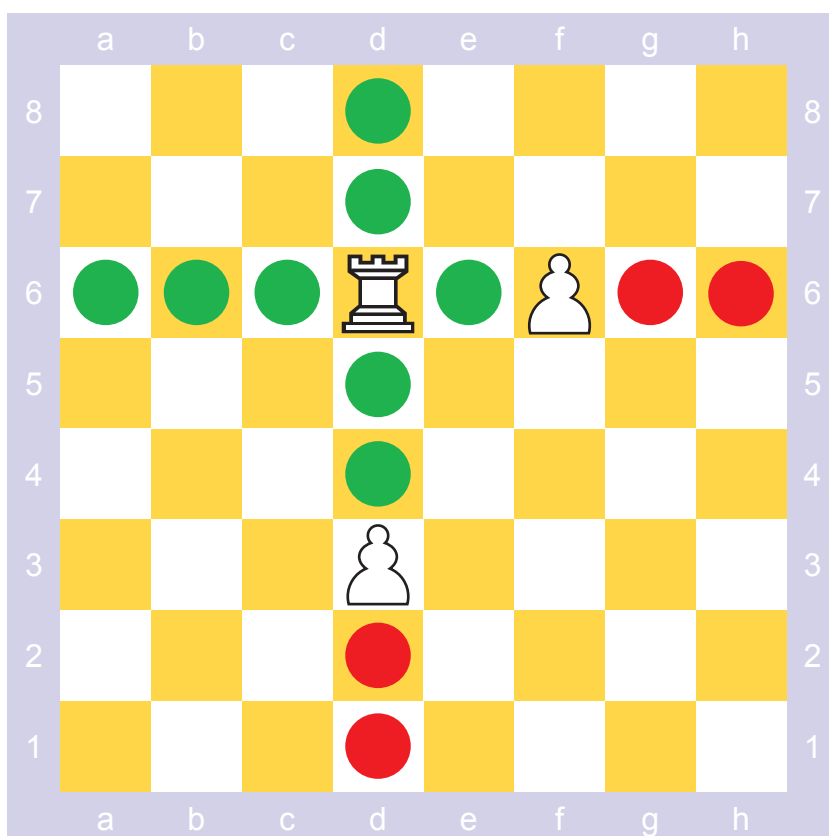
Desenha círculos nas casas para as quais a torre se pode deslocar.





Limitações ao movimento

A torre não pode continuar avançando quando encontra outra peça no seu caminho.



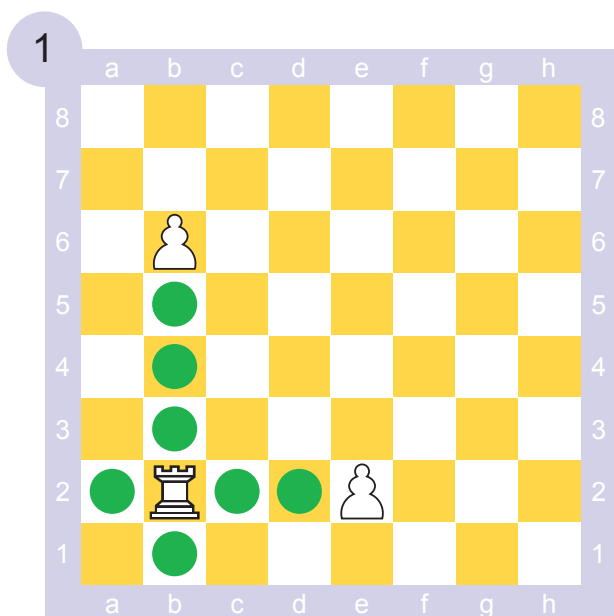
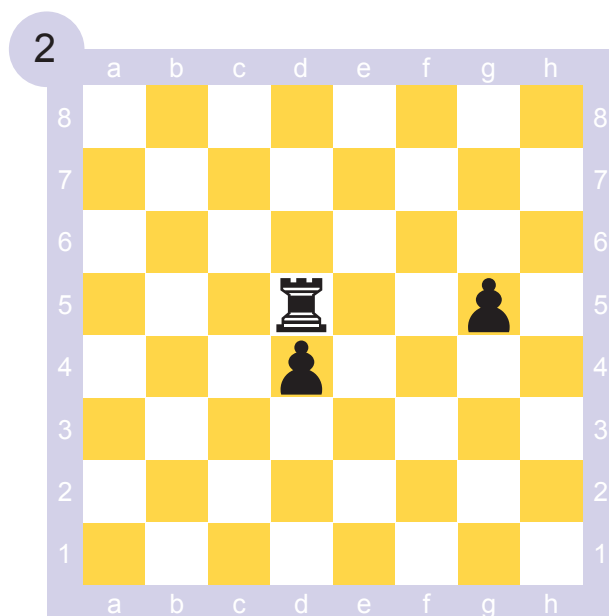
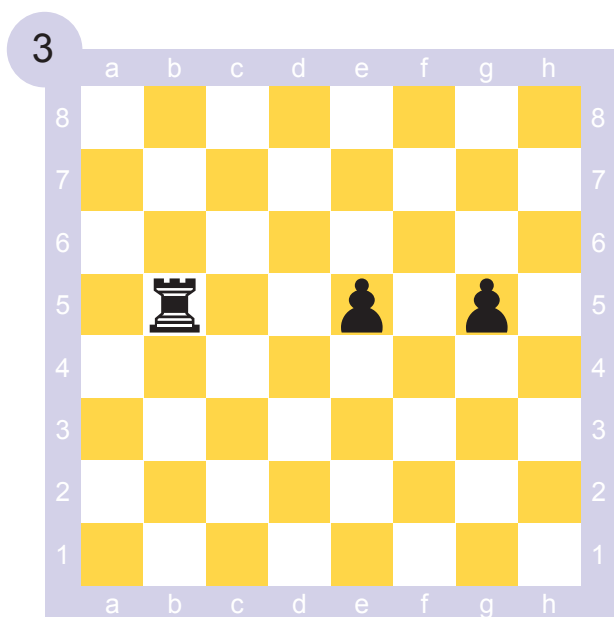
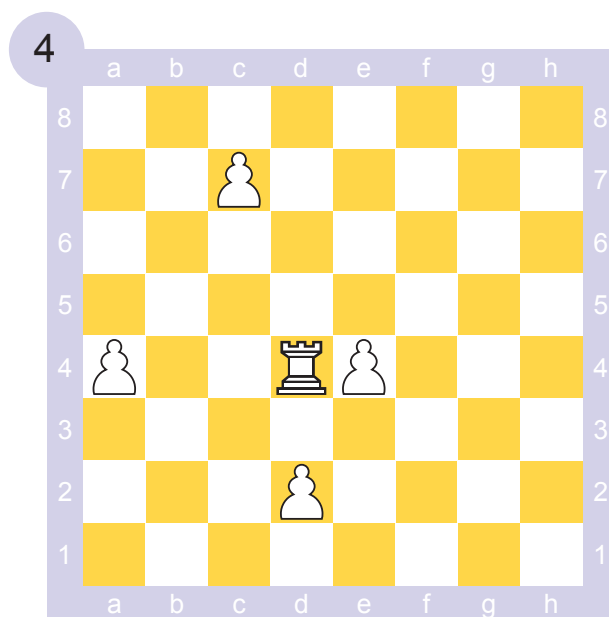
Os círculos vermelhos indicam as casas para as quais a torre não pode ir.



A torre não pode saltar por cima das outras peças.



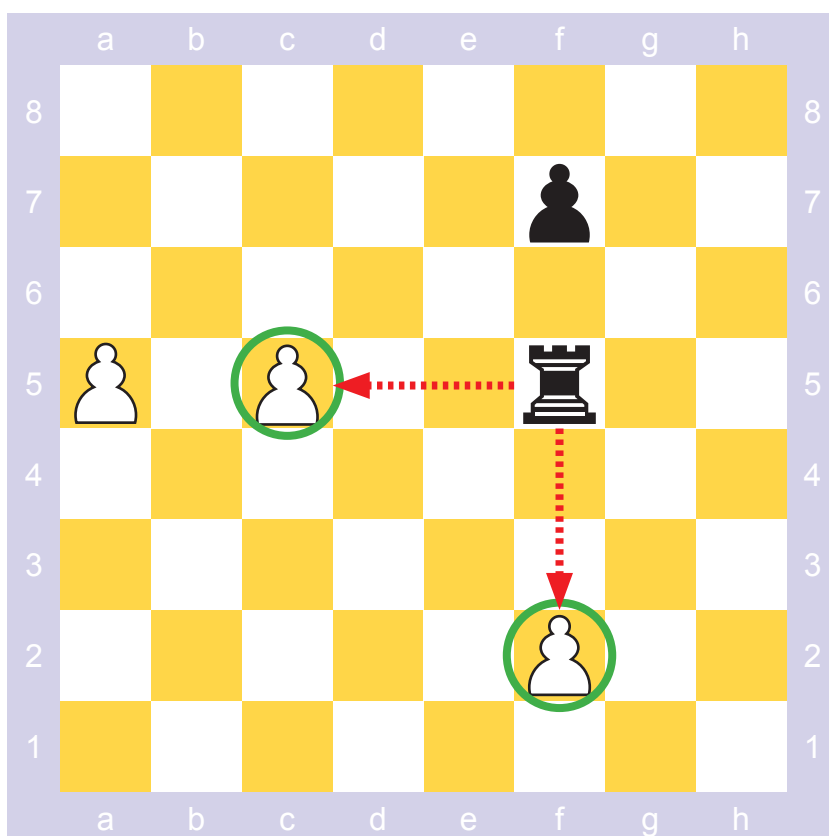
Coloca um círculo nas casas onde pode ir a torre.





A captura

A torre pode capturar as peças adversárias da sua mesma linha ou da sua mesma coluna.



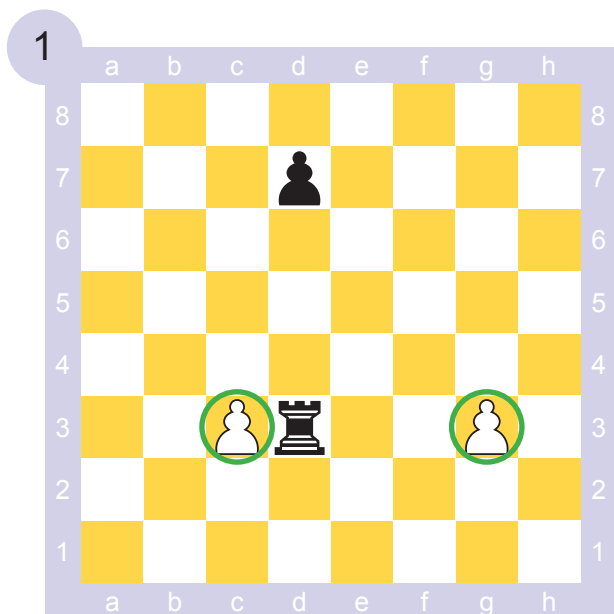
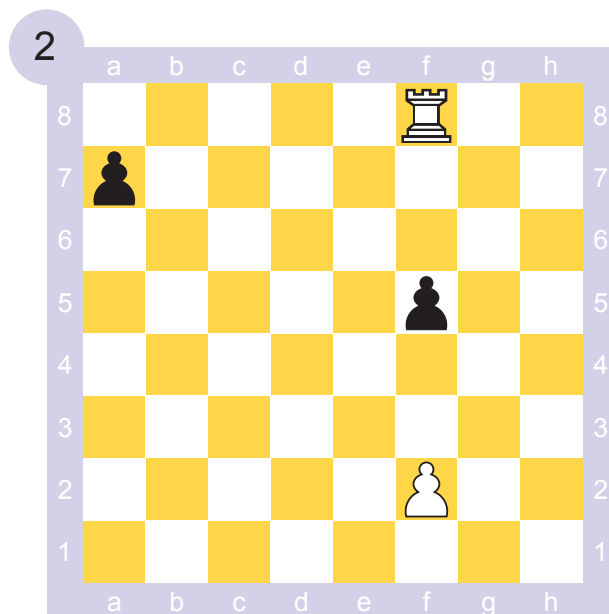
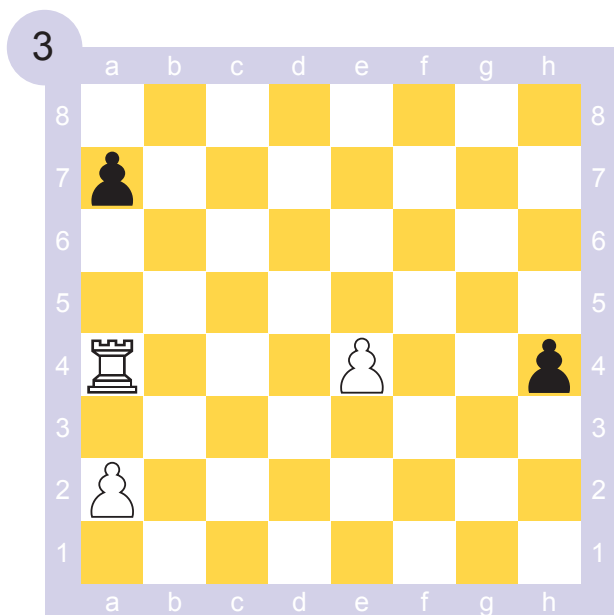
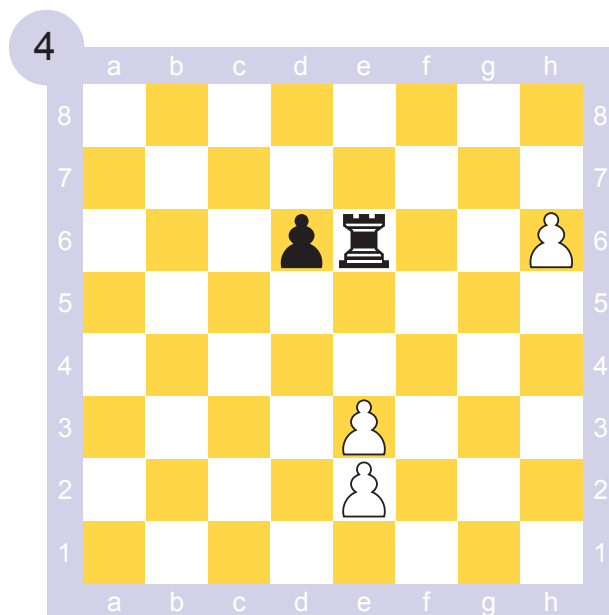
O círculo verde indica as peças que pode capturar a torre.



Só se pode capturar uma peça do adversário de cada vez.

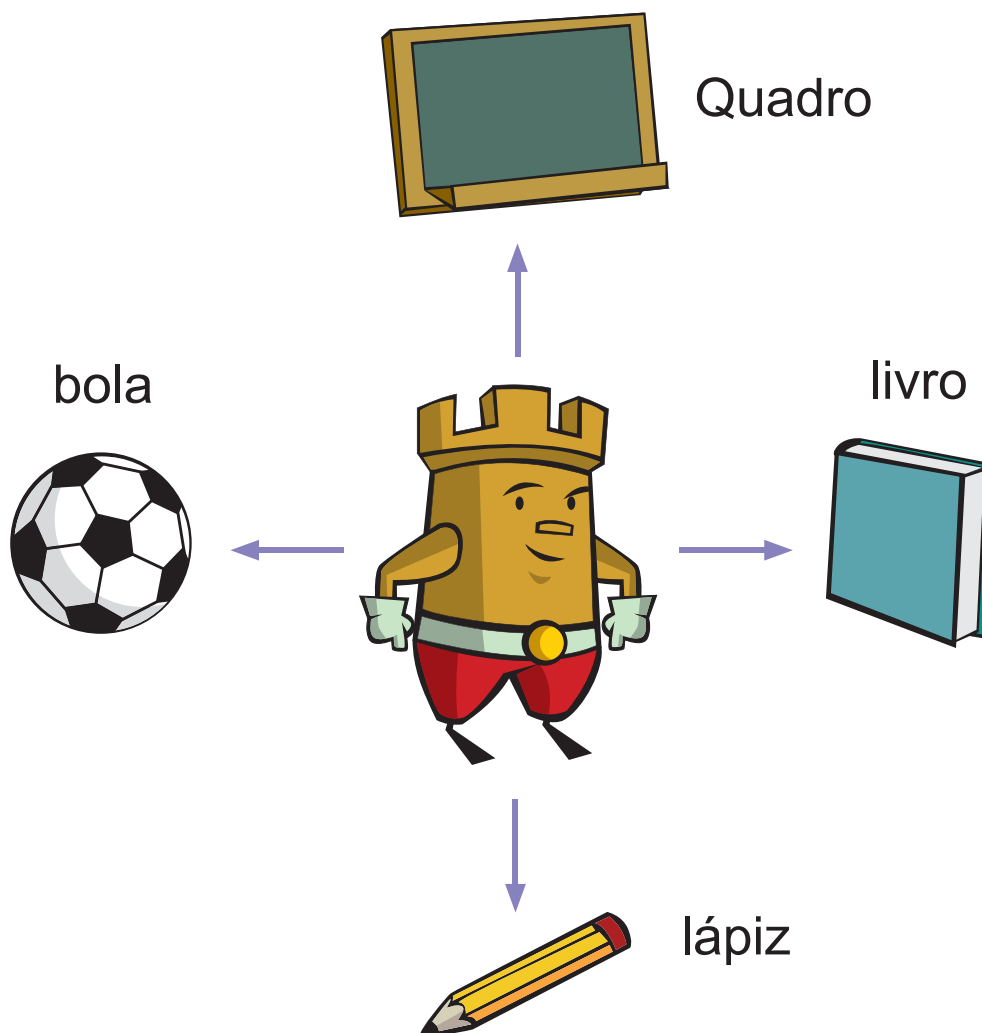


Rodeia com um círculo as peças que pode capturar a torre.





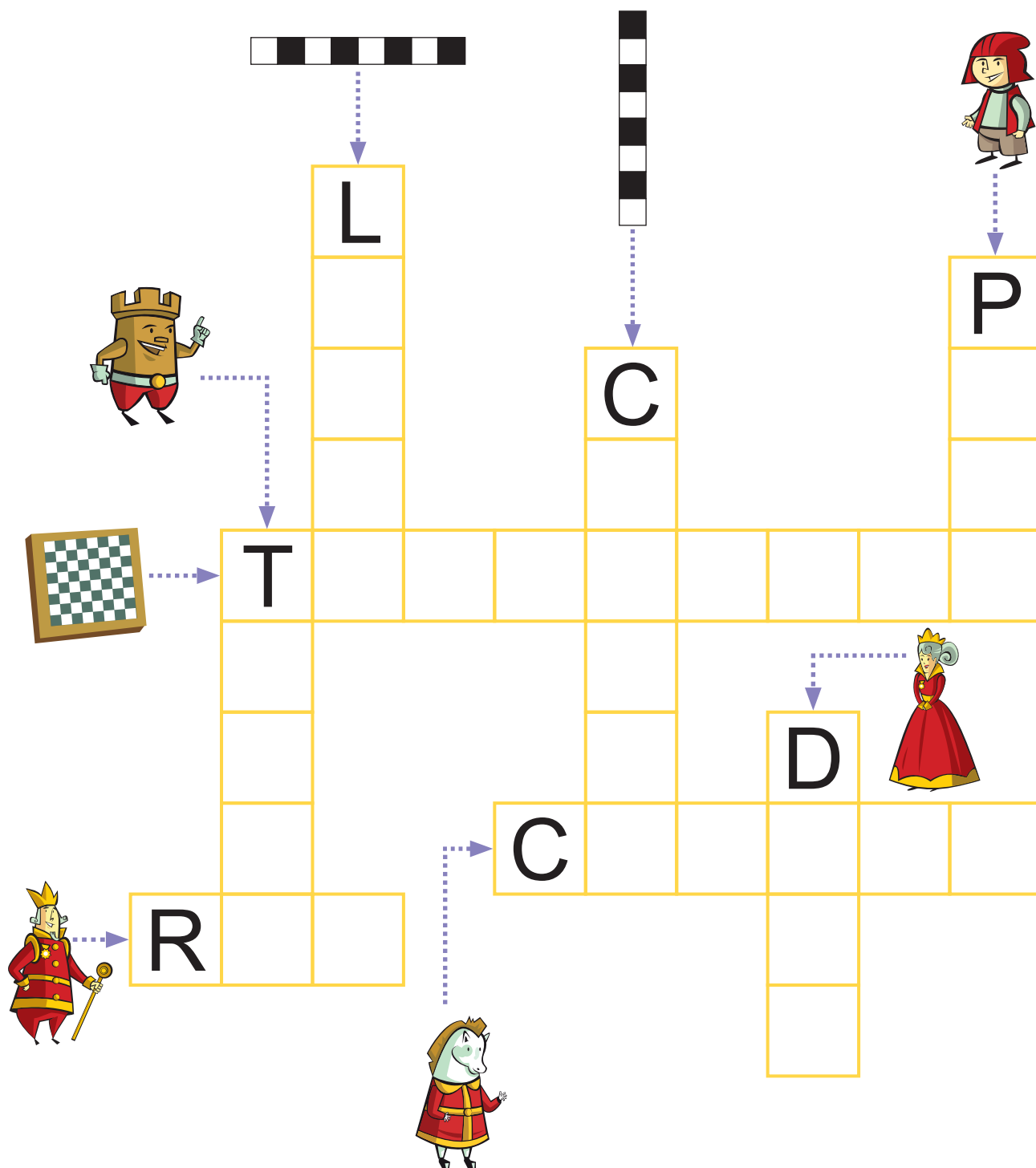
Escreve o nome dos objetos que rodeiam a torre.



Direita	→	bola
Esquerda	→	
Para cima	→	
Abaixo	→	

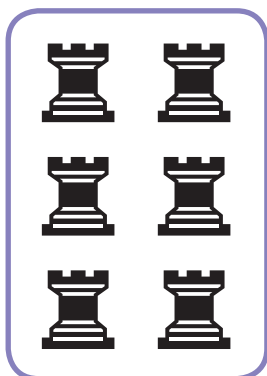


Completa estas palabras cruzadas.

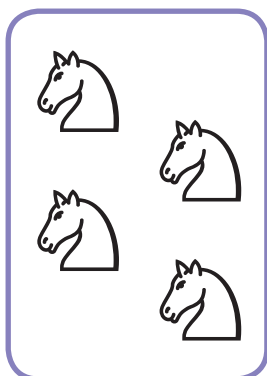




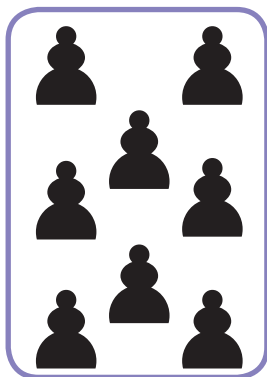
Relaciona as cartas com os números.



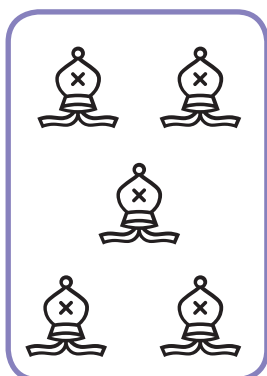
5



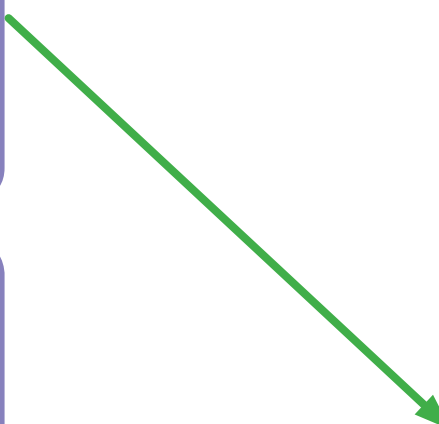
8



4

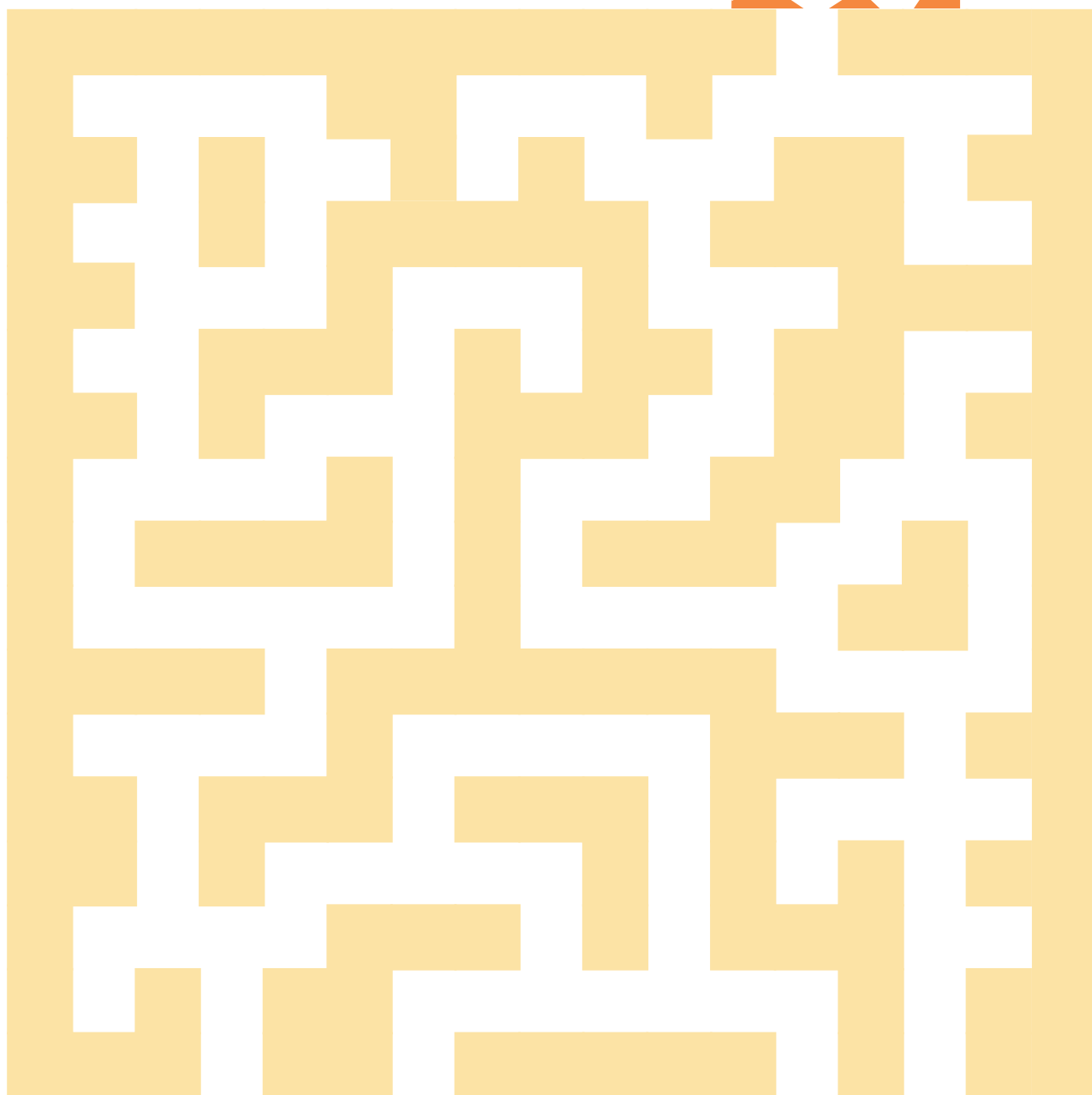


6





Indica o caminho que percorrerá a torre para chegar ao castelo.

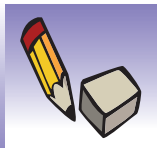


Unidade 4

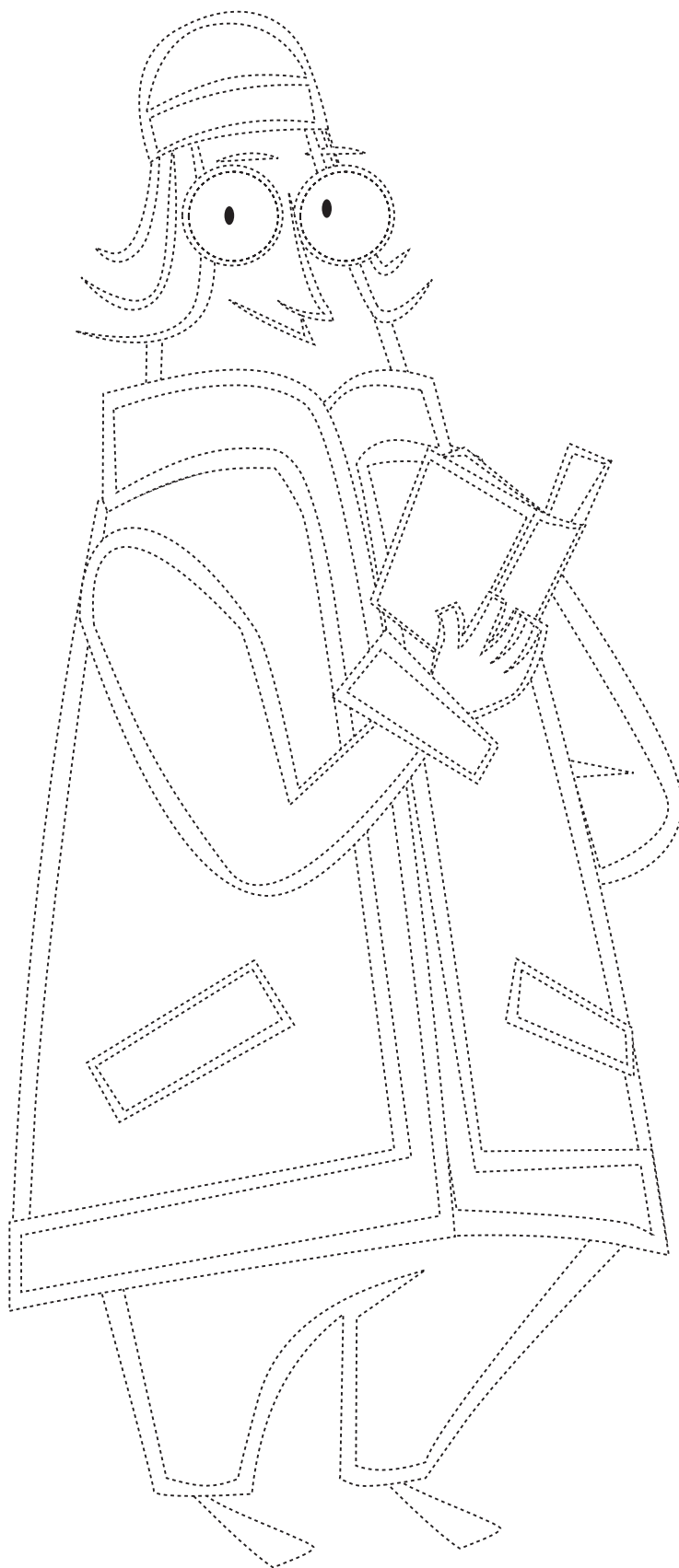
O bispo



- O movimento
- Limitações ao movimento
- A captura



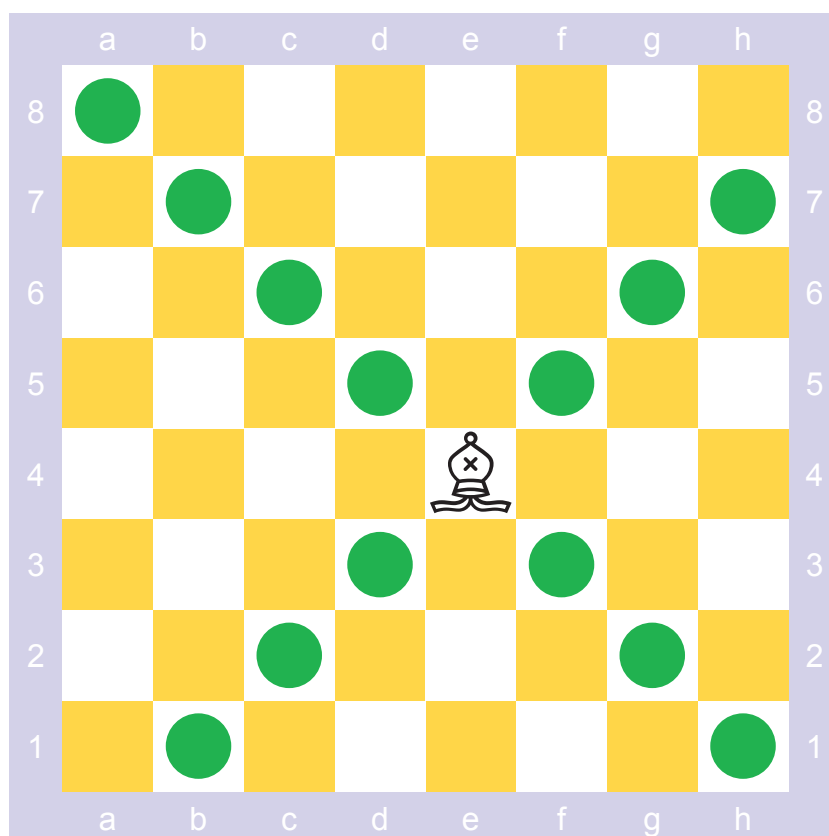
Termina de desenhar a peça seguindo os pontos e depois, pinta-a.





O movimento

O bispo pode deslocar-se pelas as casas em diagonal, desde a posição na qual se encontra.



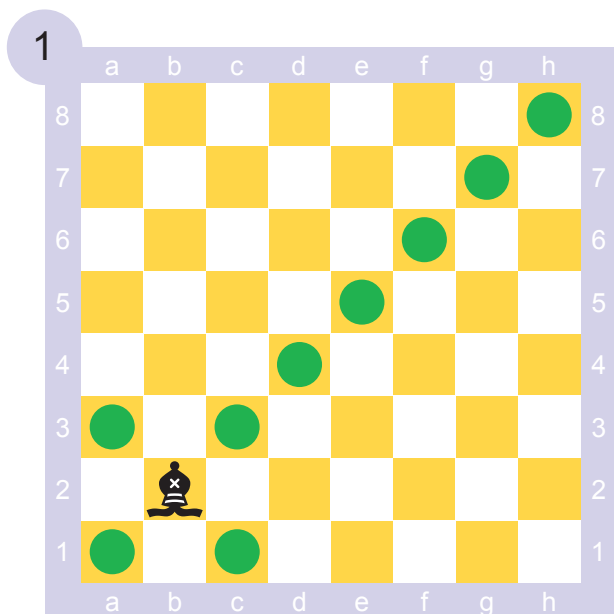
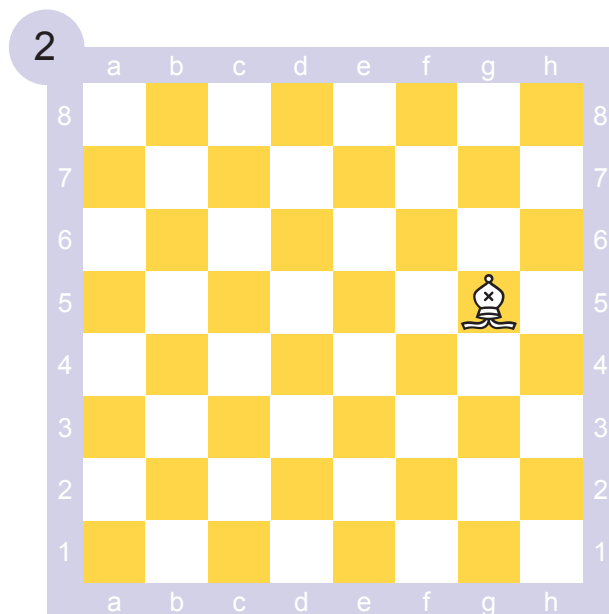
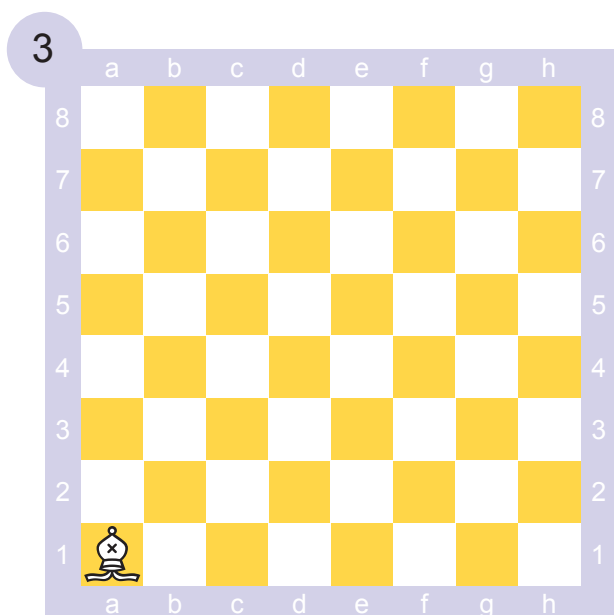
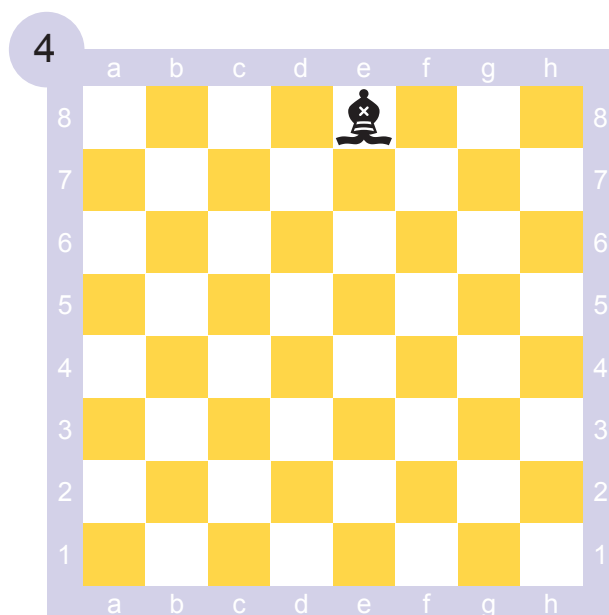
Os círculos verdes indicam as casas onde o bispo pode ir.



O bispo sempre se desloca pelas casas da mesma cor.



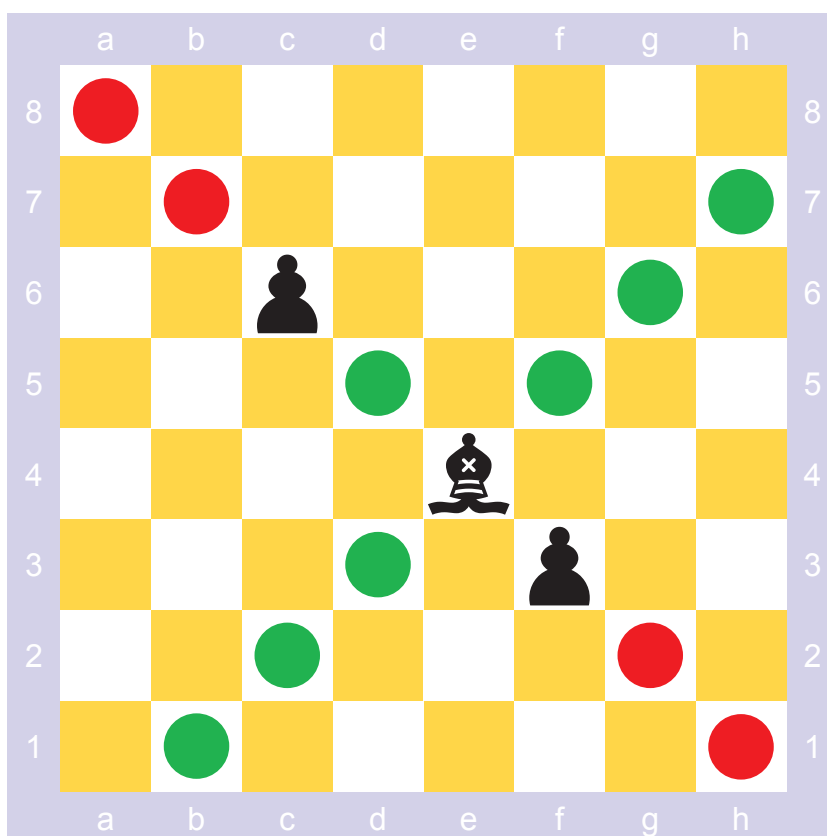
Desenha círculos nas casas para onde o bispo se pode deslocar.





Limitações ao movimento

O bispo não pode continuar avançando quando encontra outra peça no seu caminho.



Os círculos vermelhos indicam as casas para as quais o bispo não pode ir.

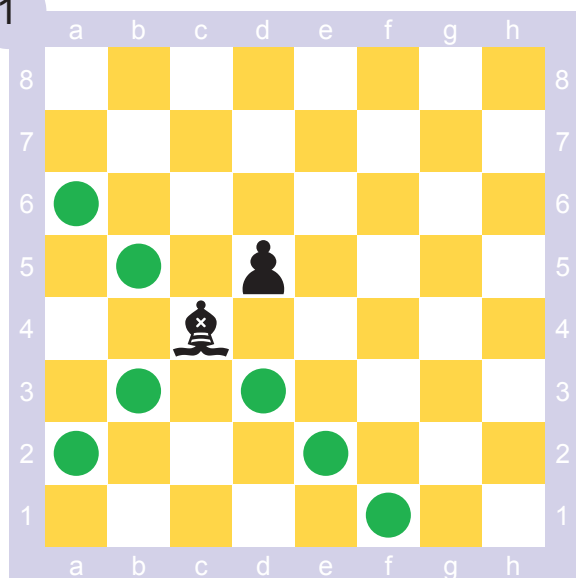


O bispo não pode saltar por cima das outras peças.

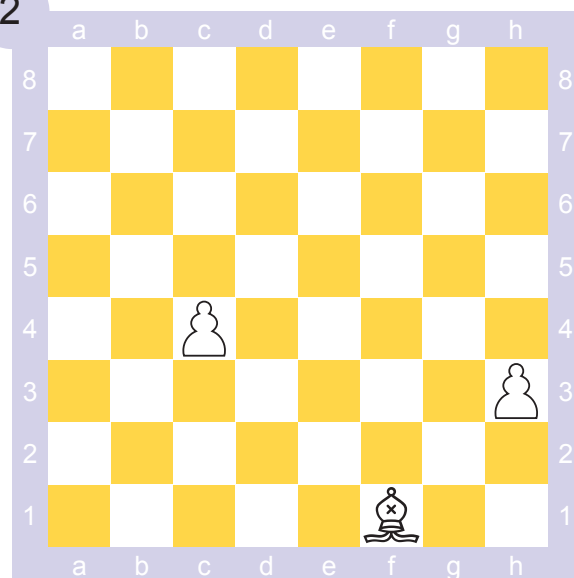


Coloca um círculo nas casas para onde pode ir o bispo.

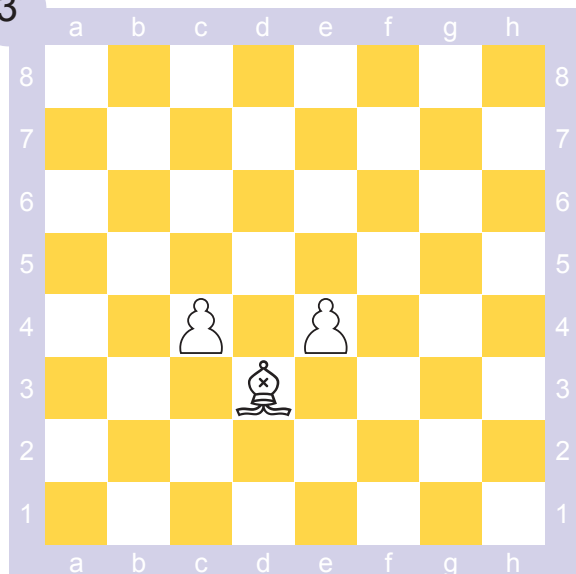
1



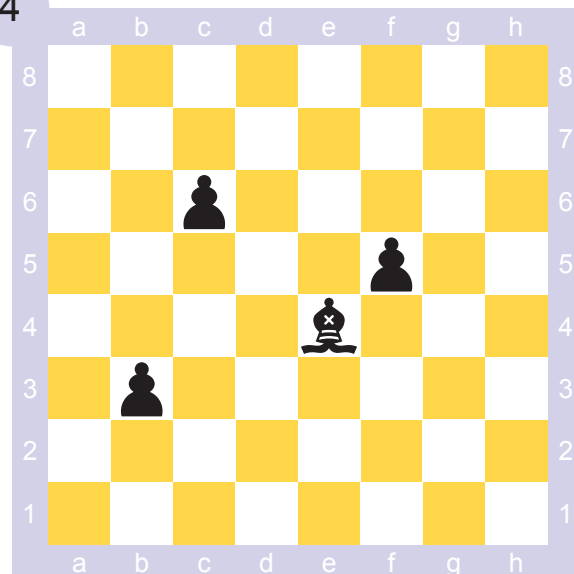
2



3



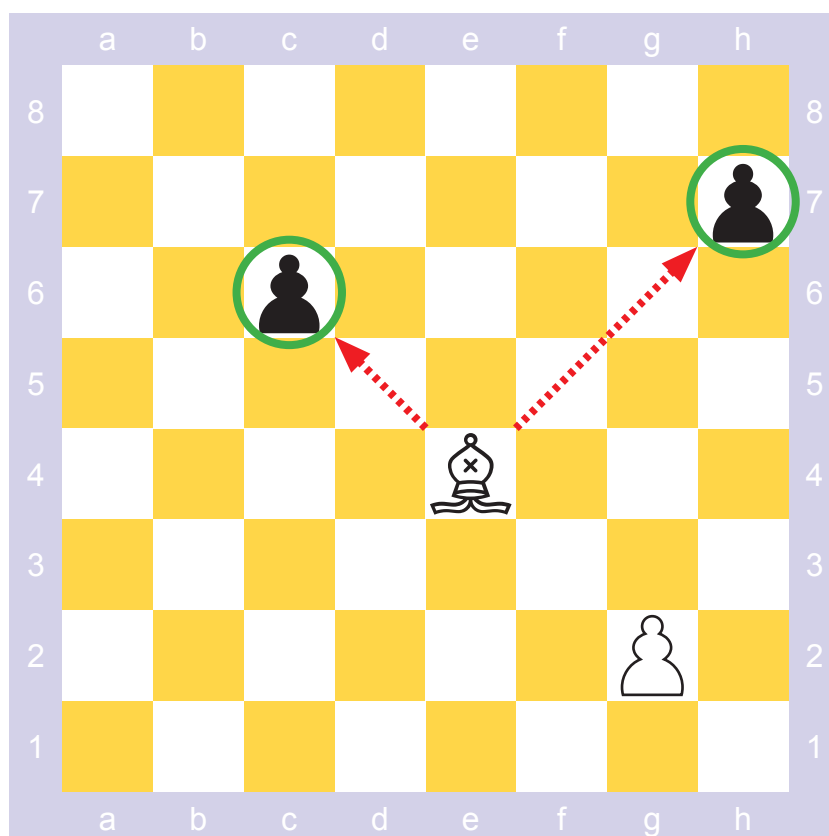
4





A captura

O bispo pode capturar as peças adversárias que estão na sua diagonal.



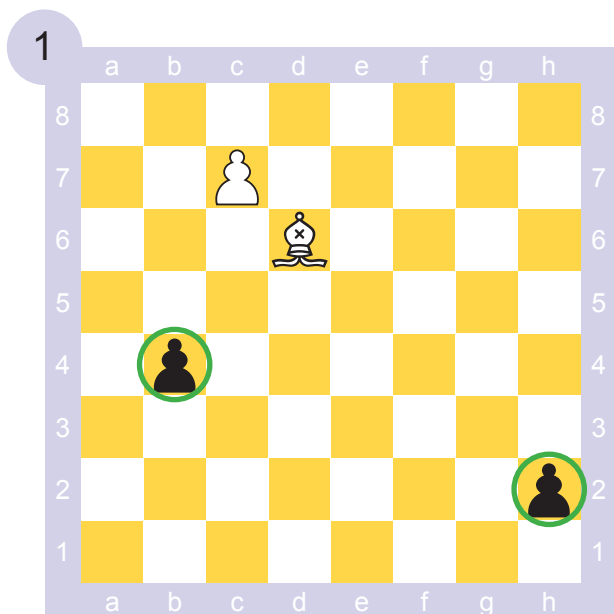
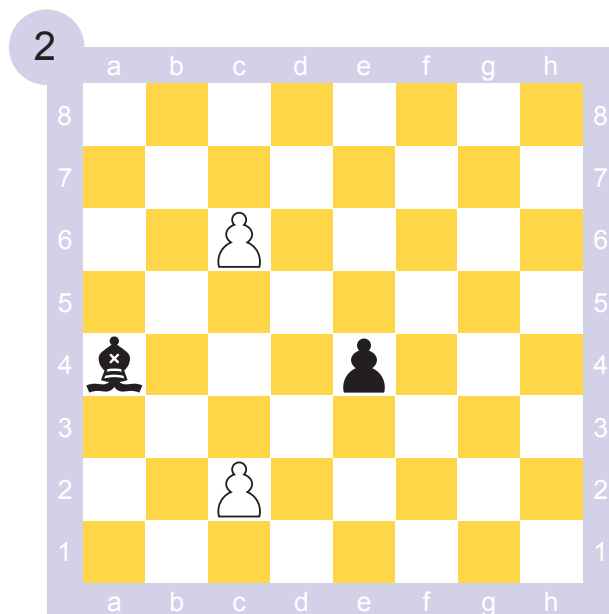
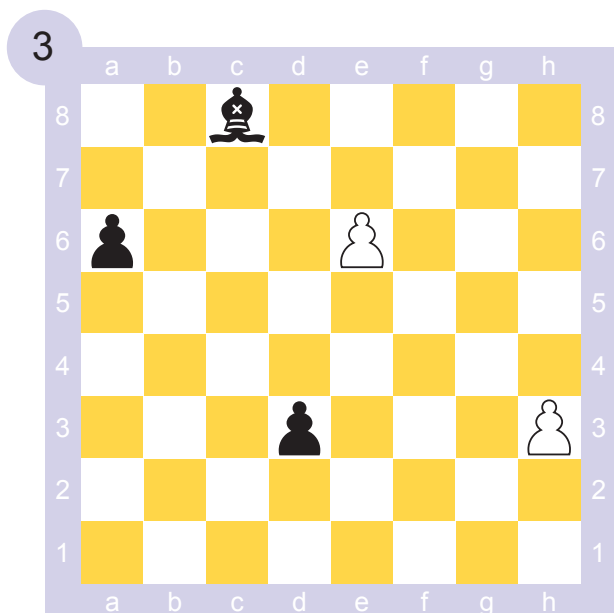
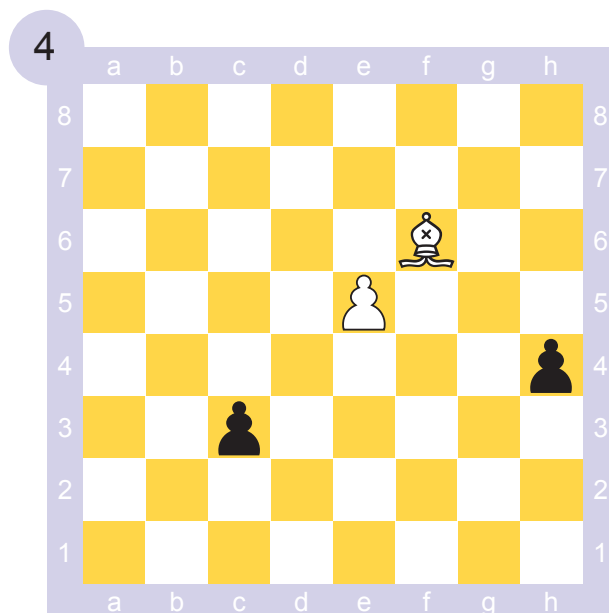
O círculo verde assinala as peças que o bispo pode capturar.



Só se pode capturar uma peça do adversário de cada vez.



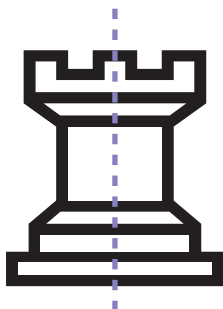
Rodeia com um círculo as peças que pode capturar o bispo.





Indica se as imagens são simétricas em relação ao eixo.

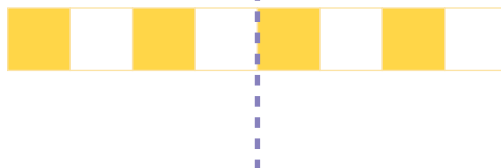
1



Sim

Não

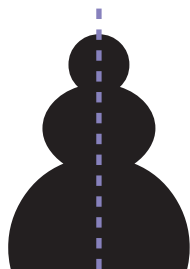
2



Sim

Não

3



Sim

Não

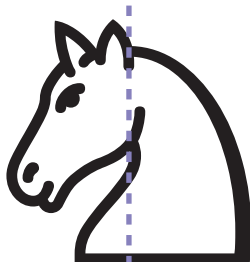
4



Sim

Não

5



Sim

Não

6



Sim

Não



¿Sabes a resposta a esta adivinha?

Entre reis e cavaleiros
desencadeia-se
uma grande guerra e
vivem felizes e contentes,
enquanto lutam
uns com os outros!



Resposta:

--	--	--	--	--	--	--



Continua anotando os números das casas que não estão pintadas.

	10						
1			4			7	

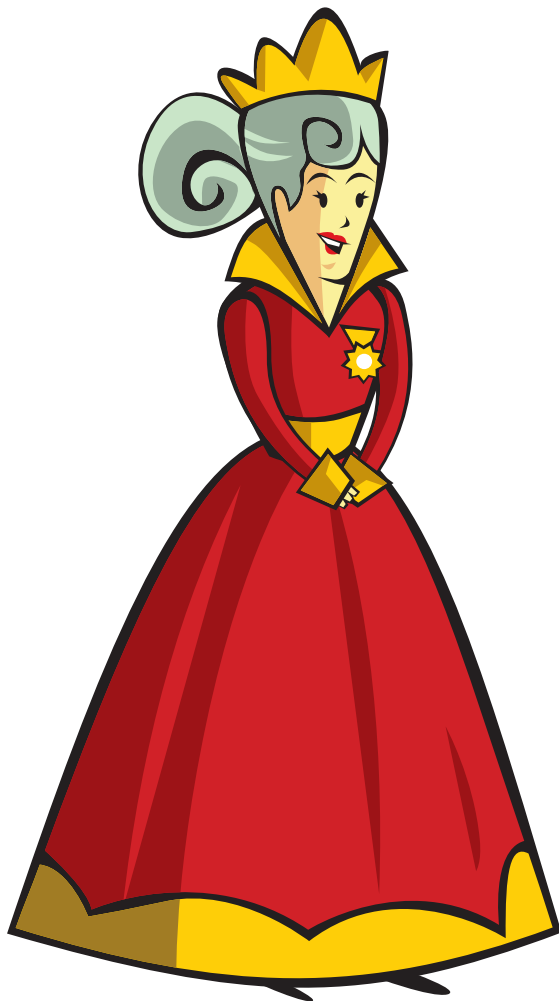


Procura as 6 diferenças entre estes desenhos.

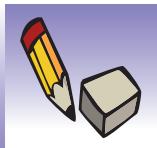


Unidade 5

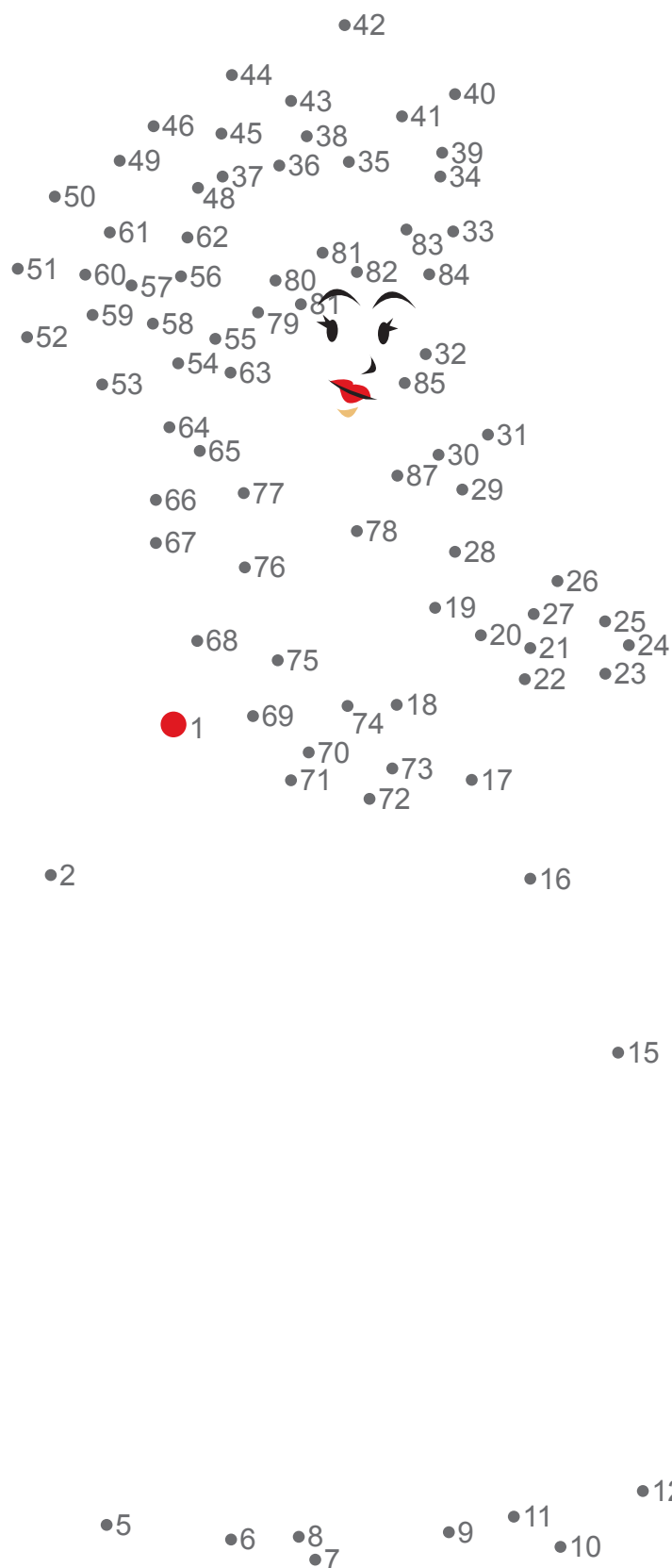
A dama



- O movimento
- Limitações ao movimento
- A captura



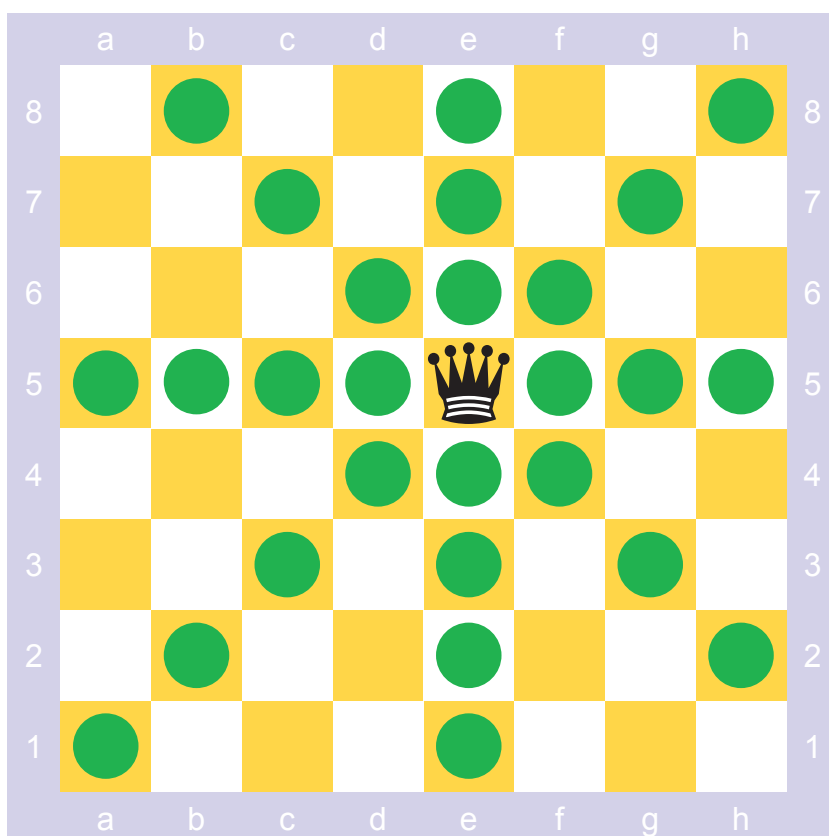
Acaba de desenhar a peça seguindo os números.





O movimento

A dama pode-se deslocar pelas casas das linhas, colunas ou diagonais onde se encontra.



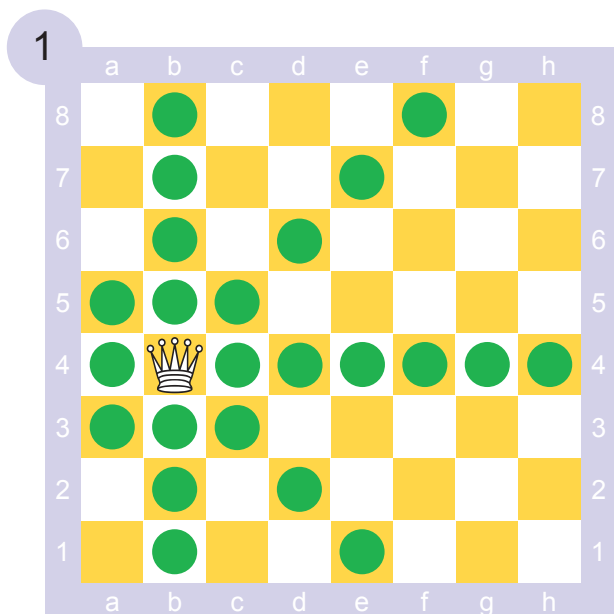
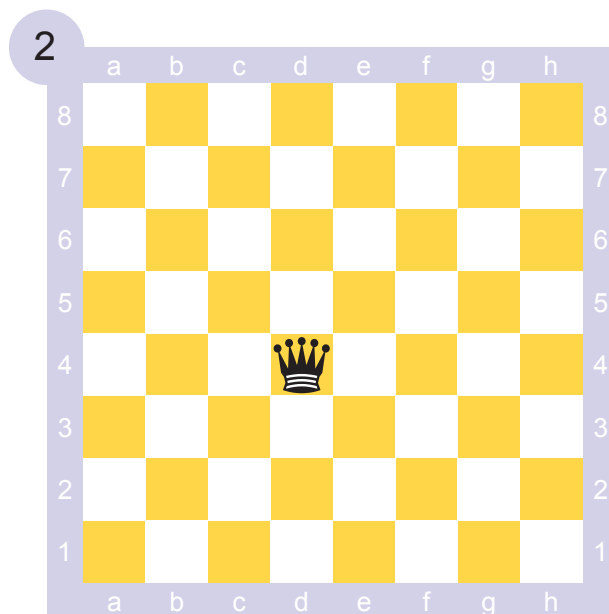
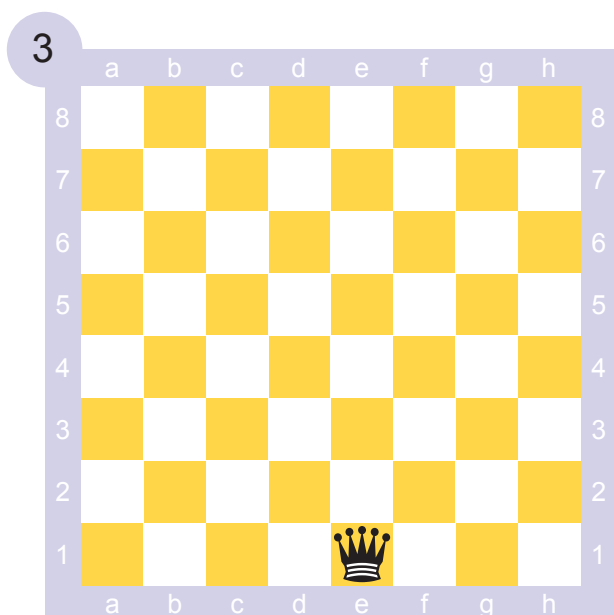
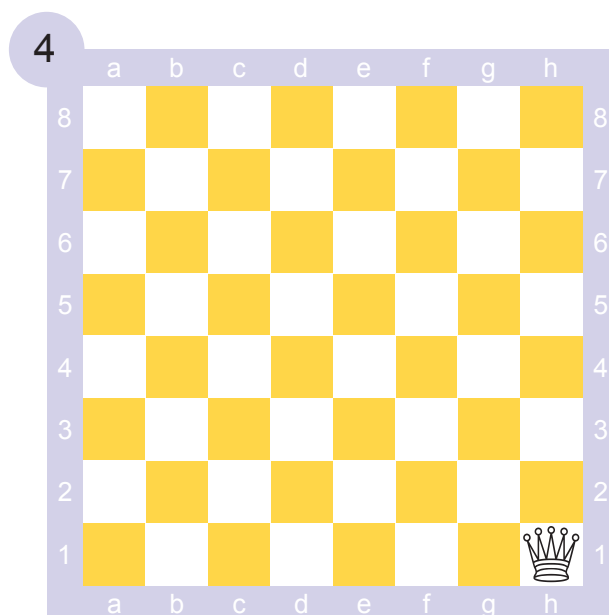
Os círculos verdes indicam as casas onde a dama pode ir.



A dama é a peça que pode deslocar-se por mais casas.



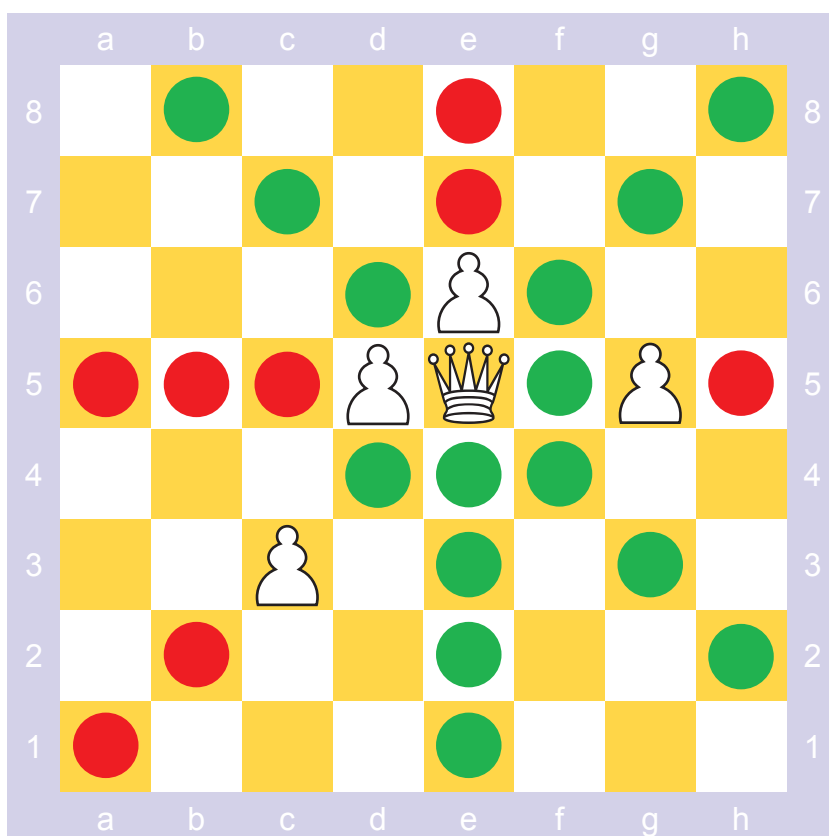
Coloca um círculo nas casas para onde pode ir a dama.





Limitações ao movimento

A dama não pode continuar a avançar quando encontra outra peça no seu caminho.



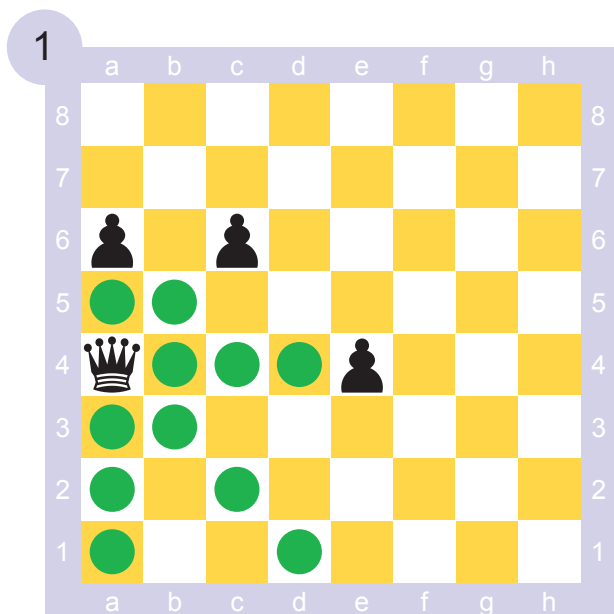
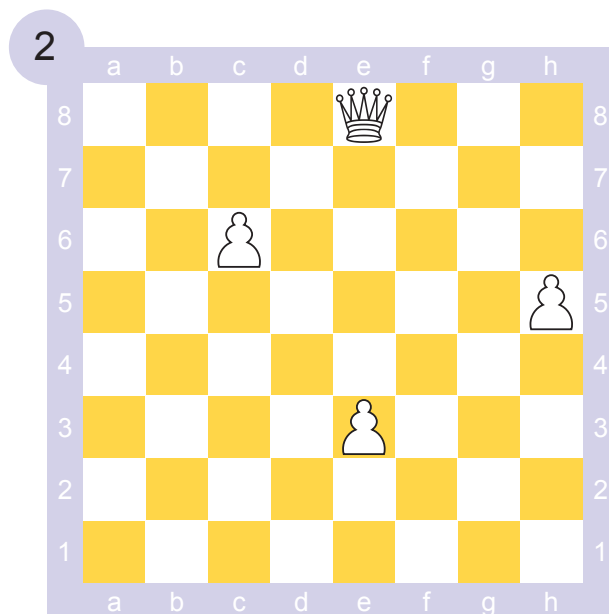
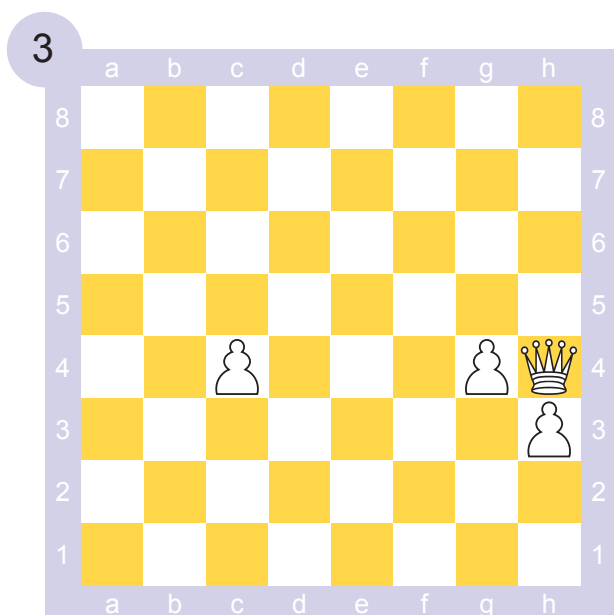
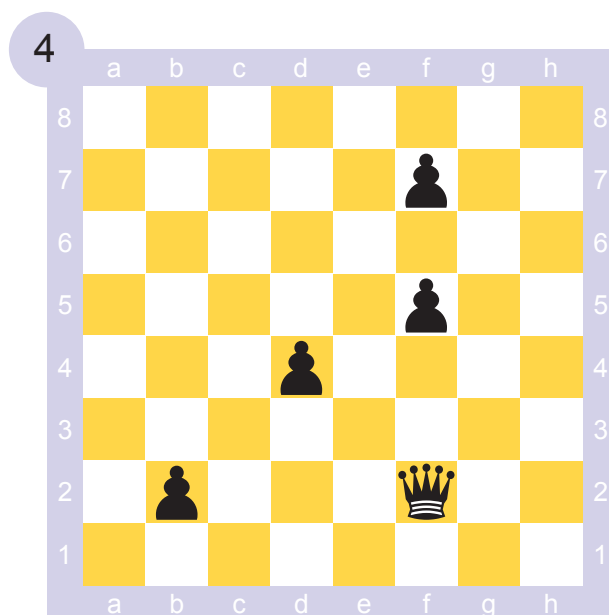
Os círculos vermelhos indicam as casas onde a dama não pode ir.



A dama não pode saltar por cima das outras peças.



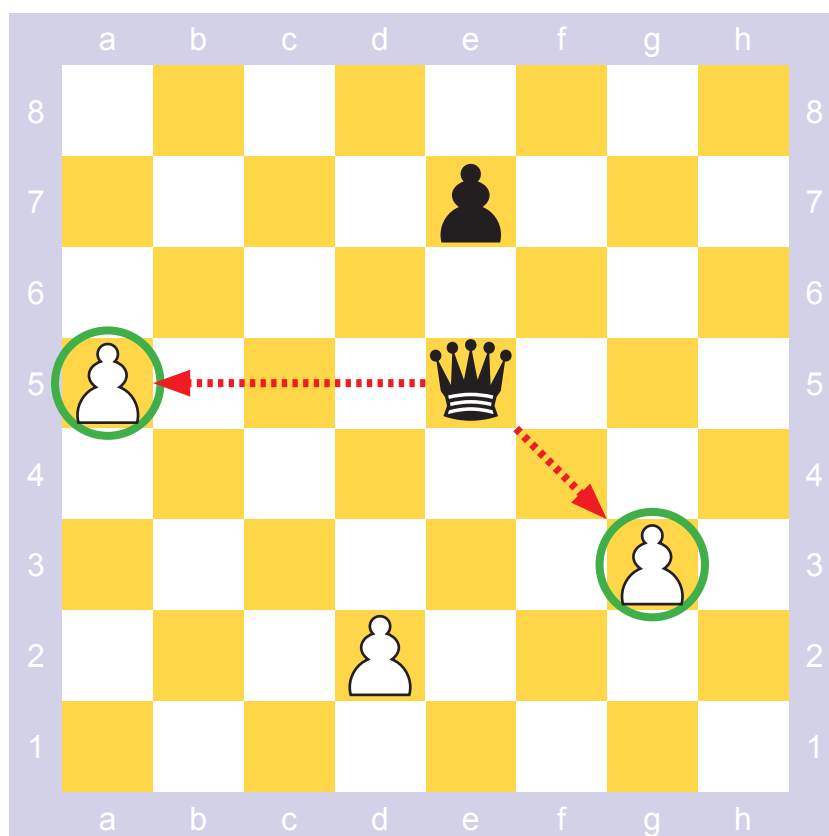
Coloca um círculo nas casas para onde pode ir a dama.





A captura

A dama pode capturar as peças adversárias da sua mesma linha, coluna ou diagonal.



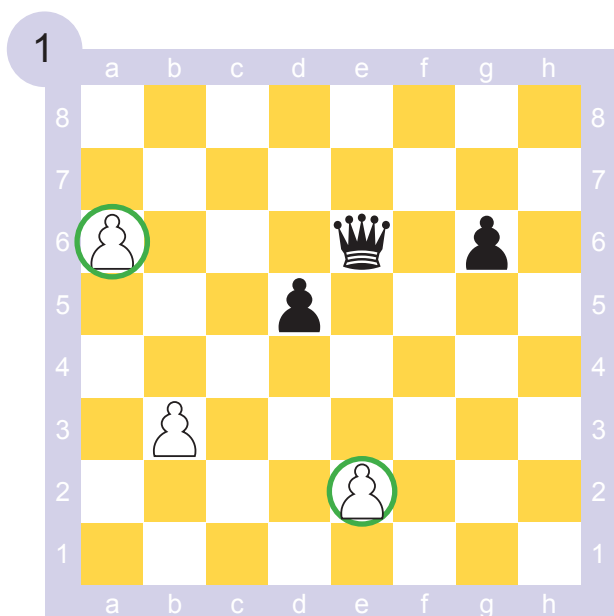
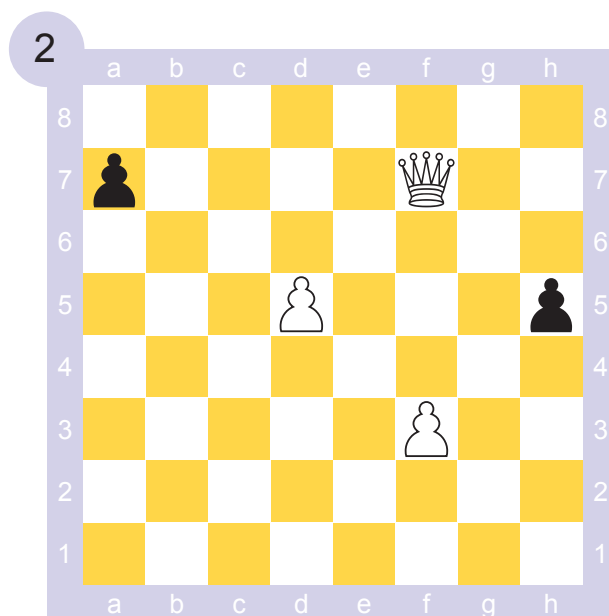
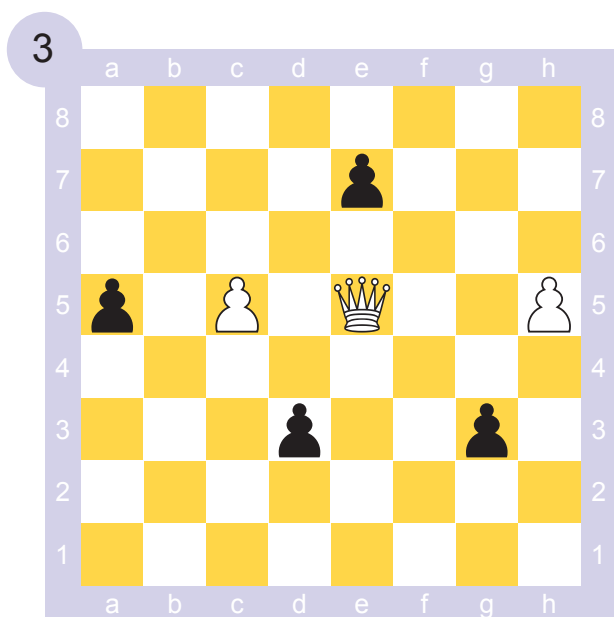
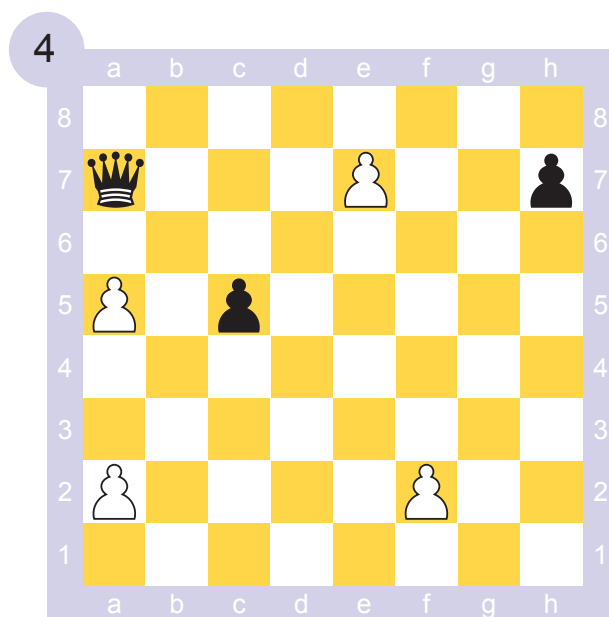
O círculo verde indica as peças que a dama pode capturar.



Só se pode capturar uma peça do adversário de cada vez.



Rodeia com um círculo as peças que a dama pode capturar.





Ordena, de menor a maior, as seguintes damas.



2



4



6



3



1



5

Resposta:



Numera os seguintes fragmentos para que fiquem ordenados.

desloca-se

A dama

as direções

em todas

Escreve aqui a frase ordenada.



Assinala a linha, coluna ou diagonal que, passando pela dama, soma o número indicado.

1

5	4	7
3	♔	8
1	6	2

8

2

5	4	7
3	♔	8
1	6	2

11

3

5	4	8
6	♔	7
3	1	2

7

4

2	6	7
3	♔	5
1	4	9

10



Procura nas linhas, colunas e diagonais do tabuleiro três damas seguidas (podem ser de cores diferentes).

1



2

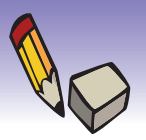


Unidade 6

O rei



- O movimento
- Limitações ao movimento
- A captura



Pinta cada parte do rei com as cores indicadas:

Coroa



Cabeça e mãos



Calças



Vestido



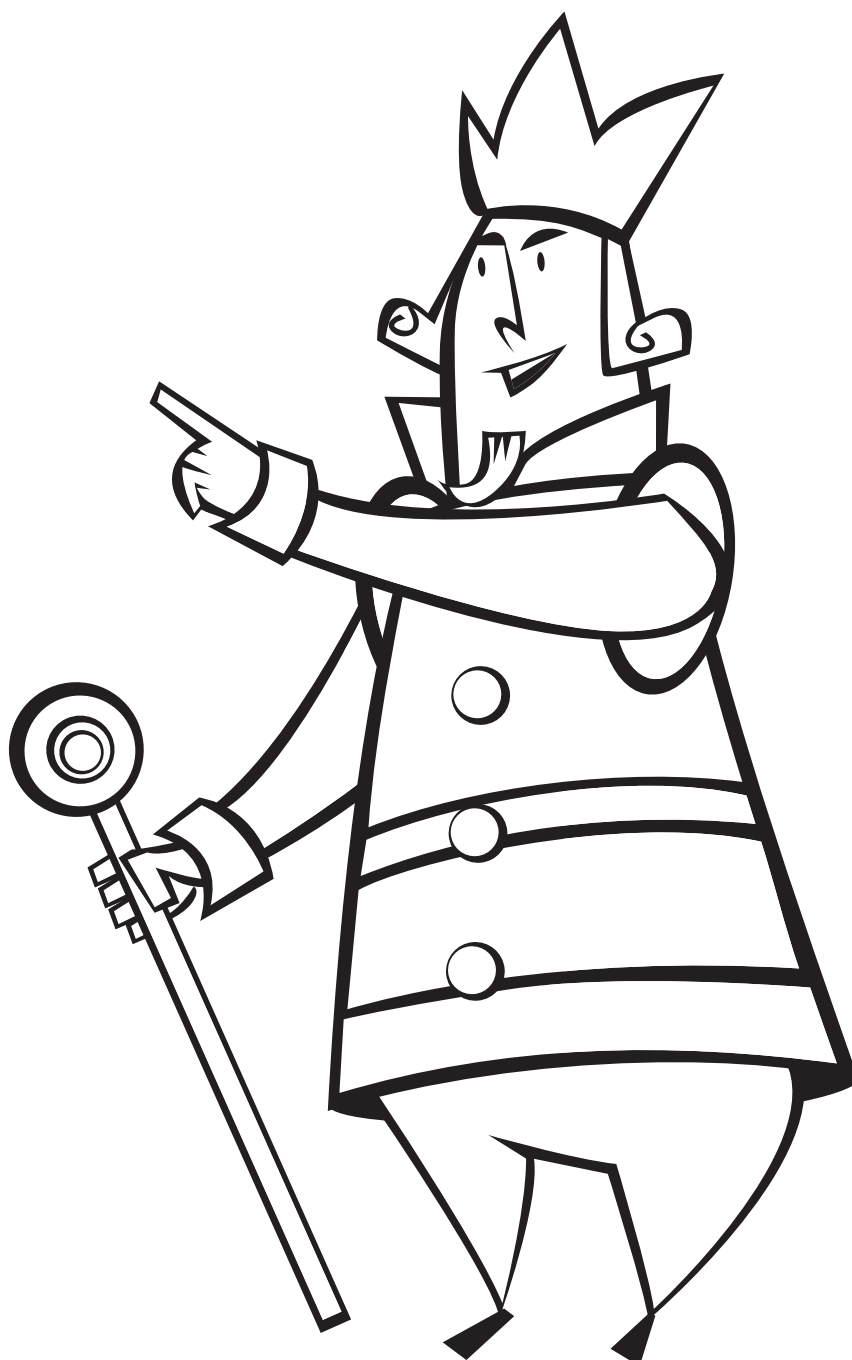
Botões



Cabelos



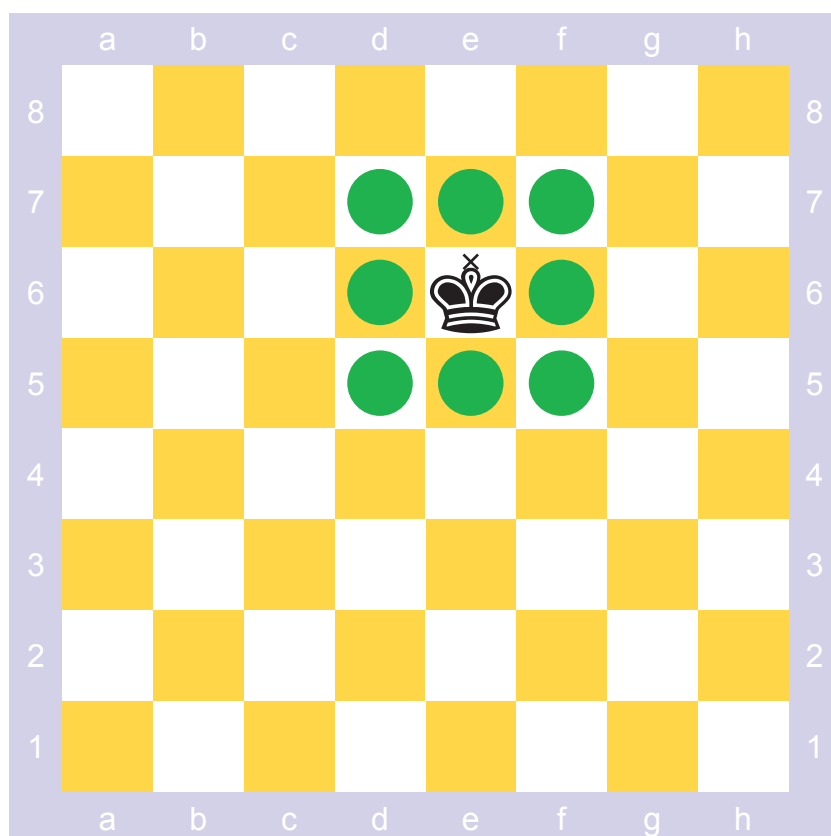
Bengala





O movimento

O rei pode-se deslocar para todas as casas que estão à sua volta.



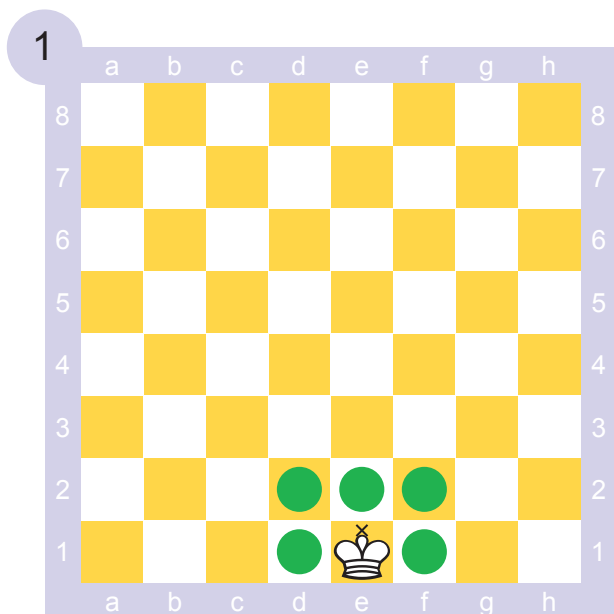
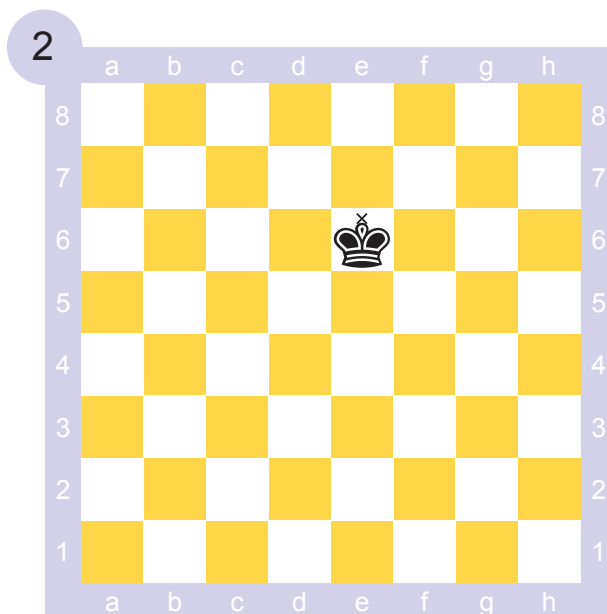
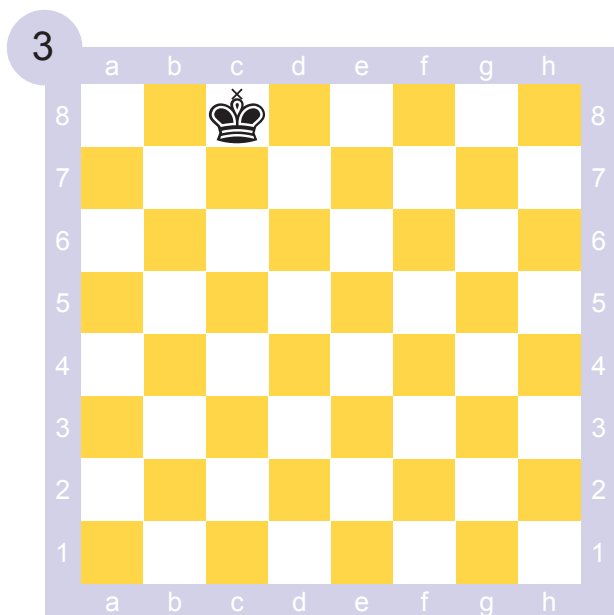
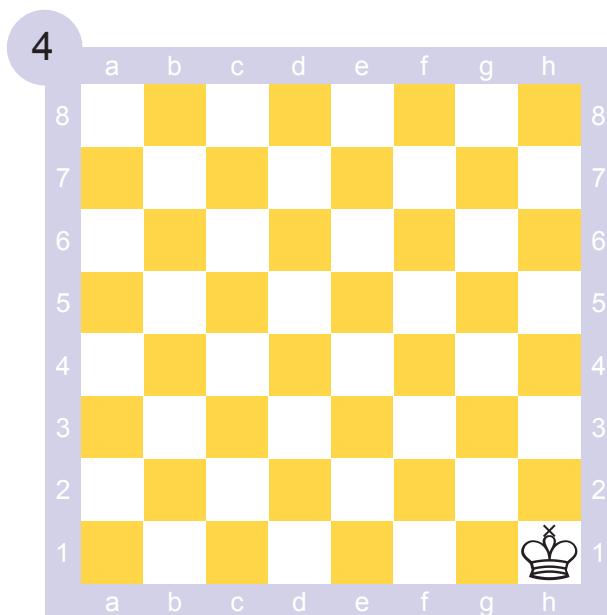
Os círculos verdes indicam as casas onde pode ir o rei.



O rei só pode avançar uma casa de cada vez.



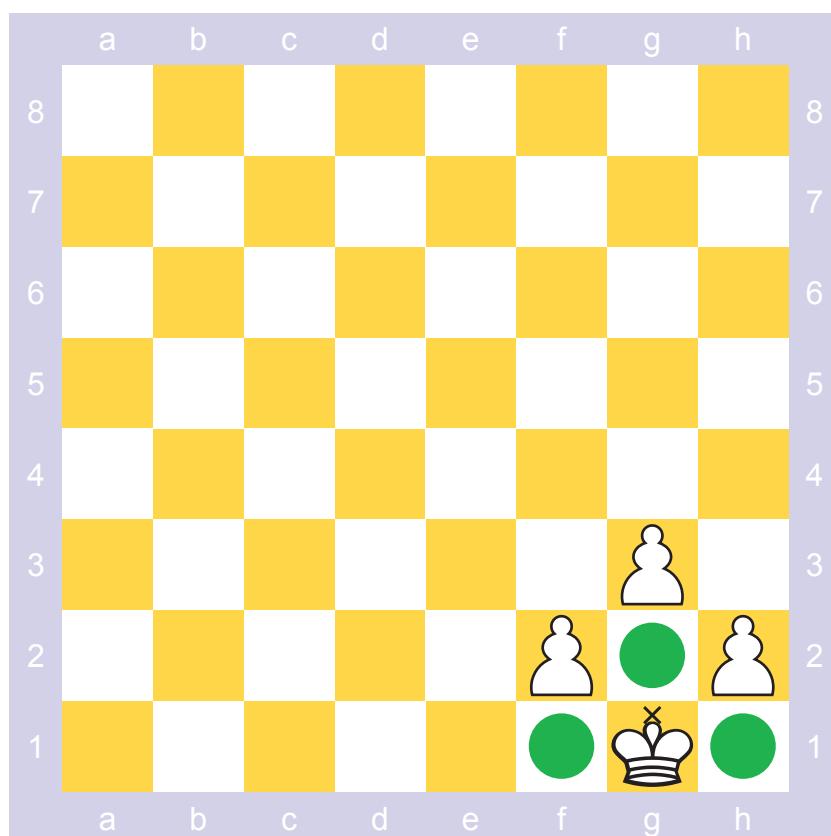
Coloca um círculo nas casas onde pode ir o rei.





Limitações ao movimento

O rei não se pode deslocar para uma casa que esteja ocupada por uma peça da mesma cor.



Os círculos verdes indicam as casas para onde pode ir o rei.

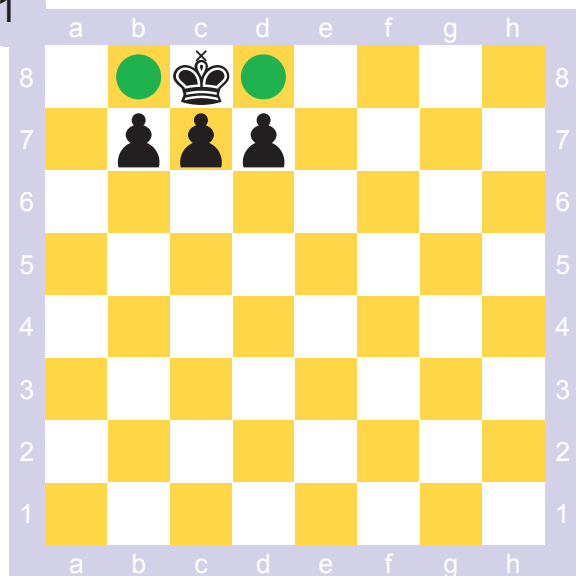


O rei não pode saltar por cima das outras peças.

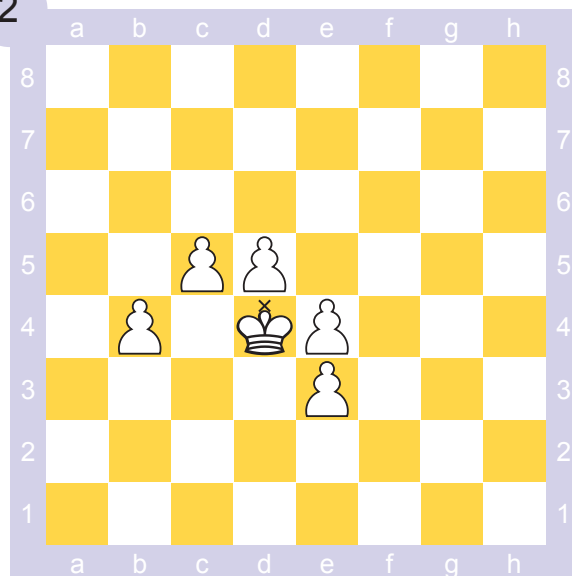


Coloca um círculo nas casas para onde possa ir o rei.

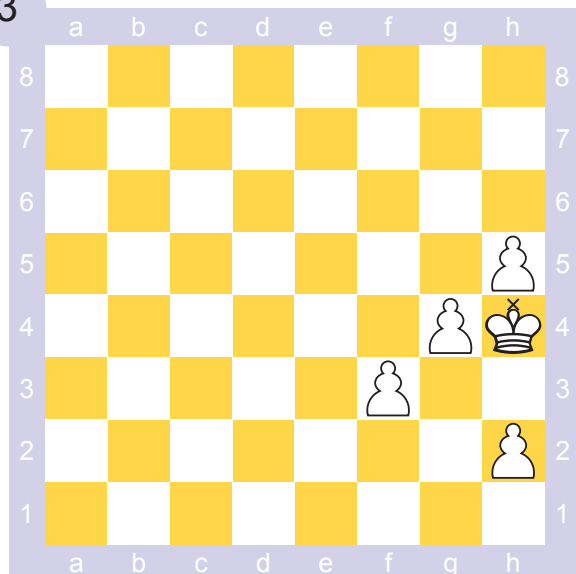
1



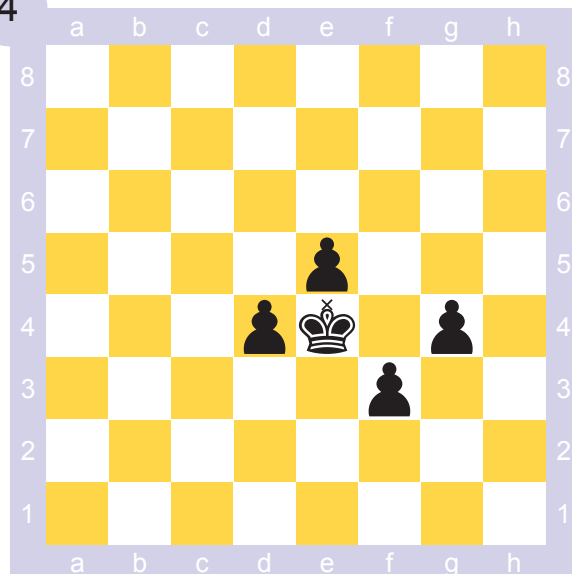
2



3

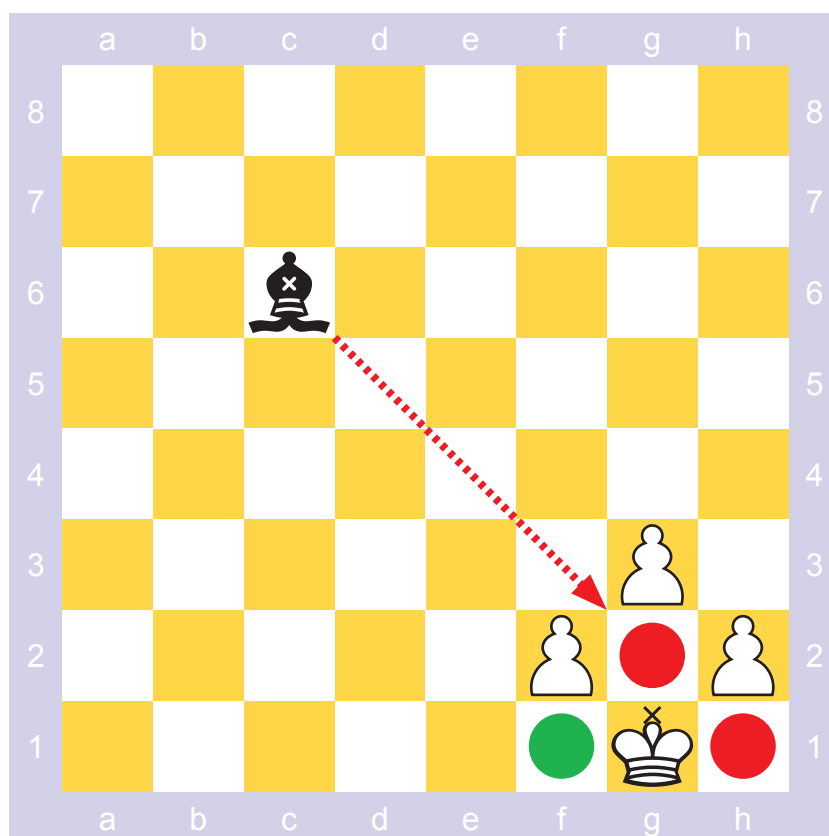


4





O rei não se pode deslocar para uma casa que possa ser ocupada numa jogada por uma peça do outro jogador.



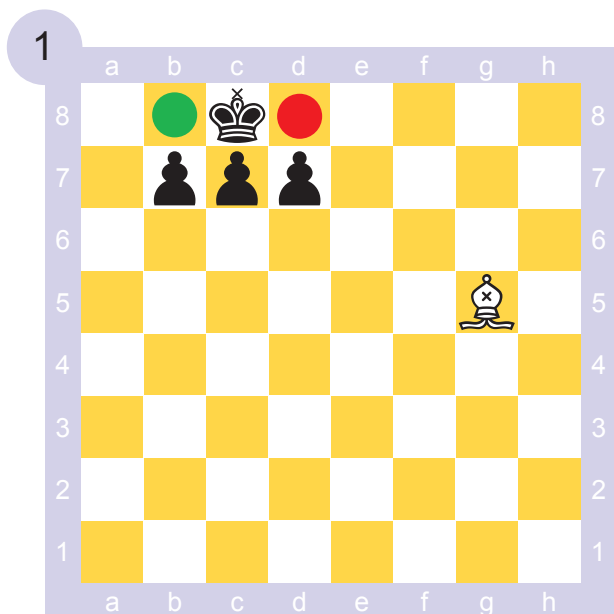
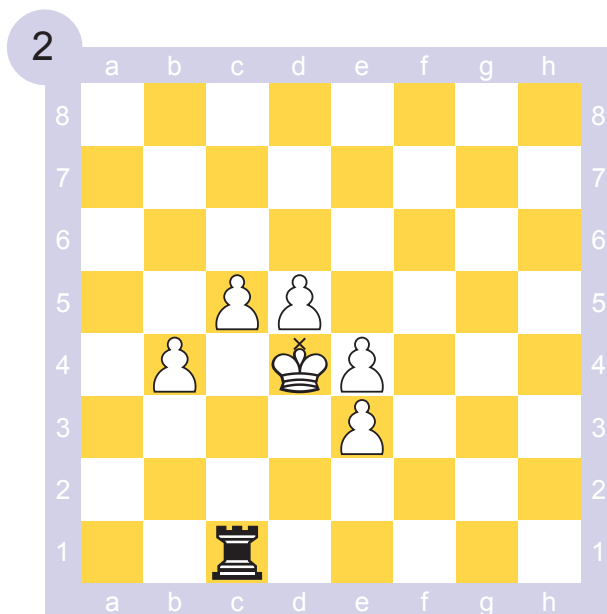
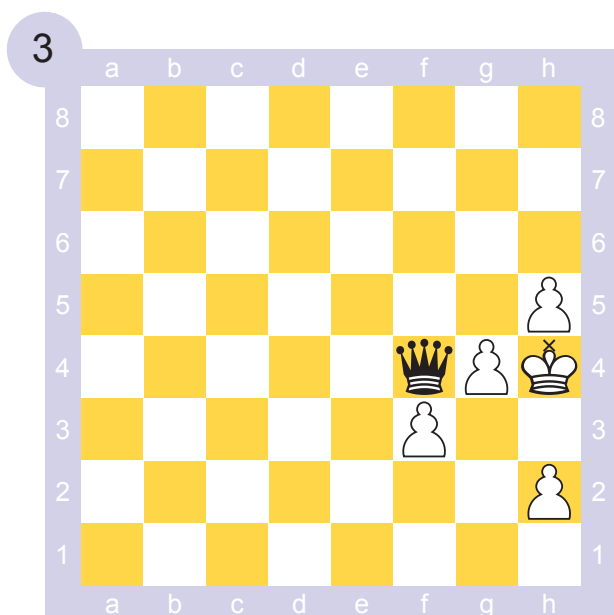
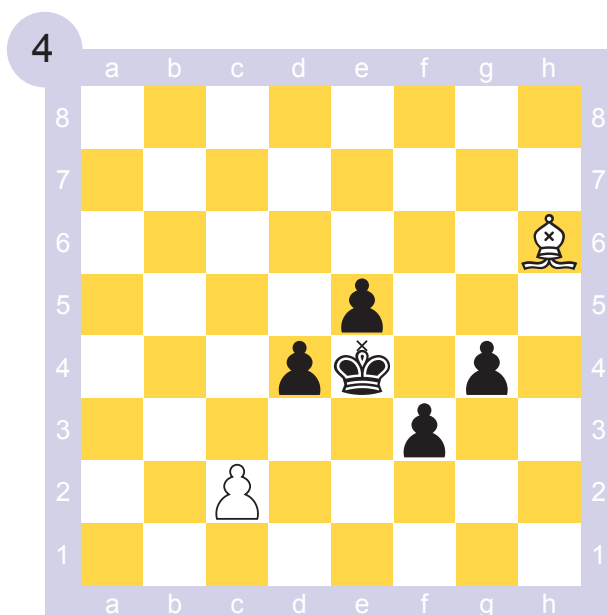
Os círculos vermelhos indicam as casas onde não pode ir o rei, e os círculos verdes aquelas para onde pode ir.



O rei não pode ser capturado pelas peças do outro jogador.



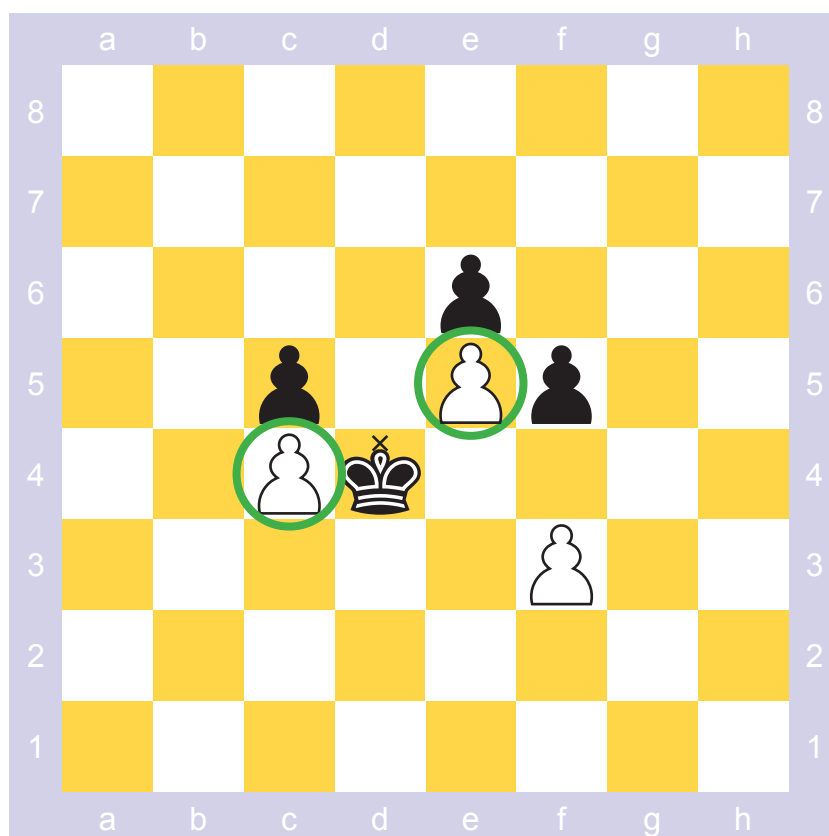
Coloca um círculo verde nas casas para onde possa ir o rei, e um círculo vermelho naquelas para as quais não possa ir numa jogada.





A captura

O rei pode capturar as peças adversárias que estão ao seu lado.



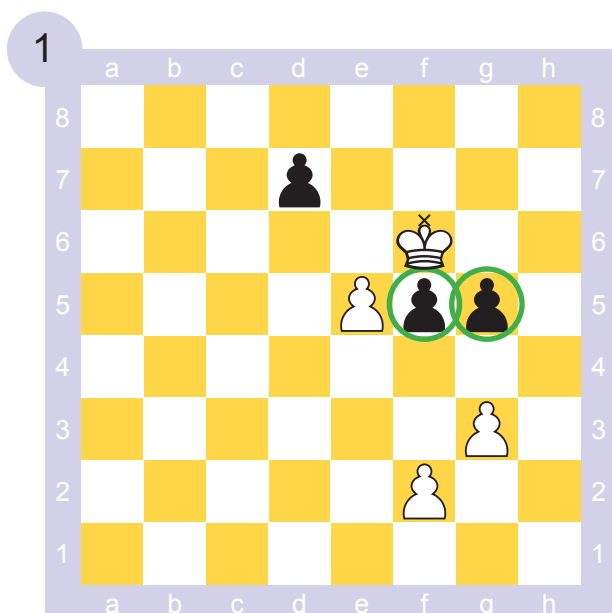
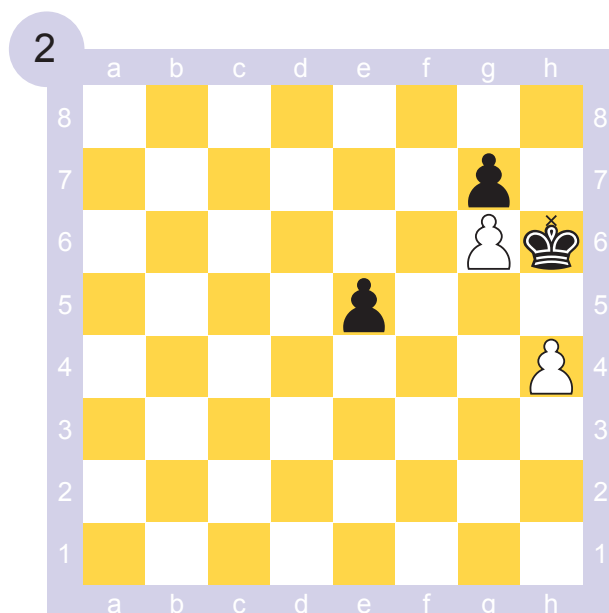
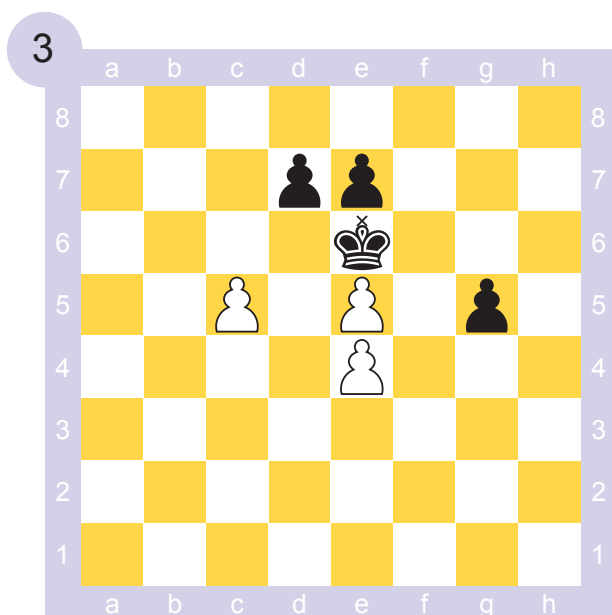
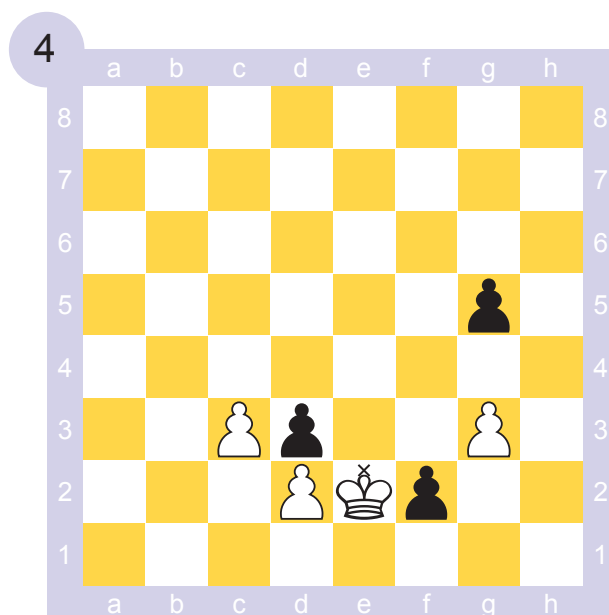
Os círculos verdes indicam as peças que pode capturar o rei. Uma peça está ameaçada quando pode ser capturada.



Só se pode capturar uma peça do adversário de cada vez.



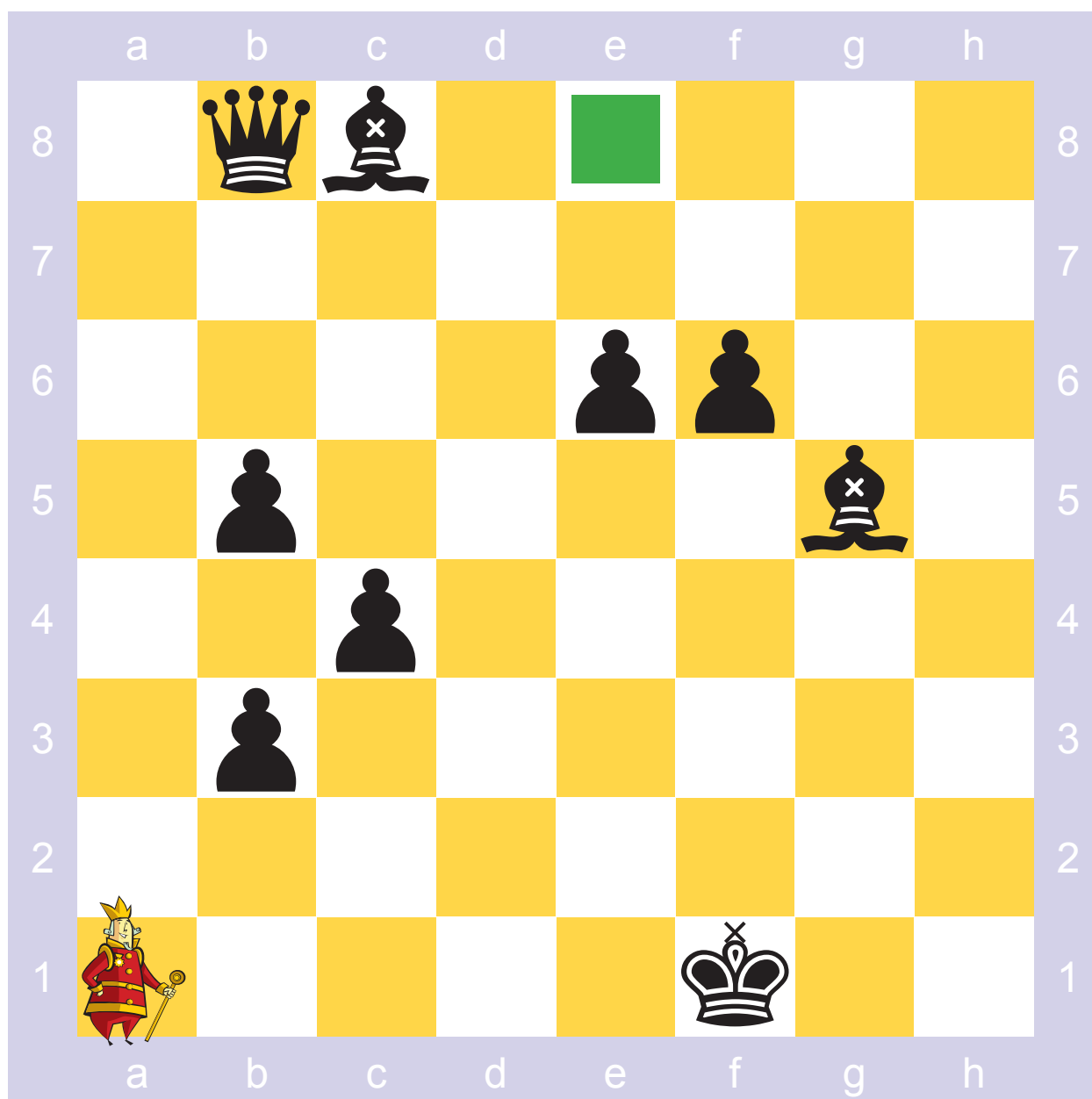
Rodeia com um círculo as peças que o rei pode capturar.





Marca o caminho mais rápido que seguirá o rei para ir para a casa que tem um quadrado verde.

O rei não pode colocar-se nas casas ameaçadas pelas peças negras.





Descodifica a seguinte mensagem.

Código

A	E	I	D	U	V

O	R	L	M	-	S

O					



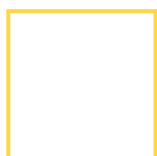
Marca o caminho que seguirá o rei, contando de um em um.

55	54	53	52	51	45	35	34
56	59	60	50	46	36	44	33
57	58	61	47	49	37	43	32
7	6	5	62	48	38	42	31
8	64	63	4	39	40	41	30
9	10	3	18	19	20	21	29
11	2	17	16	23	22	26	28
1	12	13	14	15	24	25	27





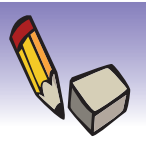
Ordena a sequência de este desenho animado.



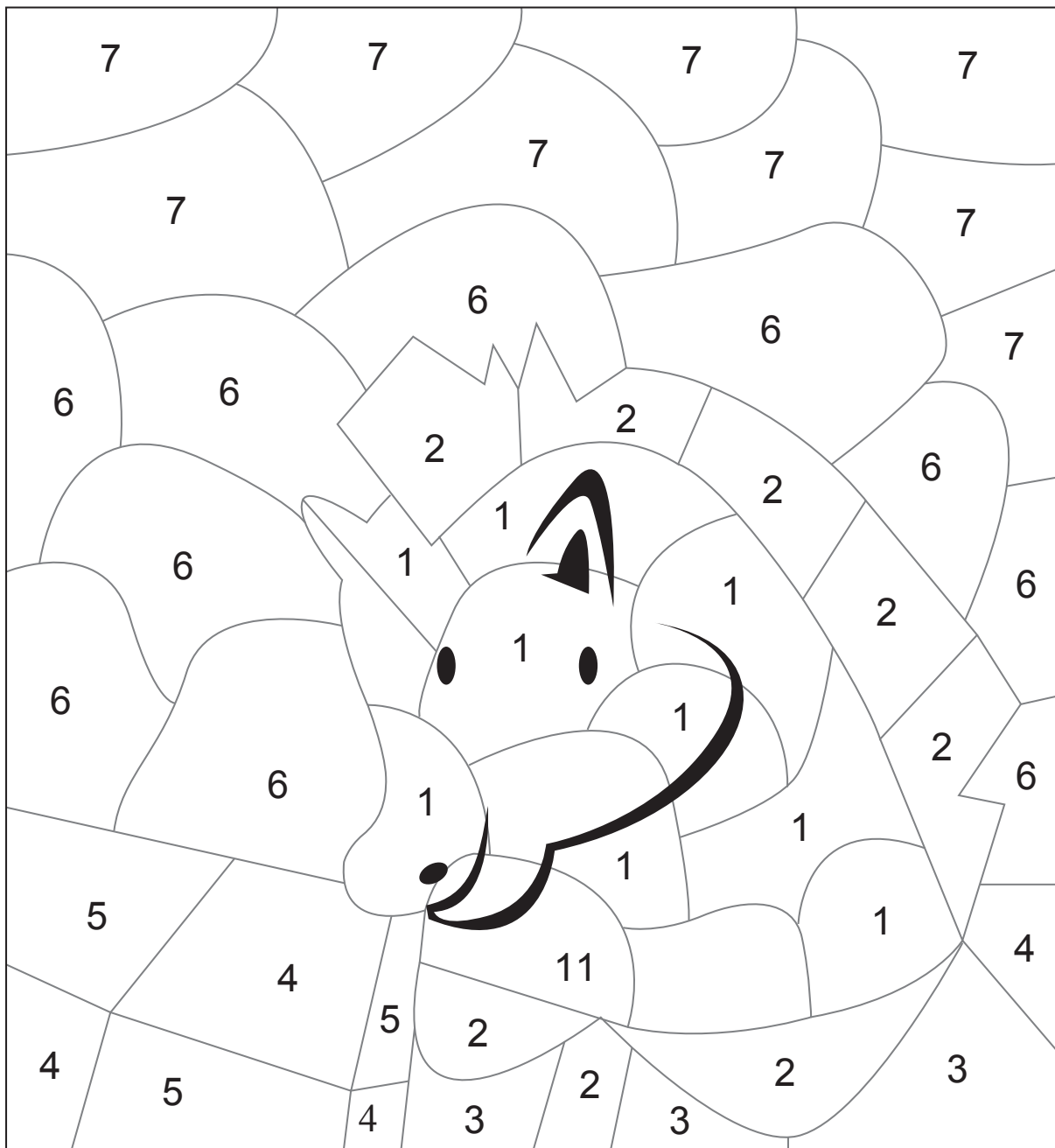
O cavalo



- O movimento
- Limitações ao movimento
- A captura



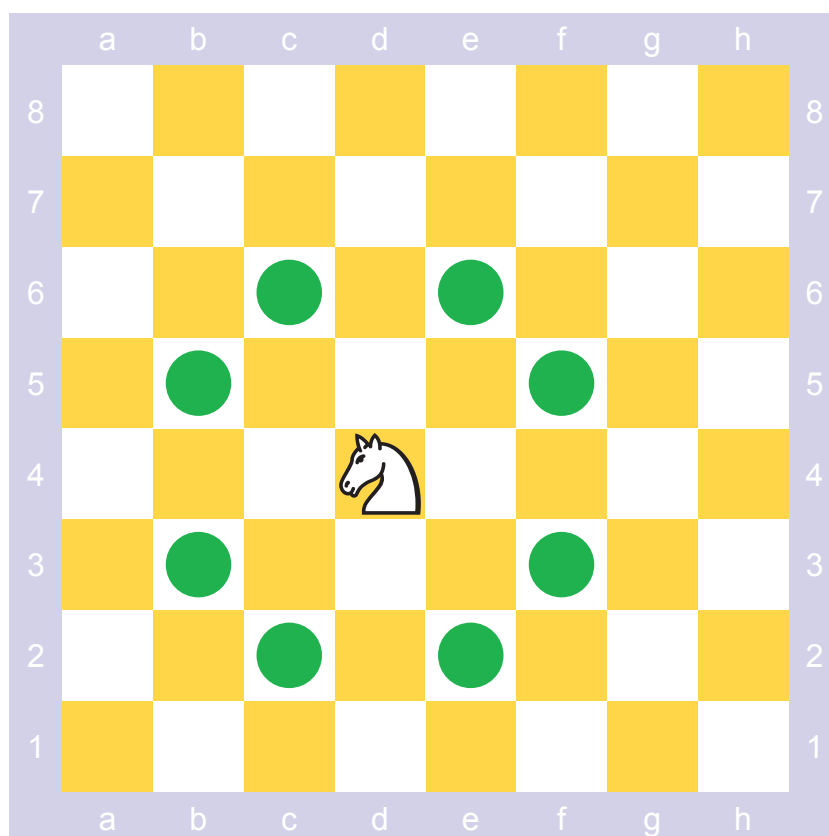
Pinta com a cor indicada nas zonas marcadas.





O movimento

O cavalo adianta duas casas por uma linha ou coluna e depois outra casa à esquerda ou à direita.



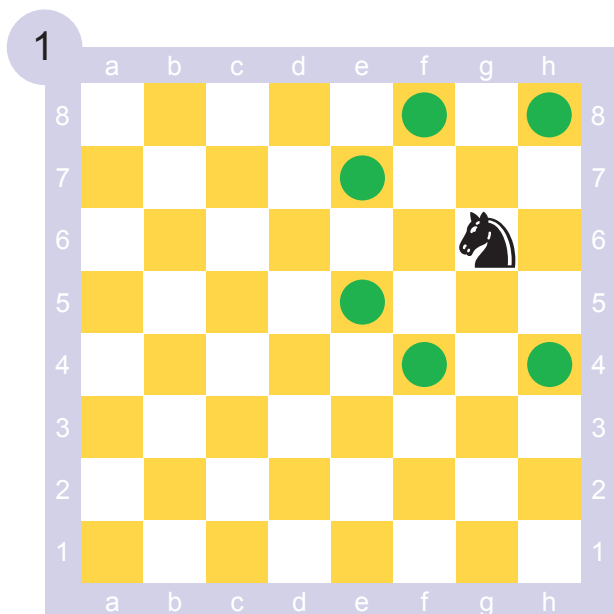
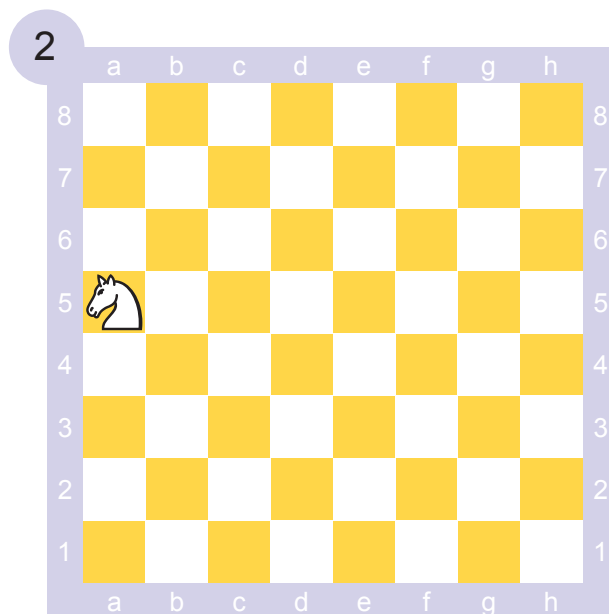
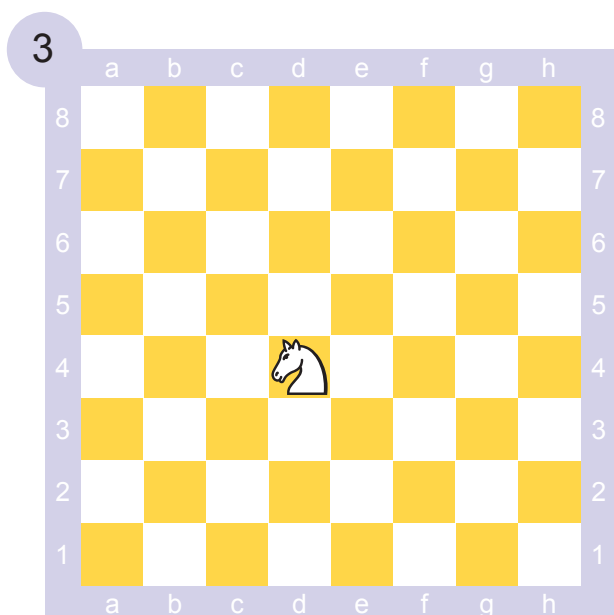
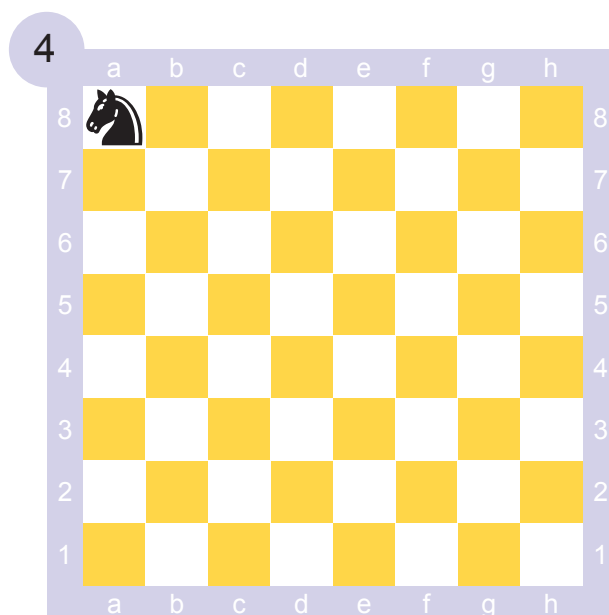
Os círculos verdes indicam as casas para onde pode ir o cavalo.



No movimento do cavalo, a casa inicial e a casa final são sempre de cor diferente.



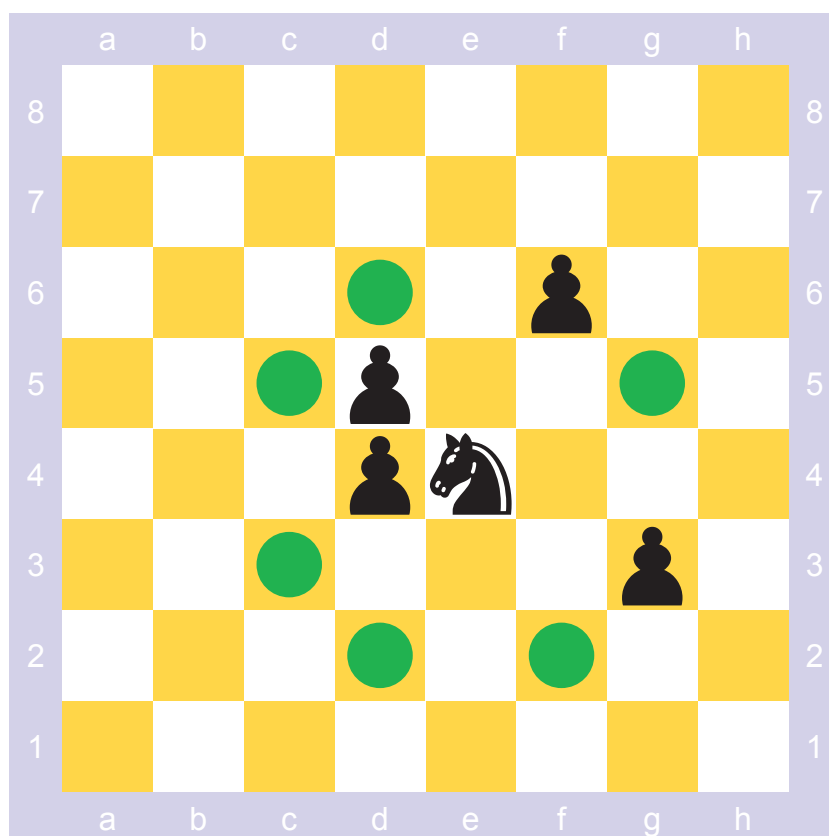
Coloca um círculo nas casas onde pode ir o cavalo.





Limitações ao movimento

O cavalo não pode deslocar-se para uma casa que esteja ocupada por uma peça da sua cor.



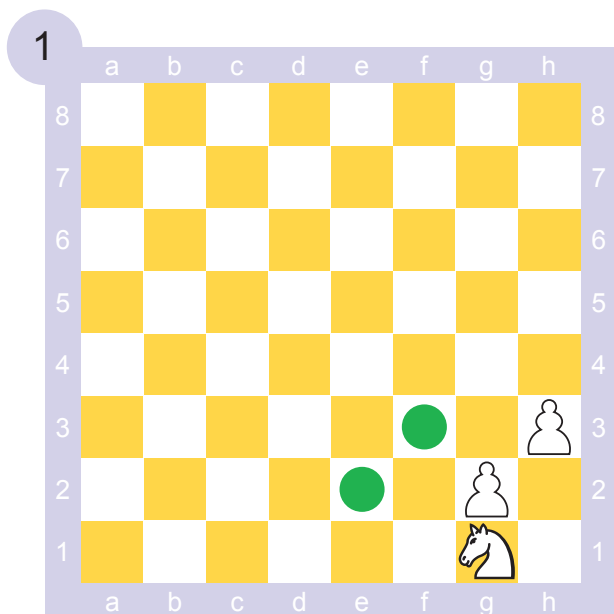
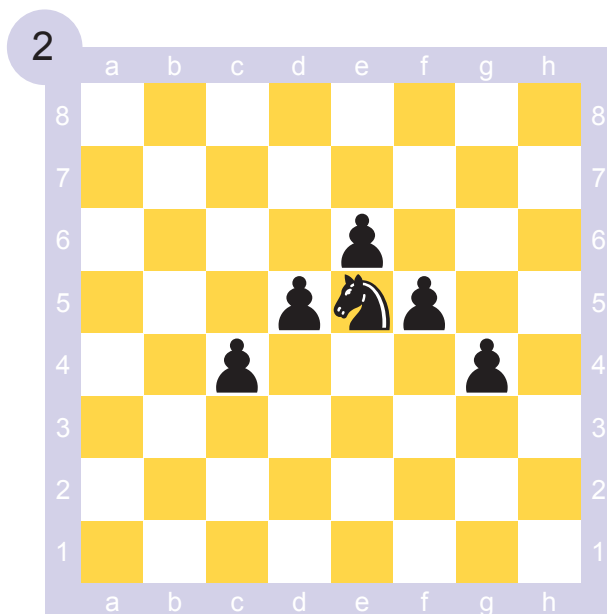
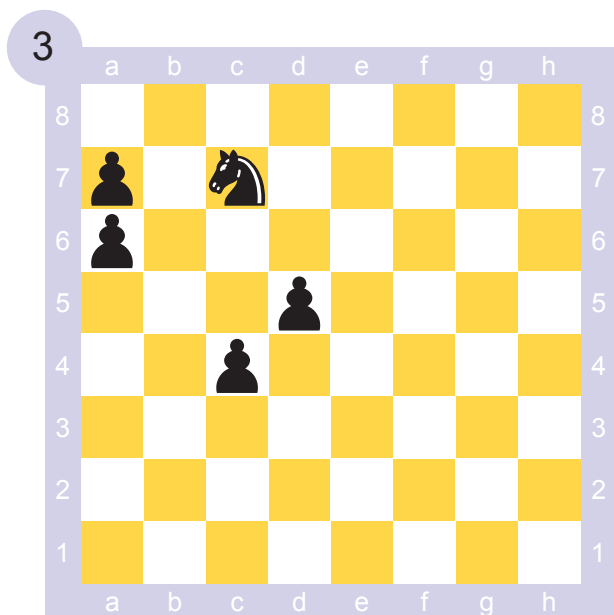
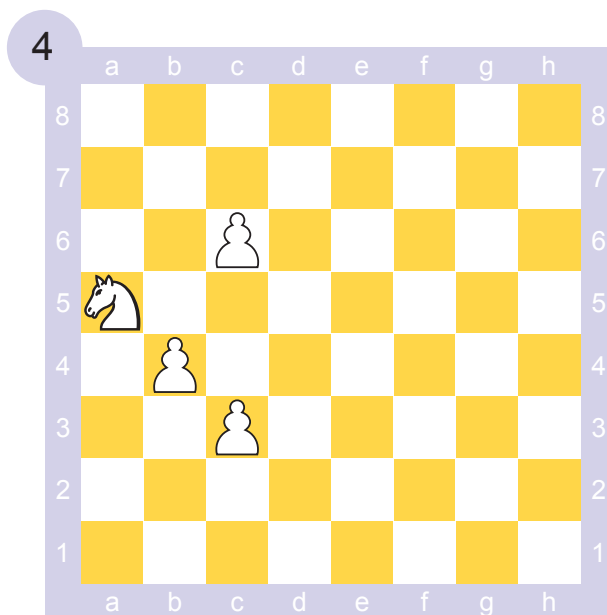
Os círculos verdes indicam as casas para onde pode ir o cavalo.



O cavalo é a única peça que pode saltar por cima das outras.



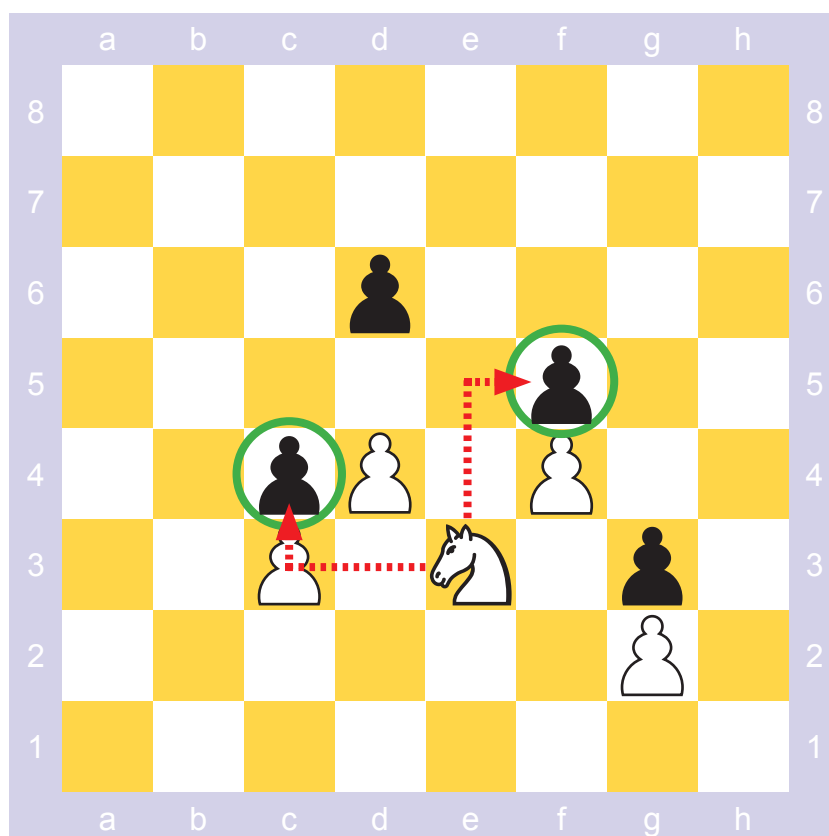
Coloca um círculo nas casas para onde pode ir o cavalo.





A captura

O cavalo pode capturar as peças adversárias que encontra no final de cada salto.



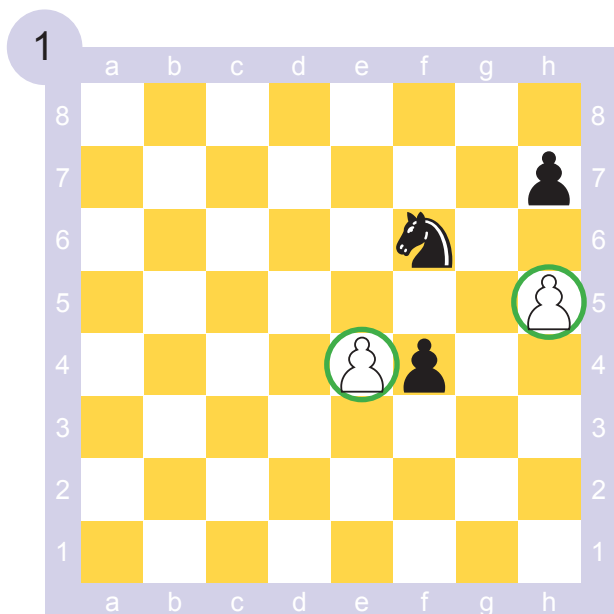
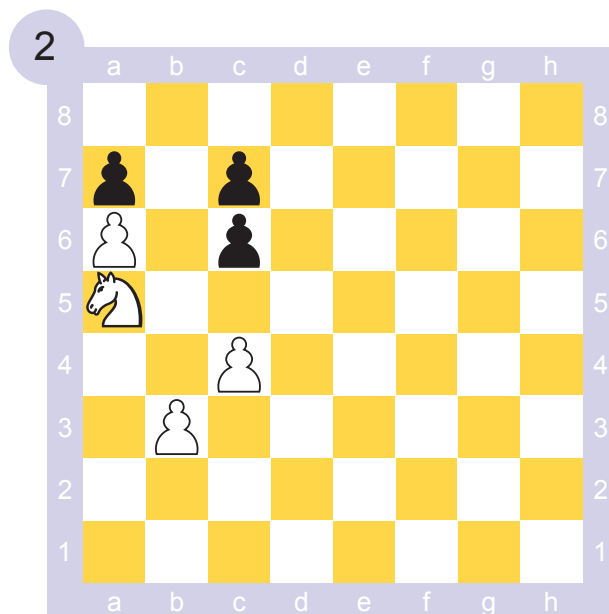
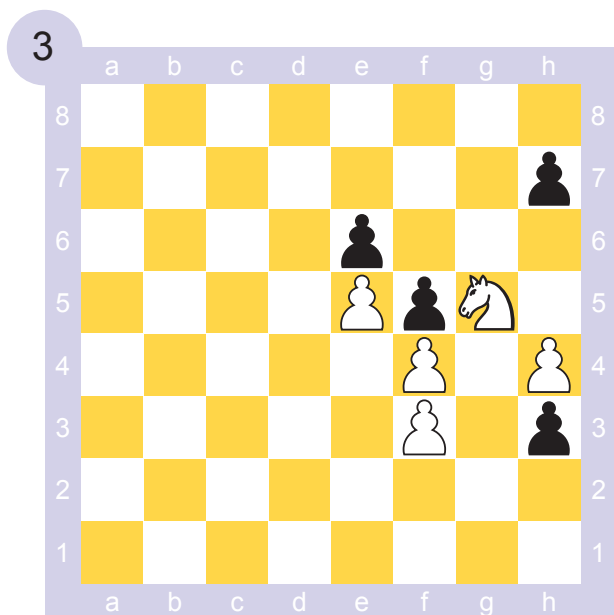
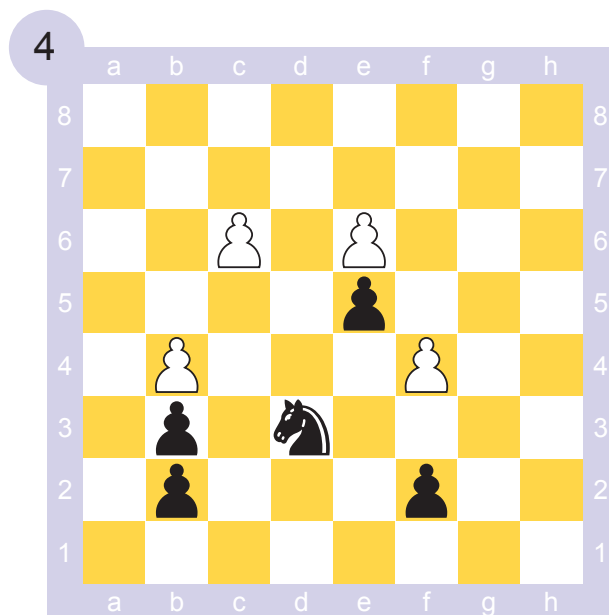
Os círculos verdes indicam as peças que pode capturar o cavalo.



Só se pode capturar uma peça do adversário de cada vez.



Rodeia com um círculo as peças que pode capturar o cavalo.





Ordena as fichas do dominó para que estejam corretamente ligadas.

Série 1

1

2

5

3

4

6

Série 2

1

2

5

3

4

6



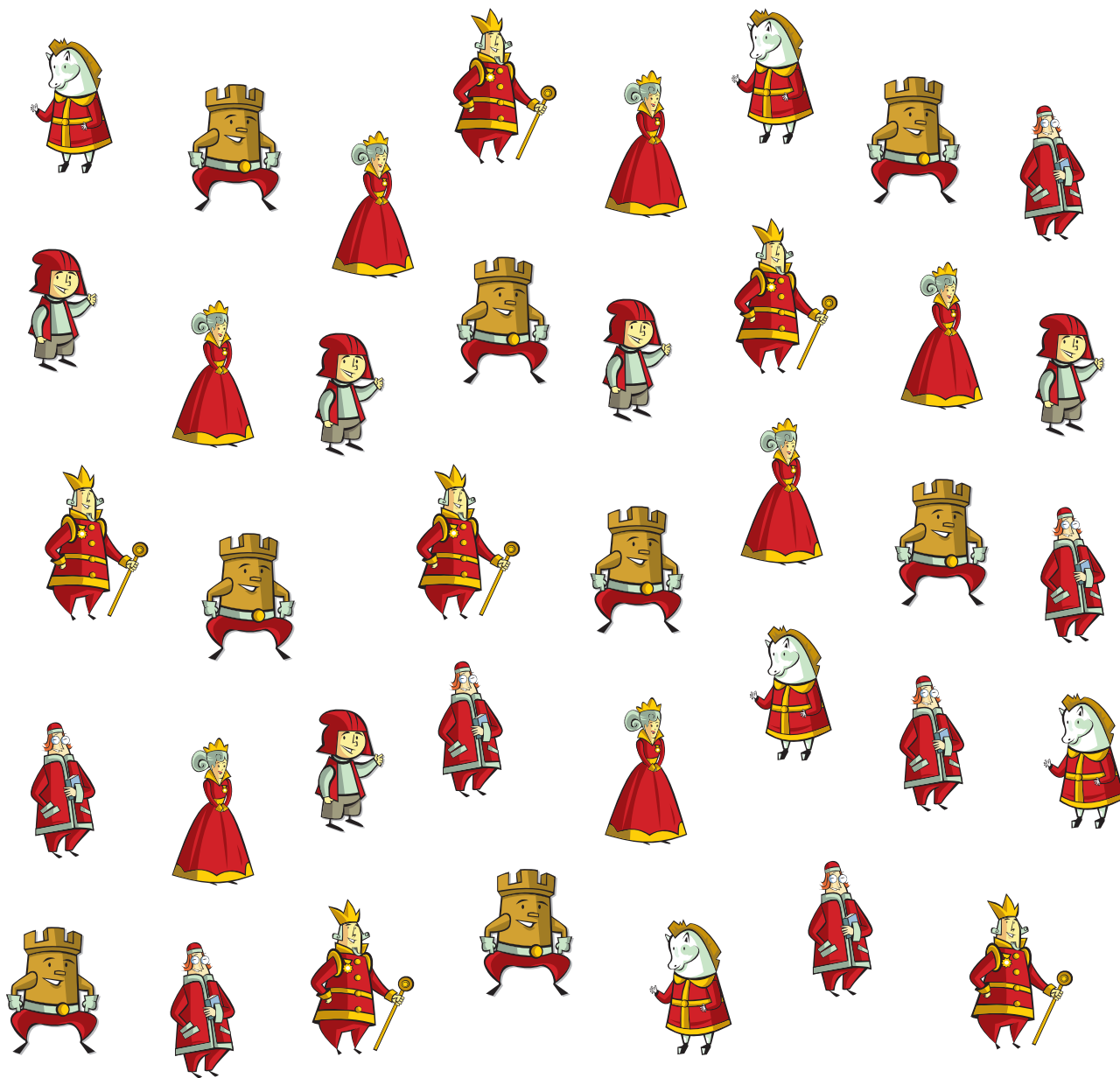
Decifra esta mensagem segundo o salto do cavalo.

de	em	lo	El
sal-	ca-	ma	le.
for-	e-	ta	va-

Escreve aquí a mensagem.



Conta as peças e assinala a que aparece em mais ocasiões.



=



=



=



=



=



=



Observa estas peças e diz com que tipo de linhas se desenharam.



retas



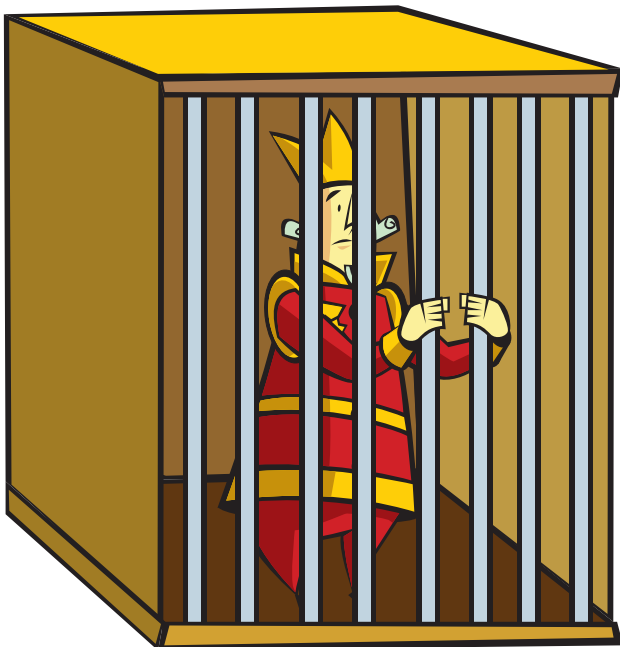
retas e curvas



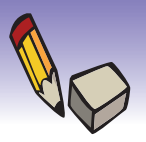
curvas

Unidade 8

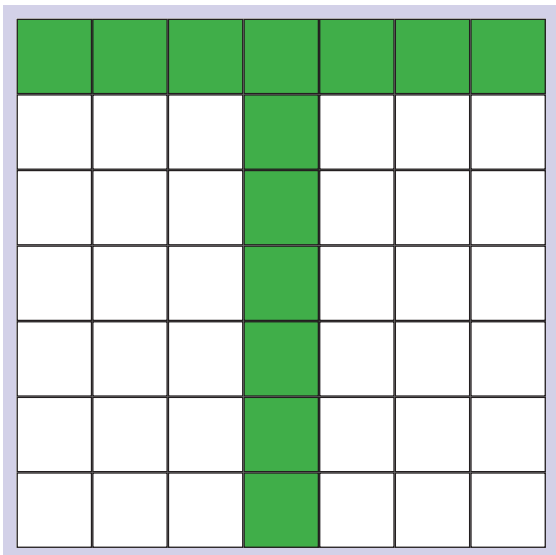
Xeque



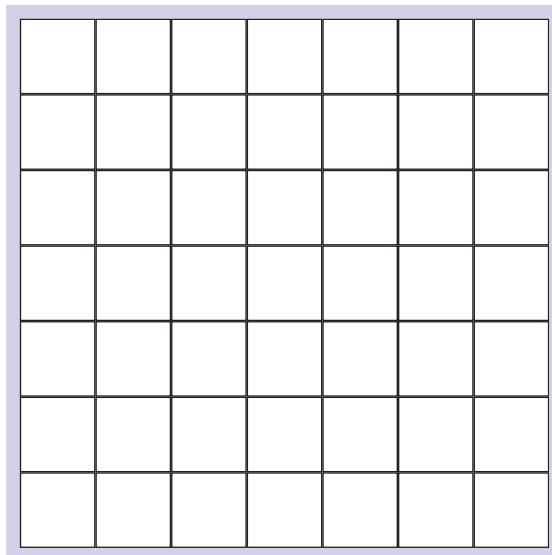
- Xeque ao rei
- Xeque mate
- Afogado



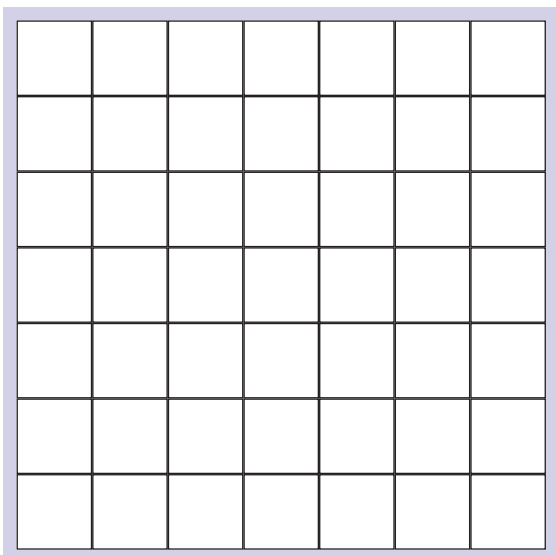
Desenha a letra indicada pintando as casas.



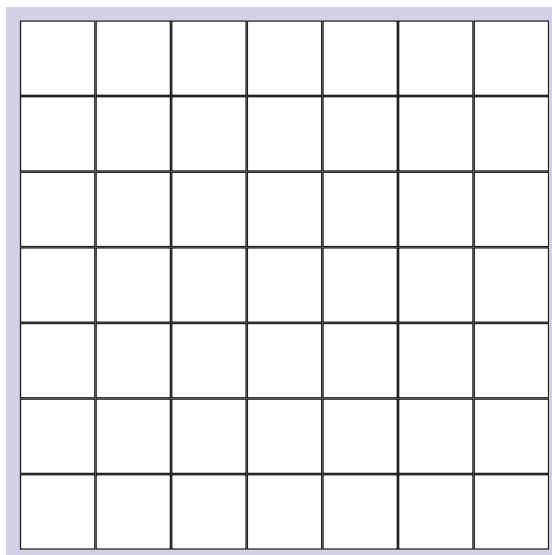
T



L



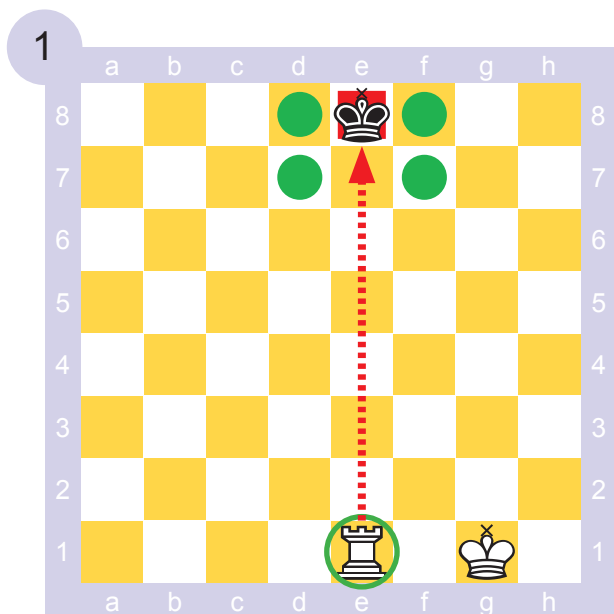
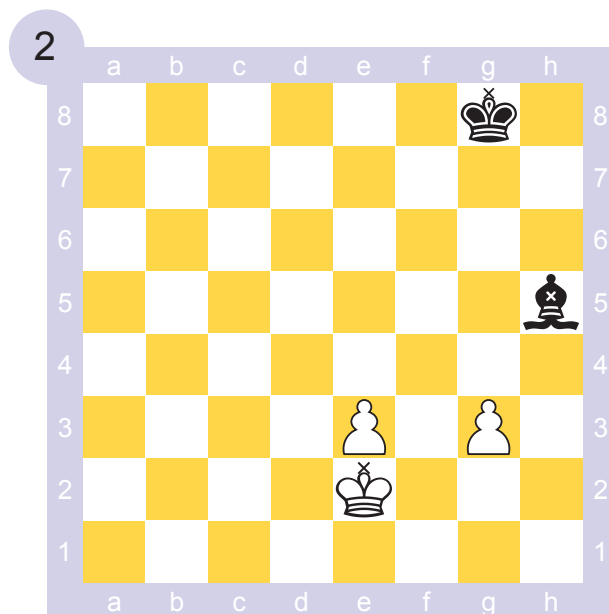
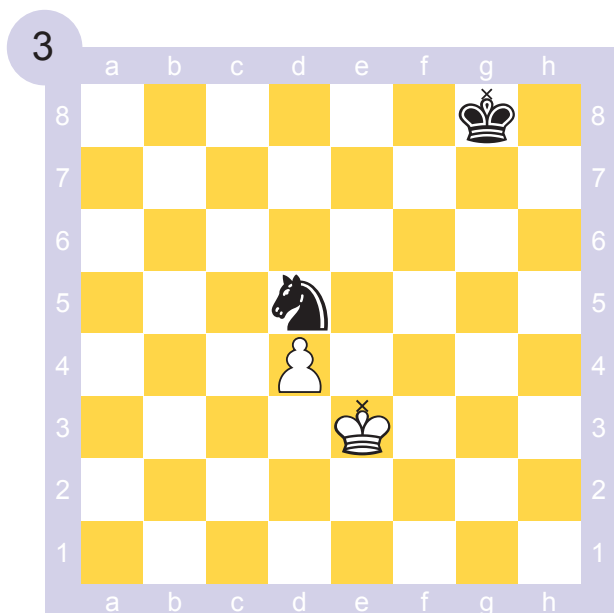
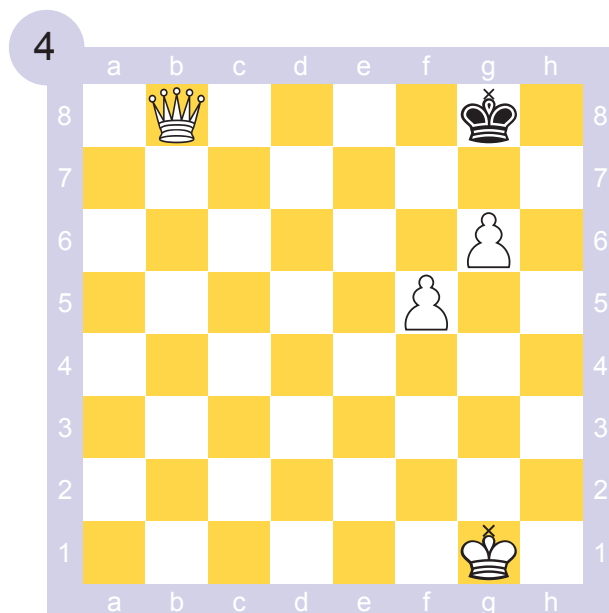
N



Z



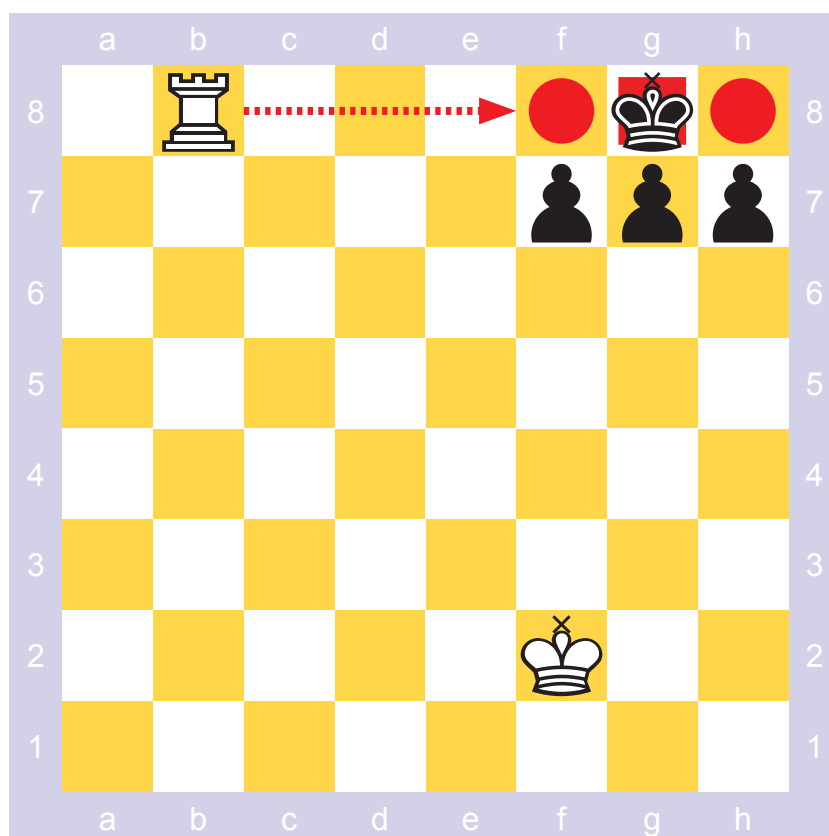
Assinala a peça que dá xeque e indica-o com uma seta. Coloca um círculo nas casas para onde pode ir o rei ameaçado.





Xeque mate

Há xeque mate quando nenhuma jogada pode evitar que o rei fique em xeque.



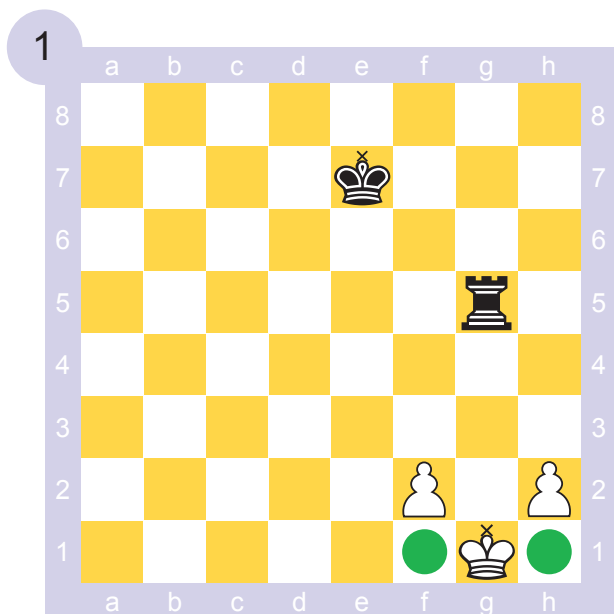
Os círculos vermelhos indicam que nestas casas o rei continuaria estando em xeque.



Quem consiga fazer xeque mate ao outro rei ganhará a partida.

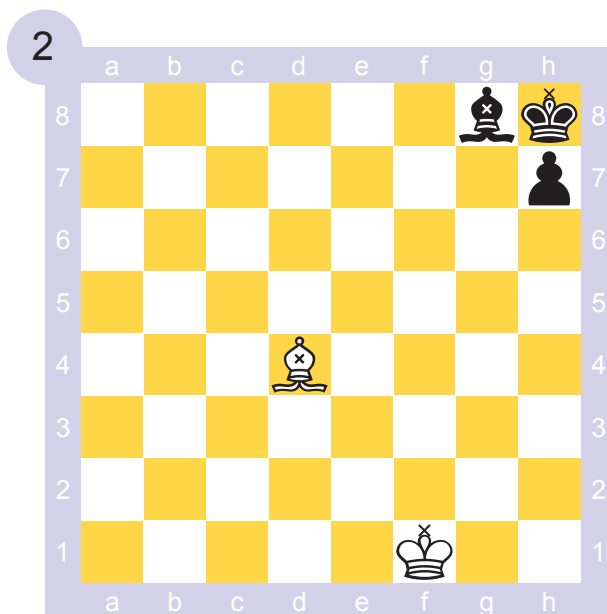


É xeque mate? Assinala a resposta.
Em caso negativo, coloca um círculo nas casas para onde possa ir o rei.



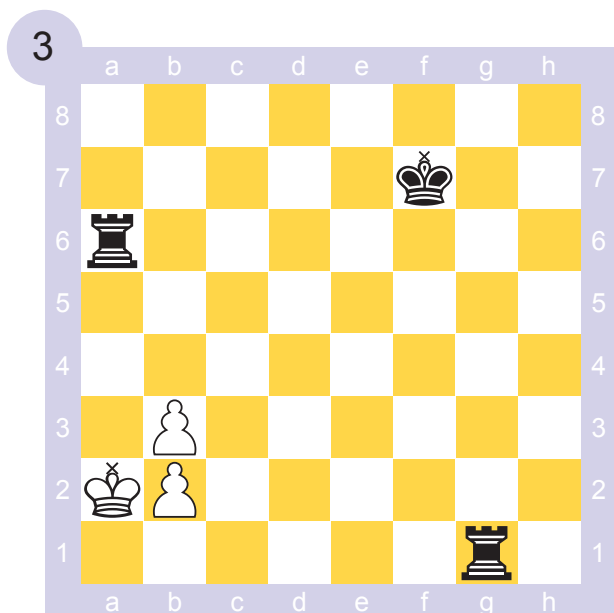
Sim

Não



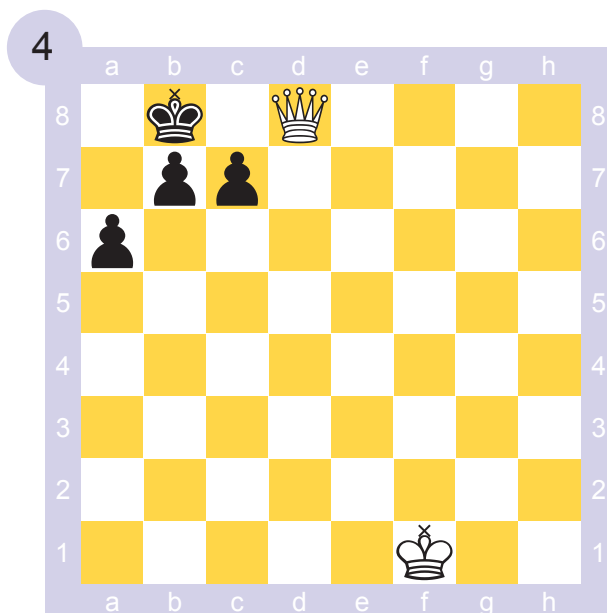
Sim

Não



Sim

Não



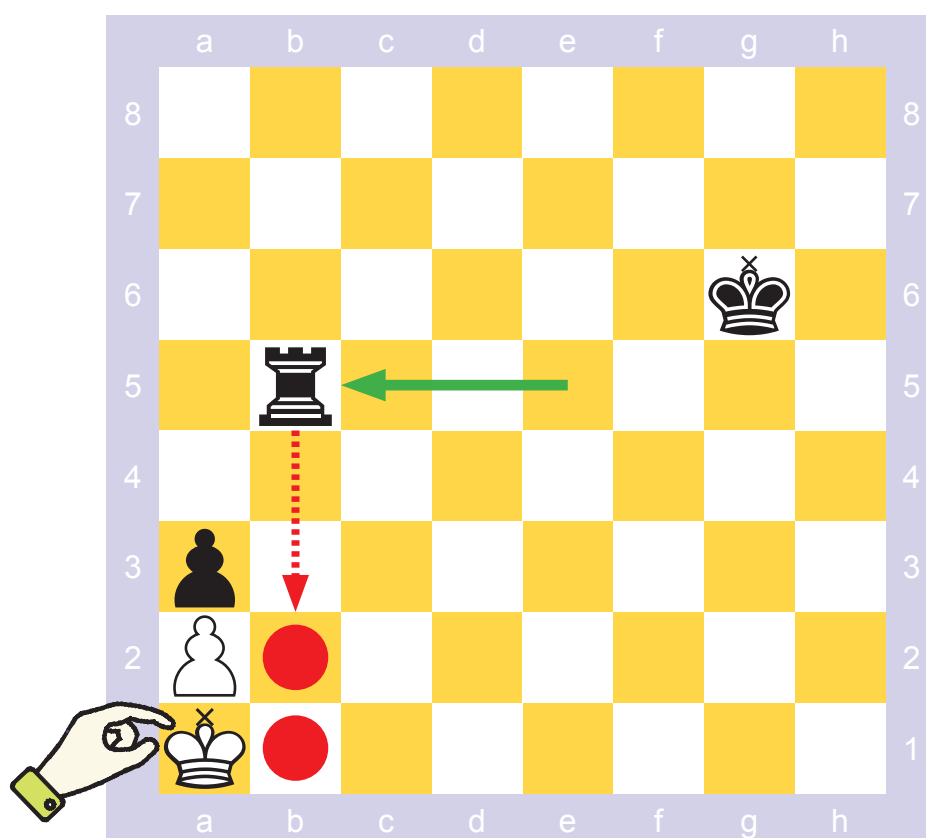
Sim

Não



Afogado

Quando o jogador não pode mover nenhuma peça, porque teria que colocar o rei numa casa ameaçada pelo seu adversário.



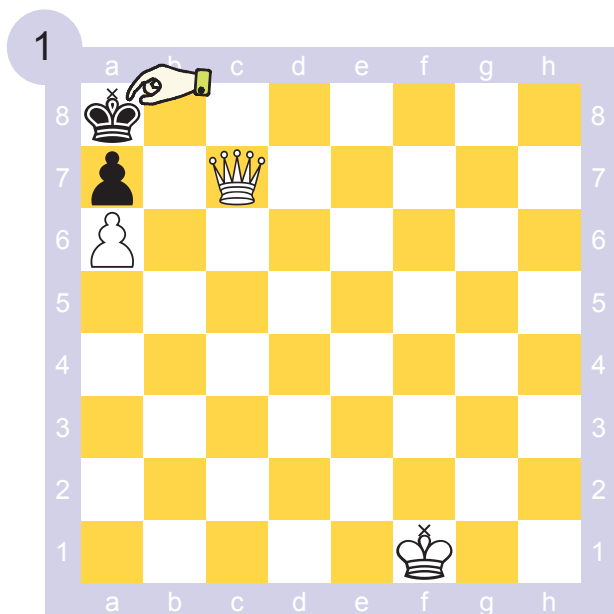
Os círculos vermelhos indicam as casas onde o rei não pode ir, porque estão ameaçadas.



No afogado , os jogadores empatam. Nenhum deles ganha nem perde.

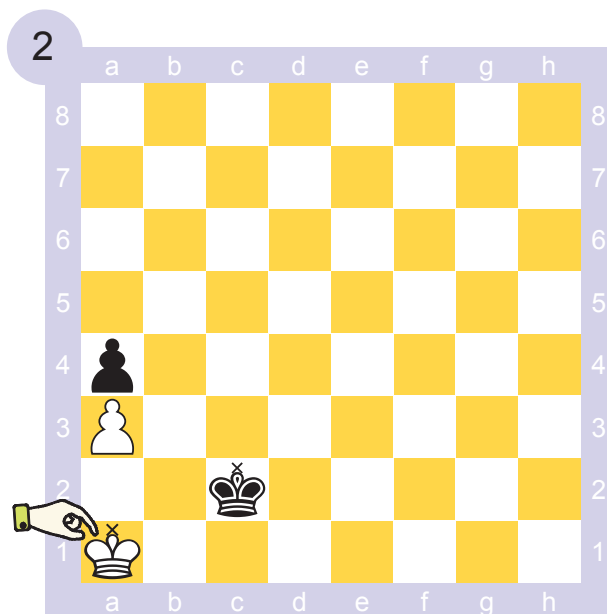


¿O rei está afogado? Assinala a resposta. Em caso negativo, coloca um círculo nas casas para onde pode ir o rei.



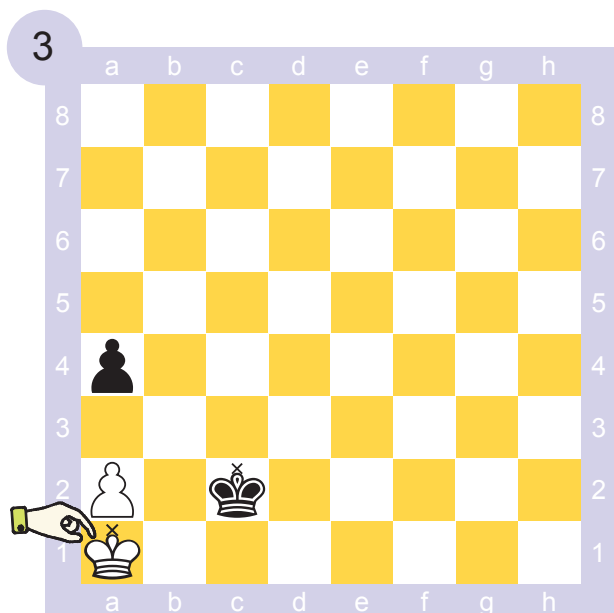
Sim

Não



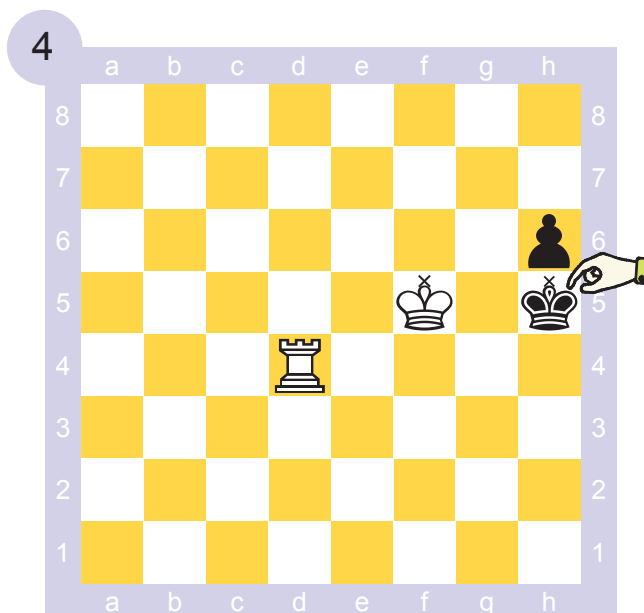
Sim

Não



Sim

Não



Sim

Não



Lê as instruções e pinta.

1. O bispo pequeno é vermelho.
2. O cavalo é amarelo.
3. As duas figuras idênticas são azuis.
4. A dama e o cavalo são da mesma cor.
5. Há uma peça verde.





Ordena as sílabas para formar os nomes das imagens.

CO

RO

LEI

LU

MA

BU

NAL

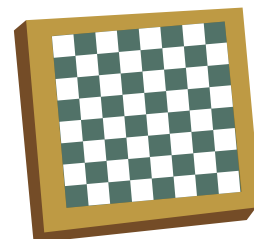
DIA

TA

NA

DA

GO

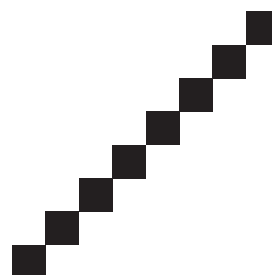


TA

BU

LEI

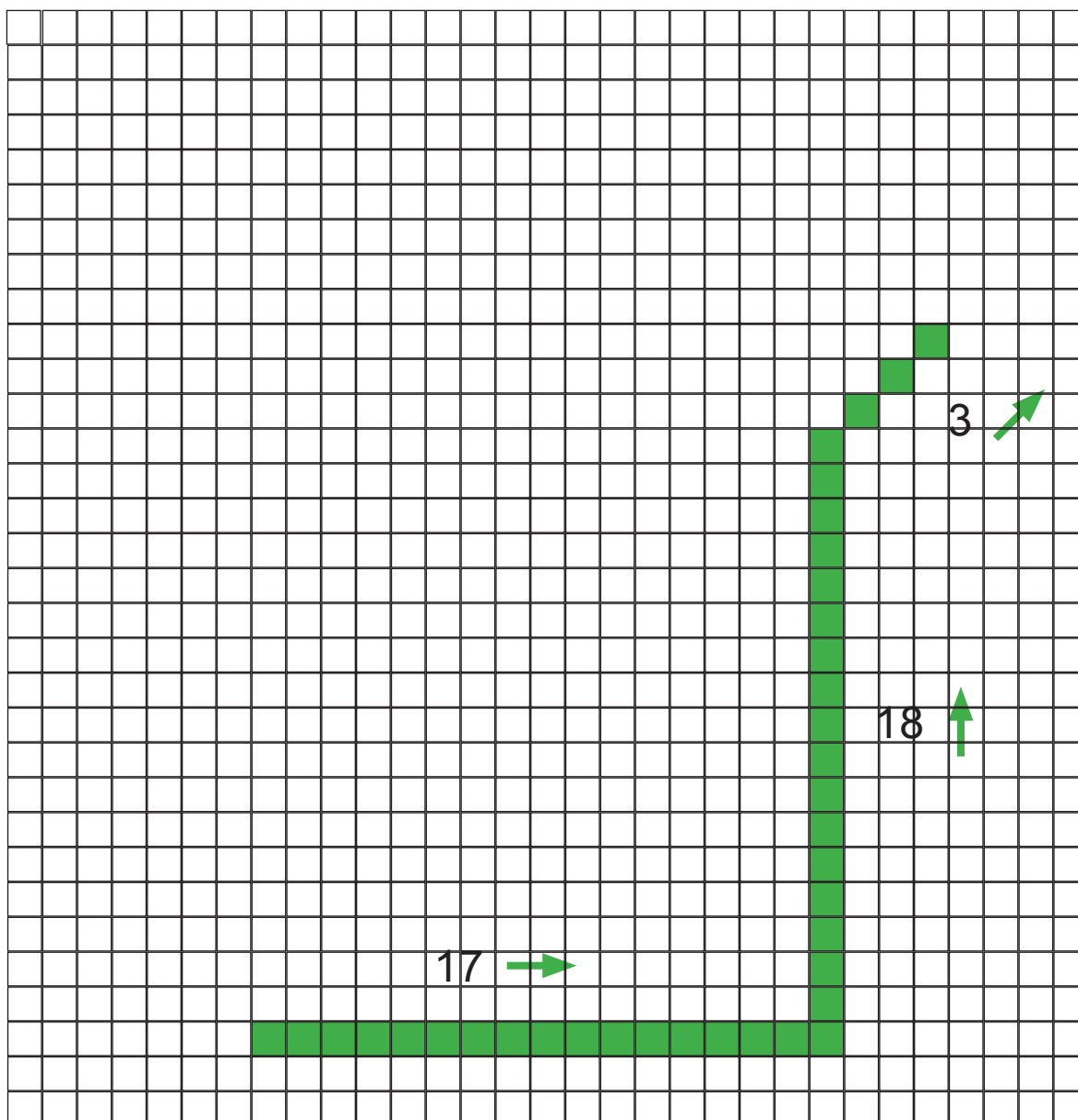
RO





Pinta a quadrícula seguindo as instruções.

17 →	18 ↑	3 ↗	6 ↑	5 ←
4 ←	6 ↑	4 ←	6 ↓	4 ←
6 ↑	5 ←	6 ↓	3 ↘	18 ↓





Encontra as três figuras que são iguais.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Resposta:

Joga e aprende



A coleção Joga e aprende pretende contribuir para a educação integral dos alunos e alunas em centros educativos de primária utilizando o modelo das inteligências múltiplas.

1

Uma parte dos materiais apresentam-se agrupados nestes 6 livros, através dos quais se potenciam as capacidade intelectuais (raciocínio, linguagem, cálculo, perceção, memória e inteligência espacial).

Além disso, o xadrez constitui o centro de interesse destes mesmos materiais já que fomentam o desenvolvimento das inteligências múltiplas. Por isso, ensina-se simultaneamente e de forma muito elementar a jogar xadrez para que os alunos e alunas pratiquem habitualmente este desporto.