

TANGRAM!

INSTRUÇÕES DE JOGO

OBJETIVO

O quebra-cabeça Tangran desenvolve a atenção, a discriminação visual, o pensamento lógico, as noções de formas geométricas e a relação parte-todo/todo-parte, bem como proporciona desafios mentais que levam à solução de problemas e aguçam a imaginação e a criatividade.

MODO DE BRINCAR

1ª OPÇÃO: Entregar as peças do Tangran e deixar que a criança as explore livremente;

2ª OPÇÃO: Em duplas, as crianças podem tentar compartilhar a montagem do Tangran, observando a figura do quadrado já montado. Cada uma na sua vez vai tentando colocar as peças de modo a completar o quebra-cabeça;

3ª OPÇÃO: Após as crianças familiarizarem-se com o resultado do quebra-cabeça, retirar a figura montada e entregar o conjunto de peças para cada criança. Nesta modalidade a montagem é individual. A regra consiste em montar o quebra-cabeça no menor tempo possível. Quem terminar primeiro ganha o jogo;

4ª OPÇÃO: Solicitar que a criança crie figuras a partir das sete peças, primeiro montando aquelas sugestões que constam na embalagem e, após, retirar os modelos e solicitar que criem animais, figuras humanas e objetos utilizando cores diferentes para cada tipo de figura.

TANGRAM!

INSTRUÇÕES DE JOGO

OBJETIVO

O quebra-cabeça Tangran desenvolve a atenção, a discriminação visual, o pensamento lógico, as noções de formas geométricas e a relação parte-todo/todo-parte, bem como proporciona desafios mentais que levam à solução de problemas e aguçam a imaginação e a criatividade.

MODO DE BRINCAR

1ª OPÇÃO: Entregar as peças do Tangran e deixar que a criança as explore livremente;

2ª OPÇÃO: Em duplas, as crianças podem tentar compartilhar a montagem do Tangran, observando a figura do quadrado já montado. Cada uma na sua vez vai tentando colocar as peças de modo a completar o quebra-cabeça;

3ª OPÇÃO: Após as crianças familiarizarem-se com o resultado do quebra-cabeça, retirar a figura montada e entregar o conjunto de peças para cada criança. Nesta modalidade a montagem é individual. A regra consiste em montar o quebra-cabeça no menor tempo possível. Quem terminar primeiro ganha o jogo;

4ª OPÇÃO: Solicitar que a criança crie figuras a partir das sete peças, primeiro montando aquelas sugestões que constam na embalagem e, após, retirar os modelos e solicitar que criem animais, figuras humanas e objetos utilizando cores diferentes para cada tipo de figura.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

OBJETIVO

El rompe-cabezas Tangran desarrolla la atención, la discriminación visual, el pensamiento lógico, las nociones de formas geométricas y la relación de parte-todo / todo-parte, así como proporciona desafíos mentales que llevan la solución de problemas y estimulan la imaginación y la creatividad.

MODO DE JUGAR

- 1ª opción: Entregar las piezas del Tangran y dejar que el niño las explote libremente;
2ª opción: En parejas, los niños pueden intentar compartir el montaje del Tangran, observando la figura del cuadrado ya montado. Cada uno, a su vez, va intentando poner las piezas de modo que complete el rompe-cabezas;
3ª opción: Tras que los niños se hayan familiarizado con el resultado del rompe-cabezas, sacarles la figura montada y entregarle el conjunto de piezas a cada niño. En esta modalidad, el montaje es individual. La regla consiste en montar el rompe-cabezas en el menor tiempo posible. Aquel que por primero termina, gana el partido;
4ª opción: Pedirle al niño que invente figuras a partir de las siete piezas, primero montando aquellas sugerencias que constan del embalaje y después sacándole los modelos y pidiéndole que cree animales, figuras humanas y objetos, utilizando colores diferentes para cada tipo de figura.

GAME INSTRUCTIONS

GOLD

The Tangran puzzle develops the attention, the visual discrimination, the logical thought, notions of geometric forms and the relation with the environment as he is, as well as it provides mental challenges that take to the solution of problems and sharpens the imagination and the creativity.

GAME PLAY

- 1st option: give the Tangran's pieces and allow the child explores them freely;
2nd option: in couples, the children can share the Tangran's assembly, observing the illustration of the square already mounted. Each one in your turn will try to put the pieces in a way to complete the puzzle.
3rd option: after the children get familiarized to the results of the puzzle, take off the picture mounted and give a whole of pieces for each child. In this modality the assembly is individual. The rule consists in assembling the puzzle in the smaller time possible. the one who finish it first wins;
4th option: request that the child creates illustrations starting from the seven pieces, first setting up those suggestions that consist in the packing and, after, remove the models and request that create animals, human illustrations and objects using different colors for each illustration type.

XALINGO S/A INDÚSTRIA E COMÉRCIO
BR 471, km147 - SANTA CRUZ DO SUL- RS - BRASIL - CEP 96835-642
CNPJ 95.425.534/0001-76.
SAC: (51) 3719 - 9800 / 3719 - 1009 - sac@xalingo.com.br
<https://pt-br.facebook.com/xalingo> - www.xalingo.com.br
GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS / GUARDAR PARA EVENTUALES
CONSULTAS / KEEP THIS FOR FURTHER CONSULTATIONS.



INSTRUCCIONES DE JUEGO

OBJETIVO

El rompe-cabezas Tangran desarrolla la atención, la discriminación visual, el pensamiento lógico, las nociones de formas geométricas y la relación de parte-todo / todo-parte, así como proporciona desafíos mentales que llevan la solución de problemas y estimulan la imaginación y la creatividad.

MODO DE JUGAR

- 1ª opción: Entregar las piezas del Tangran y dejar que el niño las explote libremente;
2ª opción: En parejas, los niños pueden intentar compartir el montaje del Tangran, observando la figura del cuadrado ya montado. Cada uno, a su vez, va intentando poner las piezas de modo que complete el rompe-cabezas;
3ª opción: Tras que los niños se hayan familiarizado con el resultado del rompe-cabezas, sacarles la figura montada y entregarle el conjunto de piezas a cada niño. En esta modalidad, el montaje es individual. La regla consiste en montar el rompe-cabezas en el menor tiempo posible. Aquel que por primero termina, gana el partido;
4ª opción: Pedirle al niño que invente figuras a partir de las siete piezas, primero montando aquellas sugerencias que constan del embalaje y después sacándole los modelos y pidiéndole que cree animales, figuras humanas y objetos, utilizando colores diferentes para cada tipo de figura.

GAME INSTRUCTIONS

GOLD

The Tangran puzzle develops the attention, the visual discrimination, the logical thought, notions of geometric forms and the relation with the environment as he is, as well as it provides mental challenges that take to the solution of problems and sharpens the imagination and the creativity.

GAME PLAY

- 1st option: give the Tangran's pieces and allow the child explores them freely;
2nd option: in couples, the children can share the Tangran's assembly, observing the illustration of the square already mounted. Each one in your turn will try to put the pieces in a way to complete the puzzle.
3rd option: after the children get familiarized to the results of the puzzle, take off the picture mounted and give a whole of pieces for each child. In this modality the assembly is individual. The rule consists in assembling the puzzle in the smaller time possible. the one who finish it first wins;
4th option: request that the child creates illustrations starting from the seven pieces, first setting up those suggestions that consist in the packing and, after, remove the models and request that create animals, human illustrations and objects using different colors for each illustration type.

XALINGO S/A INDÚSTRIA E COMÉRCIO
BR 471, km147 - SANTA CRUZ DO SUL- RS - BRASIL - CEP 96835-642
CNPJ 95.425.534/0001-76.
SAC: (51) 3719 - 9800 / 3719 - 1009 - sac@xalingo.com.br
<https://pt-br.facebook.com/xalingo> - www.xalingo.com.br
GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS / GUARDAR PARA EVENTUALES
CONSULTAS / KEEP THIS FOR FURTHER CONSULTATIONS.



DESAFIOS DO TANGRAM



PÁSSARO



MESTRE



HEXÁGONO



CRIANÇA
BRINCANDO



BARCO



PÁSSARO



MICROFONE



HOMEM
SENTADO



DAMA



BARCO
À VELA



LEBRE



MOLDURA



ÍNDIO
PELE-VERMELHA



FOGUETE



BULE
DE CHÁ



MONTANHAS



MULHER
CHINESA



ÍNDIO
PELE-VERMELHA



GALINHA



CÁLICE



PRISMA



MULHER
COM TIGELA



LANCHA



GALINHA



CÃO



RETÂNGULO



NAVIO



LÁPIDE
DE PEDRA



GALO



CÃO



TIGELA



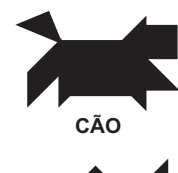
NAVIO



LÍRIO



GANSO



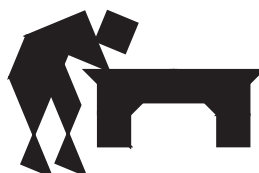
CÃO



TRAPÉZIO



NAVIO



MESA
CARPINTEIRO



GARÇA



CARRINHO
COM NENÊ



TRIÂNGULO



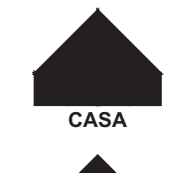
NAVIO



MESTRE



GRAVATA



CASA



TÚNEL DUPLO



SOLDADO



MESTRE



FLECHA



CISNE

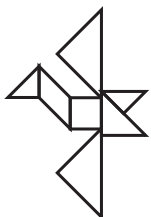


GRAVATA

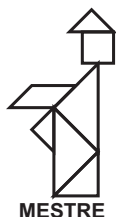


QUADRADO

SOLUÇÕES DO TANGRAM



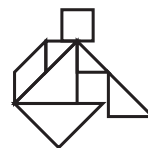
PÁSSARO



MESTRE



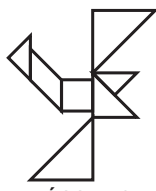
HEXÁGONO



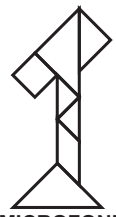
CRIANÇA
BRINCANDO



BARCO



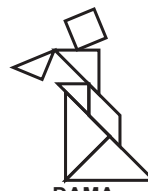
PÁSSARO



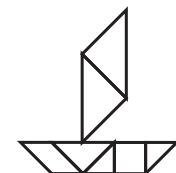
MICROFONE



HOMEM
SENTADO



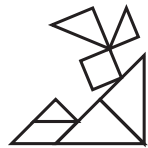
DAMA



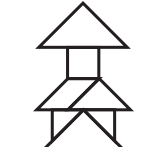
BARCO
À VELA



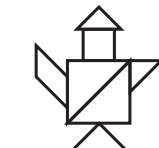
MOLDURA



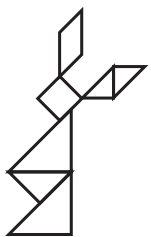
ÍNDIO
PELE-VERMELHA



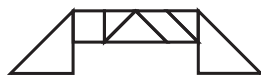
FOGUETE



BULE
DE CHÁ



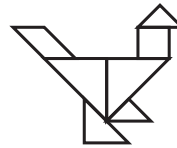
LEBRE



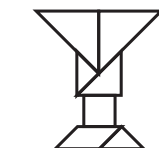
PONTE



ÍNDIO
PELE-VERMELHA



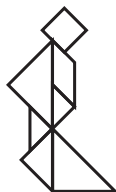
GALINHA



CÁLICE



MONTANHAS



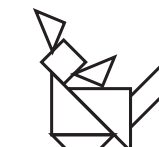
MULHER
CHINESA



LANCHA



GALINHA



CÃO



PRISMA



MULHER
COM TIGELA



LÁPIDE
DE PEDRA



GALO



CÃO



RETÂNGULO



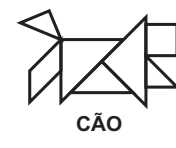
NAVIO



LÍRIO



GANSO



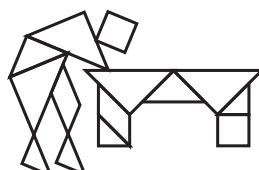
CÃO



TIGELA



NAVIO



MESA
CARPINTEIRO



GARÇA



CARRINHO
COM NENÊ



TRAPÉZIO



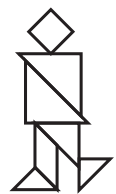
NAVIO



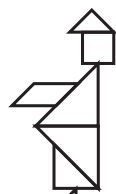
TRIÂNGULO



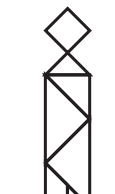
TÚNEL DUPLO



SOLDADO



MESTRE



GRAVATA



FLECHA



CISNE



QUADRADO