EDIPSICO

CATÁLOGO DE PSICOPEDAGOGIA































PRACETA DA RASA, 57 - 4400-348 VILA NOVA DE GAIA
www.edipsico.pt | geral@edipsico.pt | 22 7150850 | 91 4780123

Brincar com a Dislexia 3ª Edição

Analisa, Avalia e Diagnostica a Dislexia



Um jogo de tabuleiro que tem como objetivo avaliar e treinar de forma informal, algumas das áreas envolvidas no diagnóstico da Dislexia, nomeadamente: a orientação espacial e temporal, a perceção visual e auditiva, a linguagem e a consciência fonológica. Apesar de ser destinado a crianças com Perturbações da Aprendizagem Específicas (PAE) - Dislexia, todas as crianças deverão trabalhar estas áreas, ligadas à leitura e à escrita. Além de veicular conhecimento sobre o tema, tão atual e um dos maiores causadores de insucesso escolar, o jogo desenvolve, simultaneamente, através da vertente lúdica, a autoconfiança, a criatividade, a memória, a atenção, a concentração, a aprendizagem e a organização.

Conteúdo:

1 Tabuleiro com casas coloridas (correspondentes às cores das perguntas) e três casas brancas (perguntas à escolha do jogador);
1 Dado;
6 Peões;
Material Didático destinado à prática/ diagnóstico informal das áreas em que a criança demonstre dificuldades;
2 conjuntos de 30 cartões cada, 30 para o nível 1 e 30 para o nível 2
Os cartões têm 6 perguntas de 6 categorias diferentes e estão divididos da seguinte forma:

Amarelo: perceção auditiva
Azul: perceção visual
Vermelho: orientação temporal
Verde: orientação espacial
Castanho: linguagem
Laranja: consciência fonológica



Brincar com 3 Rimas

Consciência Fonológica

A utilização de jogos, no processo de aprendizagem da leitura e escrita, é um recurso que deve levar a criança a pensar, a antecipar, a planear, a propor e a selecionar problemas, assim como saber decidir sobre eles.
É, por meio do jogo, que a criança aprende a agir, a adquirir auto confiança, a aguçar a curiosidade, a desenvolver a criatividade, a linguagem e a concentração

Objectivos Específicos do jogo

1. Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras;
2. Estimular o conhecimento das rimas;
3. Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras;
4. Aprimorar a consciência fonológica;
5. Desenvolver o raciocínio;
6. Favorecer o processo de aprendizagem da leitura e da escrita;

Idade Recomendada:

Dos 4 aos 8 anos

Conteúdo:

Total de cartas: 48 cartas
45 cartas de jogar
1 carta com o conteúdo e as regras do jogo
1 carta com o objectivo geral e com os objectivos específicos do jogo
1 carta com soluções do jogo





Brincar com Palavra dentro de Palavra

Consciência Fonológica

A utilização de jogos, no processo de aprendizagem da leitura e escrita, é um recurso que deve levar a criança a pensar, a antecipar, a planear, a propor e a selecionar problemas, assim como saber decidir sobre eles.
É, por meio do jogo, que a criança aprende a agir, a adquirir auto confiança, a aguçar a curiosidade, a desenvolver a criatividade, a linguagem e a concentração

Objectivos Específicos do jogo

1. Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores;
2. Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais;
3. Compreender que uma sequência de sons, que constitui uma palavra, pode estar contida em outras palavras;
4. Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras;
5. Aprimorar a consciência fonológica;
6. Desenvolver o raciocínio;
7. Favorecer o processo de aprendizagem da leitura e da escrita;

Idade Recomendada:

Dos 4 aos 8 anos

Conteúdo:

Total de cartas: 53 Cartas

25 cartas em azul claro (palavras maiores)
25 cartas em azul escuro (palavras mais pequenas)
1 carta com o conteúdo e as regras do jogo
1 carta com o objectivo geral e com os objectivos específicos do jogo
1 carta com soluções do jogo





Brincar com 7 Famílias

Consciência Fonológica e Aprendizagem da Leitura e da Escrita

Um jogo de cartas cujo objectivo geral do jogo é desenvolver a consciência fonológica de forma lúdica, em crianças a partir do pré-escolar, com ou sem dificuldades.

Objectivos Específicos do jogo

1. Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores;
2. Perceber que palavras diferentes possuem fonemas iguais;
3. Identificar fonemas específicos
4. Aumentar/ enriquecer o vocabulário;
5. Aprimorar a consciência Fonémica;
6. Desenvolver o raciocínio;
7. Favorecer o processo de aprendizagem da leitura e da escrita

Idade Recomendada:

Dos 5 aos 10 anos

Conteúdo:

Total de cartas: 53 Cartas

49 cartas de 7 familias de fonemas /R/, /F/, V/, /CH/, /G/, /S/, /Z/, sendo cada família composta por: avô, avó, pai, mãe, filho, filha e uma carta com todos os membros da família.

1 carta com o conteúdo e as regras do jogo

1 carta com o objectivo geral e com os objectivos específicos do jogo

2 cartas com soluções do jogo





Disgrafia - Como melhorar os traçados da escrita?

"O desenho harmonioso das letras, pressupõe a criação de hábitos corretos desde o início dos traçados. Há crianças que revelam perturbações especificamente no domínio da escrita, referidas aos traçados grafomotores (disgrafia), fazendo alterações no desenho das letras manuscritas e dos números. Uma escrita flexível e fácil implica, além de independência segmentária e capacidade de inibição motora, uma correta preensão e bons hábitos motores, isto é, rotação dos anéis no sentido sinistrogiro que envolve o traçado puxado para a esquerda e seguindo para a direita. As alterações também podem surgir da força com que se carrega no instrumento de escrita, da posição inadequada das mãos e dos braços. Neste livro são referidas as estratégias com que pais e professores podem levar as crianças a ter sucesso neste domínio."

Doutora Helena Serra



Brincar com Histórias

Desenvolve a Linguagem Oral e Escrita

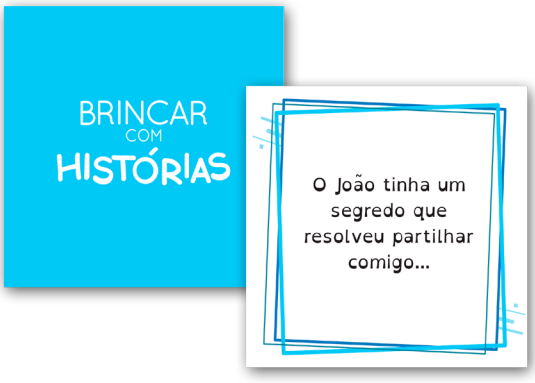
Um jogo de cartas que tem como objetivo desenvolver a linguagem oral e escrita, fundamentais para a aprendizagem da leitura e da escrita. Com este baralho pretende-se promover:

A aquisição de vocabulário novo;
A capacidade de expressão do pensamento, das emoções e das ideias;
A capacidade de construir sequências lógicas;
A educação da atenção;
O aumento da criatividade e do imaginário

Conteúdo:

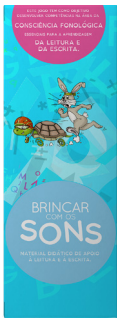
Total de cartas: 52 cartas
50 cartas de jogar;
1 carta com o conteúdo e com as regras do jogo;
1 carta com o objetivo geral e com os objetivos específicos do jogo





Brincar com os Sons

Consciência Fonológica e Aprendizagem da Leitura e da Escrita



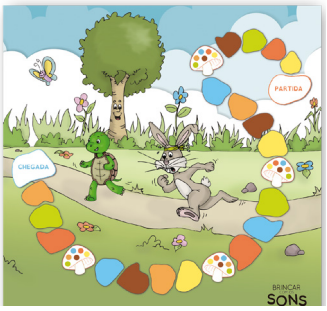
Um jogo de tabuleiro que tem como objetivo desenvolver a consciência fonológica, de forma lúdica, em crianças a **partir do pré-escolar**, com ou sem dificuldades.

Estudos indicam que um bom treino ao nível da consciência fonológica (consciência de palavra, consciência silábica, consciência intrassilábica - rima, consciência fonémica), é um fator importantíssimo no processo de aquisição da leitura e da escrita.

Ao introduzirmos a fábula "A Lebre e a Tartaruga", fábula intemporal de Jean de La Fontaine, irá ensiná-las a respeitar todos os seres vivos, a desenvolver o vocabulário, importantíssimo, nesta faixa etária e, simultaneamente, a autoconfiança, a criatividade, a memória, a atenção, a concentração, a aprendizagem e a organização.

Conteúdo:

1 Tabuleiro com casas coloridas (correspondentes às cores das perguntas) e quatro casas das cores (perguntas à escolha do jogador);
6 Peões;
Material Didático destinado à prática/diagnóstico informal das dificuldades apresentadas ao nível da consciência fonológica; conteúdo do jogo e regras do jogo;
2 conjuntos de 15 cartões cada: 15 para o nível 1 e 15 para o nível 2 e 5 cartões mistério
Cartões mistério: imagens que têm a função de fazer avançar no jogo.



Os cartões têm 6 perguntas de 6 categorias diferentes e estão divididos da seguinte forma:

Nível 1

Amarelo: consciência de palavra
Azul: consciência silábica – reconstrução silábica
Vermelho: consciência silábica – contagem de sílabas
Verde: consciência silábica – sílaba final
Castanho: consciência silábica – sílaba inicial
Laranja: consciência intrassilábica – rima

Nível 2

Amarelo: consciência de palavra
Azul: consciência silábica – sílaba final
Vermelho: consciência silábica – sílaba inicial
Verde: consciência silábica – sílaba medial
Castanho: consciência fonémica – fonema final
Laranja: consciência fonémica – fonema inicial

Brincar com o Cálculo (NOVO)

Estimula o cálculo mental e raciocínio lógico

A utilização de jogos no processo de aprendizagem da matemática, recorrendo ao cálculo mental, é um recurso que deve levar a criança a desenvolver...





Caderno Escolar/Agenda

Organização e Autonomia

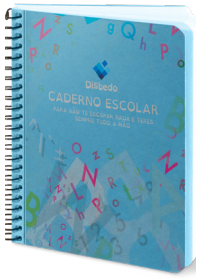
Simples, prático e objetivo, ajuda na organização, na autonomia e na responsabilidade da criança e do adolescente.

Imprescindível para a organização do aluno, é também o elo de ligação entre a criança, ou o adolescente, os professores e os pais.

O professor terá um contacto privilegiado com os pais, enquanto que os pais terão sempre acesso ao horário, aos conteúdos lecionados, às tarefas a executar, aos TPC e aos trabalhos de grupo...

Facilita a deteção de dificuldades.

O Caderno Escolar/Agenda que marca pela diferença!



Conteúdo:

Página em branco onde poderá colar o calendário escolar;
Página para preencher com o horário;
Páginas coloridas para preencher com as tarefas/TPC a executar;
Páginas com ferramentas úteis: tabuada, lista de verbos (1ª, 2ª e 3ª conjugações e irregulares).
A cada dia da semana corresponde uma cor, tendo cada um deles mensagens inspiradoras e positivas.



Público-alvo: Crianças do 1º e 2º ciclos do Ensino Básico.

AUTORA: Angelina Bedo Ribeiro

Referencial de Boas Práticas

As PAE e os Princípios da Educação Inclusiva



Esta obra foi considerada um "farol" no que se pretende ao nível das boas práticas inclusivas com crianças com Perturbação da Aprendizagem Específica (PAE).

São discutidas as temáticas das PAE - Dislexia, Disortografia, Discalculia e Disgrafia e os sinais de alerta nos diferentes ciclos de ensino; O DUA - Desenho Universal da Aprendizagem; é abordada a avaliação compreensiva, a importância da equipa multidisciplinar no diagnóstico e na intervenção.
São também disponibilizados diversos materiais de apoio ao educador/professor e às famílias: medidas universais; exemplos de matrizes; grelha de avaliação compreensiva para as "dis".

AUTORES: Rita Bonança, T. Medeiros, Tânia Botelho

O Sotão do Vasco

Esta obra é um original de Manuela Fonseca, a Professora que escreve "como quem embala palavras..."

"(...)um projeto que envolve diferentes sensibilidades, o gosto, o coração e a arte de todas as pessoas envolvidas." Profª Cristina Coelho
"Transpor para o papel aquilo que muitas vezes divaga na nossa imaginação também nem sempre é fácil, foi assim que Manuela Fonseca e Manoela Casteleiro ao juntarem-se, CRIARAM MAGIA, e criaram este projeto." Profª Ana Fonseca



Para além da utilização de uma linguagem simples, foram utilizadas técnicas de escrita, que aplicam estímulos visuais, com a finalidade de minimizar as dificuldades na leitura destas crianças. Adotaram-se estratégias como a aplicação de um tipo de letra específico e uma cor de fundo de texto diferente.

O Segredo do João - 4ª Edição

A Dislexia e uma História de Sucesso

Esta obra conta a história de um menino com Perturbação da Aprendizagem Específica (PAE) – Dislexia.

Conta as dificuldades com que se debateu, enquanto criança e adolescente, mas também as estratégias que criou para as enfrentar, o que representou muito do seu sucesso. História baseada em experiências de uma diversidade de crianças com Dislexia.

Para além da utilização de uma linguagem simples, foram utilizadas técnicas de escrita, que aplicam estímulos visuais, com a finalidade de minimizar as dificuldades na leitura destas crianças. Adotaram-se estratégias como a aplicação de um tipo de letra específico e uma cor de fundo de texto diferente.



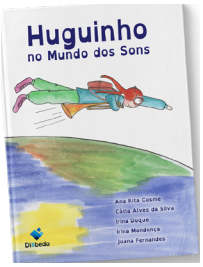
AUTORA: Angelina Bedo Ribeiro

Huginho no Mundo dos Sons - 2ª Edição

Consciência Fonológica e Aprendizagem da Leitura e da Escrita

Esta obra está relacionada com a estimulação da consciência fonológica e foi criada a partir de uma base teórica. Tem como pressupostos:

A necessidade de esclarecimento acerca dos diferentes níveis do treino da consciência fonológica de uma criança na comunidade educativa;
A sensibilização da importância que a consciência fonológica desempenha no processo de aquisição das competências da leitura e da escrita.



Para além da utilização de uma linguagem simples, foram utilizadas técnicas de escrita, que aplicam estímulos visuais, com a finalidade de minimizar as dificuldades na leitura destas crianças. Adotaram-se estratégias como a aplicação de um tipo de letra específico.

O Capuchinho Azul - 2ª Edição

Estimulação da Leitura e da Escrita

Esta obra é uma adaptação do conto tradicional, escrito especificamente para crianças com Perturbações da Aprendizagem Específicas (PAE) – Dislexia, e para todas as que estão a aprender a ler.

Para além da utilização de uma linguagem simples, foram utilizadas técnicas de escrita, que aplicam estímulos visuais, com a finalidade de minimizar as dificuldades na leitura destas crianças. Adotaram-se estratégias como a aplicação de um tipo de letra específico, uma cor de fundo de texto diferente e coloração seriada de sílabas, com recurso a ilustrações elaboradas por crianças.



Brincar com animais e formas

Desenvolve o Autocontrolo, melhora a Memória de Trabalho e educa a Atenção.

Desenvolvimento das funções cognitivas fundamentais para ajudar a criança a pensar, antes de agir.

Conteúdo:
2 tabuleiros de jogo



Brincar com intrusos

Desenvolve a Linguagem Oral e Escrita

Um jogo de cartas que tem como objetivo desenvolver a linguagem oral e escrita, fundamentais para a aprendizagem da leitura e da escrita.



Brincar com inversões

Escreve e Apaga

Um jogo de cartas que tem como objetivo colmatar os erros na escrita, no âmbito das inversões de letras.

Conteúdo:

Total de cartas: 45 cartas



Brincar com fábulas

Desenvolve a Linguagem Oral e Escrita

Um jogo de cartas que tem como objetivo desenvolver a linguagem oral e escrita, fundamentais para a aprendizagem da leitura e da escrita.



Quem conta um conto

Desenvolve a Linguagem Oral e Escrita

Um jogo de cartas que tem como objetivo desenvolver a linguagem oral e escrita, fundamentais para a aprendizagem da leitura e da escrita.



SUPERTMATIK QUIZ LÍNGUA PORTUGUESA VOL.01

SUPERTMATIK Quiz Língua Portuguesa vol.01 (4 graus de dificuldade; 378 perguntas e respetivas respostas).



SUPERTMATIK QUIZ LÍNGUA PORTUGUESA VOL.02

SUPERTMATIK Quiz Língua Portuguesa vol.02 (4 graus de dificuldade; 378 novas perguntas e respetivas respostas).



SUPERTMATIK INGLÊS-PORTUGUÊS

SUPERTMATIK Inglês-Português (5 graus de dificuldade; 540 palavras).



SUPERTMATIK FRANCÊS-PORTUGUÊS

SUPERTMATIK Francês-Português (5 graus de dificuldade; 540 palavras).



SUPERTMATIK QUIZ EDUCAÇÃO P/ A SAÚDE

SUPERTMATIK Quiz Educação para a Saúde (4 graus de dificuldade; 378 perguntas e respetivas respostas).



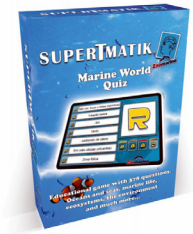
SUPERTMATIK QUIZ CORPO HUMANO

SUPERTMATIK Quiz Corpo Humano (4 graus de dificuldade; 378 perguntas e respetivas respostas).



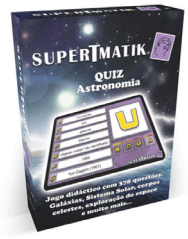
SUPERTMATIK QUIZ MUNDO MARINHO

SUPERTMATIK Quiz Mundo Marinho (4 graus de dificuldade; 378 perguntas e respetivas respostas).



SUPERTMATIK QUIZ ASTRONOMIA

SUPERTMATIK Quiz Astronomia (4 graus de dificuldade; 378 perguntas e respetivas respostas).



SUPERTMATIK QUIZ FÍSICA-QUÍMICA

SUPERTMATIK Quiz Física-Química (4 graus de dificuldade; 378 perguntas e respetivas respostas).



SUPERTMATIK QUIZ CIÊNCIAS NATURAIS

SUPERTMATIK Quiz ciências Naturais (4 graus de dificuldade; 378 perguntas e respetivas respostas).



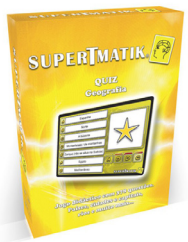
SUPERTMATIK QUIZ HISTÓRIA DE PORTUGAL

SUPERTMATIK Quiz História de Portugal (4 graus de dificuldade; 378 perguntas e respetivas respostas).



SUPERTMATIK QUIZ GEOGRAFIA

SUPERTMATIK Quiz Geografia (4 graus de dificuldade; 378 perguntas e respetivas respostas).



SUPERTMATIK QUIZ TÉNIS

SUPERTMATIK Quiz Ténis (4 graus de dificuldade; 378 perguntas e respetivas respostas).



SUPERTMATIK QUIZ GOLFE

SUPERTMATIK Quiz Golfe (4 graus de dificuldade; 378 perguntas e respetivas respostas).



SUPERTMATIK - Cálculo Mental vol.01

4 operações básicas da matemática em 540 expressões numéricas.

SUPERTMATIK Cálculo Mental é ideal para o desenvolvimento e estimulação de destrezas de cálculo. Cada jogo inclui 54 cartas de jogar; 540 expressões numéricas; 5 graus de complexidade. Instruções em Português-Espanhol-Inglês. **Idade: 6+.**



SUPERTMATIK - Cálculo Mental vol.02

540 novas expressões numéricas, com um grau de dificuldade ligeiramente superior ao volume 01 da mesma coleção).

SUPERTMATIK Cálculo Mental é ideal para o desenvolvimento e estimulação de destrezas de cálculo. Cada jogo inclui 54 cartas de jogar; 540 novas expressões numéricas; 5 graus de complexidade. Instruções em Português-Espanhol-Inglês. **Idade: 6+.**



SUPERTMATIK - Quiz Dislexia-Disortografia

4 graus de dificuldade; 378 perguntas e respetivas respostas

SUPERTMATIK Quiz Dislexia-Disortografia estimula a aptidão intelectual através da exercitação da memória, perceção e capacidade de concentração, estando especialmente indicado para a reeducação de crianças com disfunções ao nível da dislexia e disortografia (vocabulário, compreensão, consciência dos sons da nossa língua, raciocínio lógico, etc.). Cada jogo inclui 54 cartas. Instruções em Português. **Idade: 8+.**



SUPERTMATIK - Quiz Matemática

378 perguntas e respectivas respostas em 4 graus de dificuldade.

SUPERTMATIK Quiz Matemática estimula a aquisição, ampliação e consolidação de um vasto conjunto de conhecimentos matemáticos (números romanos, geometria, frações, percentagens, simbologia e linguagem matemática, problemas, etc.). Cada jogo inclui: 54 cartas de jogar. Instruções em Português. **Idade: 9+.**



CABEÇA DE FERRO-ortografia

É um irresistível jogo didático que reúne um extenso e inédito conjunto de desafios ortográficos, organizados em 3 níveis de dificuldade (acentuação gráfica, erros por omissão e troca de letras, erros por apoio na oralidade, inversões, confusões do tipo ão/ am, e/ i, s/ z, x/ ch, etc.).
Contém: 54 cartas de jogar; 3 formatos de jogo; 3 níveis de dificuldade. Instruções em português. **Idade: 8+.**



CARTAS DE SONS, B e P



Cartas didáticas especialmente desenvolvidas para estimular a consciência fonológica, linguagem criativa e correta articulação de sons da língua portuguesa por associação do grafema ao fonema (letra ao som), com recurso a imagens representativas de sons da língua portuguesa, agrupadas por sons e não por letras.
Contém: 52 cartas, com os sons em todas as posições na palavra (início, meio e fim): 26 cartas som 'B'; 26 cartas som 'P'. Instruções em português. **Idade: 4+.**

CARTAS DE SONS, L e R

Cartas didáticas especialmente desenvolvidas para estimular a consciência fonológica, linguagem criativa e correta articulação de sons da língua portuguesa por associação do grafema ao fonema (letra ao som), com recurso a imagens representativas de sons da língua portuguesa, agrupadas por sons e não por letras.



Contém: 52 cartas, com os sons em todas as posições na palavra (início, meio e fim): 26 cartas som 'L'; 26 cartas som 'r'. Instruções em português. **Idade: 4+.**

CARTAS DE SONS, S e Z



Cartas didáticas especialmente desenvolvidas para estimular a consciência fonológica, linguagem criativa e correta articulação de sons da língua portuguesa por associação do grafema ao fonema (letra ao som), com recurso a imagens representativas de sons da língua portuguesa, agrupadas por sons e não por letras.
Contém: 52 cartas, com os sons em todas as posições na palavra (início, meio e fim): 30 cartas som 'S'; 22 cartas som 'Z'. Instruções em português. **Idade: 4+.**

SEQUÊNCIAS TEMPORAIS

As cartas didáticas **Sequências Temporais** autocorretivas são uma ferramenta excelente para estimular competências de perceção temporal e desenvolver o pensamento lógico de crianças em idade pré-escolar.
Ao jogar, a criança é estimulada a estruturar as etapas de um determinado evento estabelecendo relações cronológicas entre elas (início, meio e fim). Aos Pais e Educadores: para o desenvolvimento de competências complementares linguísticas e de criatividade, aconselhamos o reconto oral das sequências, convidando a criança a antecipar o desenrolar dos eventos. Contém: 36 cartas didácticas (12 sequências, com 3 cenas cada); **Idade: 3-6 anos.**



TROPHIC, O JOGO MAIS SELVAGEM DO MUNDO!

TROPHIC é um jogo de cartas fácil de aprender a jogar: basta seguir as leis da natureza!

TROPHIC é um jogo indicado para famílias com crianças pequenas. Durante uma partida, os jogadores utilizam as suas cartas para completar sequências de organismos relacionados entre si na cadeia alimentar. Como verdadeiros predadores, os jogadores atacam em silêncio e ganham pontos aos seus rivais! Mas vão ser precisas sorte e muita concentração para chegar ao topo da cadeia alimentar. **Idade: 5+.**



PUZZLE SUPER PERCEÇÃO & ATENÇÃO, VOL I, II, III E IV

Os Puzzles Super P&A foram especialmente desenvolvidos para estimular a preceção visual e a atenção, recorrendo a imagens em vez de formas, ao invés dos tradicionais puzzles para crianças na primeira infância. **Idade: 2+.**



O volume I inclui imagens 4 animais: elefante, rato, tartaruga e caracol.



O volume II inclui imagens de 4 animais: leão, macaco, sapo e ovelha.



O volume III inclui imagens de 4 animais: crocodilo, pássaro, girafa e gato.



O volume IV inclui imagens de 4 animais: baleia, porco, cão e vaca.

Pizza Puzzle

1 Pizza Napolitana, 1 Pizza Pepperoni. Pizza Puzzles estão especialmente indicados para estimular competências de perceção e atenção visual.
Idade: 5+.



Pego Pego, Pack 01



Pego Pego, Pack 02



Os puzzles geométricos autocolantes PEGO-PEGO são inspirados nos famosos puzzles Tangram que as crianças adoram. Com ilustrações simples e divertidas os puzzles autocolantes PEGO-PEGO permitem à criança desenvolver competências de perceção espacial e pensamento lógico, enquanto replicam os desafios propostos. **Idade: 5+.**

Formula Dino

É um jogo de tabuleiro do tipo "roll-and-move" com uma particularidade: os jogadores podem atirar o dado uma segunda vez, caso não estejam satisfeitos com o resultado da primeira tentativa. Esta regra simples permite que um jogo de sorte se torne num desafio muito mais interessante, onde os jogadores têm que tomar decisões com o objetivo de vencerem o jogo.
FORMULA DINO é um jogo de tabuleiro extremamente aliciante! 5 simpáticos dinossauros da Era Mezozoica decidem fazer uma corrida num dia quente de Verão. O prémio para o vencedor é um mergulho refrescante. É muito fácil e intuitivo jogar FORMULA DINO. As crianças que estão a aprender a contar vão adorar jogar enquanto aprendem a reconhecer os números e as suas relações e rapidamente se iniciam nas primeiras contagens. FORMULA FINO também promove a tomada de decisões logicas e várias aprendizagens sobre comportamento cívico, por exemplo respeitar o espaço dos outros, esperar pela sua vez e ganhar ou perder com fair-play. **Idade: 3+.**



Pignusmania

Uma incrível batalha mental com um único objectivo: isolar a peça branca em jogo!

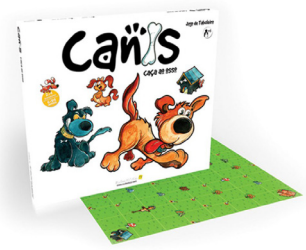
PIGNUSMANIA é um sensacional e super divertido jogo de estratégia e lógica que desafia os limites do raciocínio humano. Tempo de jogo: 10-30 minutos. Jogadores: 2 (ou duas equipas). Instruções: Português | Español | English | Français. **Idade: 7+.**



Canis - Caça ao Osso

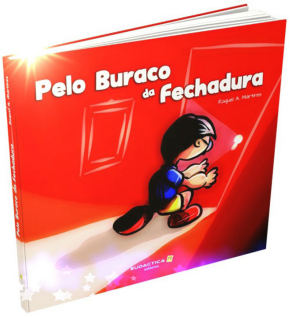
Canis - Caça ao osso é um jogo muito divertido que reúne estratégia, concentração, memória e sorte... de cão! Esconde o teu osso sem deixar rasto e parte em busca dos ossos dos teus adversários. Uma pista certeira pode fazer toda a diferença... Prepara-te para um desafio duro de roer, onde só o mais astuto e veloz pode ganhar!

Jogadores: 2-4. Duração: 10-30 minutos. Instruções em português.
Idade: 6+.



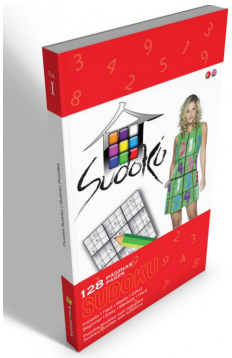
Pelo Buraco da Fechadura

Gustavo, um menino muito curioso, e o seu fiel amigo Roi atrevem-se a aproximar-se da assustadora casa abandonada do bairro onde vivem... Começa assim esta empolgante viagem, repleta de momentos mágicos! "Pelo Buraco da Fechadura" é uma obra surpreendente que se revela de forma enigmática a cada pagina, celebrando a esplendorosa capacidade de imaginar das crianças.

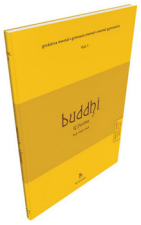


SUDOKU

Sudoku Puzzles, em livro. 4 níveis de dificuldade. Instruções em português e inglês. **128 pag.**



BUDDHI, IQ PUZZLES



Os puzzles inteligentes buddhi são formados por conjuntos de quadrículas coloridas e lacunas. Descobre o valor de cada cor sabendo o resultado da soma de cada coluna!
(instruções em português, espanhol e inglês).
Buddhi, uma nova dimensão de entretenimento inteligente para crianças e adultos! (livro, 104 páginas - 99 Puzzles). **Idade: 8+**

E Se Pudesse Escrever nas Ondas do Mar?

Uma história emocionante sobre uma criança que sente muitas saudades dos seus pais que passam a maior parte do tempo a trabalhar arduamente, para garantirem o sustento da família.

O intenso desejo de conseguir partilhar com os pais as pequenas coisas que lhe vão acontecendo no dia-a-dia levam o protagonista desta história a pensar numa forma de lhes fazer chegar os seus pensamentos e de sentir mais próximo deles.

Será que vai ser bem sucedido?



YOYO PRO

YOYO Profissional com rolamentos. Dezenas de manobras freestyle ao teu alcance!

Idade: 6+



PROTÓTIPO SALINE

Experimenta já o teu Protótipo Saline um carro especial que anda a água salgada...
A água salgada reage com uma placa de magnésio gerando energia suficiente para colocar em marcha o pequeno motor elétrico do PROTÓTIPO Saline. Adultos e crianças ficarão surpreendidos com a simplicidade e eficácia desta máquina... Não precisa de pilhas! Célula energética alimentada com água salgada.
Idade: 6+.



CLOCK KIT - O INCRÍVEL KIT DE RELOJOARIA

Constrói o teu próprio relógio de corda!

As crianças poderão necessitar deassistência/ajuda de um adulto durante a montagem do relógio/ leitura das instruções. **Idade: 5+**
Os dois lados do relógio são transparentes permitindo ver o mecanismo funcionar.



- O kit foi concebido para aprender como funciona realmente um relógio de corda.
- Poderás perceber o que provoca a oscilação do pêndulo e por que razão as várias engrenagens e rodas dentadas rodam fazendo girar os ponteiros do relógio e tocar a campainha hora a hora!

A face do relógio tem aproximadamente 19,5 cm.

O kit tem 31 peças para montares o teu relógio e um manual de instruções ilustrado.

Com a corda dada ao máximo o relógio funciona durante cerca de 6 horas – recorda que este kit é um instrumento de experimentação e aprendizagem e não um relógio concebido para funcionar durante um largo período de tempo.

PHOTO QUIZ ORIGINAL

Uma fantástica expedição fotográfica de grande valor estético e didático, onde os jogadores viajam à velocidade do pensamento. Conhece o mundo com PhotoQuiz... diverte-te!

Um jogo de cartas super motivante e original, repleto de imagens deslumbrantes...

Uma fantástica expedição fotográfica de grande valor estético e didático, onde os jogadores viajam à velocidade do pensamento!
Idade: 6+.



OVO DINOSSAURO

Os Dinossauros foram criaturas fascinantes que ainda hoje deliciam crianças e adultos....
Prepara-te para assistires ao nascimento de um Dinossauro bebé... não acreditas?
Mergulha o teu ovo em água e vais ver...
Diverte-te a assistir a um momento mágico: a eclosão de um ovo de dinossauro! Segue os passos: 1. Enche um recipiente com água e mergulha completamente o ovo (a temperatura da água deve ser inferior a 35° C); 2. Passadas 24-48 horas começarás a ver a casca do ovo a partir-se; 3. Quando o dinossauro já estiver fora do ovo substitui a água do recipiente; 4. Deixa o dinossauro crescer durante 48 horas. **Idade: 3+.**



CATAN GUERRA DOS TRONOS

Catan, o jogo de tabuleiro mais popular dos últimos anos junta-se ao universo de fantasia mais aclamado da história da TV: Game of Thrones.! Será capaz de colonizar o Norte de Westeros antes que os selvagens cruzem o Muro?

CONTEÚDO DO JOGO

124 peças de jogador: cada jogador tem: 5 aldeias – 4 fortalezas – 7 guardas – 14 estradas – 1 carta de custo de construção

40 peças de wildlings: 24 normais – 8 escaladores – 8 gigantes – mais 57 fichas de wildlings
131 cartas: 95 cartas de matéria-prima – 25 cartas de desenvolvimento – 11 cartas de herói
1 tabuleiro de jogo: 6 partes da moldura – 21 hexágonos de terreno – 22 fichas numeradas – 5 rotas de comércio
Mais: 2 dados de seis lados – 1 dado



de doze lados – 4 seções do Muro de plástico – 2 bandejas de cartas – 1 ficha numerada especial – 1 manual – livro de referência – e mais!

Idade: +14 Anos
Número de Jogadores: 3 a 4 Jogadores
Duração: 60 a 70 Minutos

CATAN: O DUELO



Chega em português a edição Catan para dois jogadores. Catan Duelo é um jogo independente, vivido no universo Catan, cuja edição da Devir inclui diversas expansões e multifuncionais dispensadores de cartas, que asseguram um jogo variado, disputado e com excelente presença em cima da mesa.

Número de jogadores: 2 jogadores

Duração: 30-75 minutos

Idade: 10+ anos.

CATAN CARTAS



Tal como o popular jogo de tabuleiro Catan, este jogo de cartas rápido e dinâmico também tem como propósito o uso adequado das matérias-primas para ganhar pontos de vitória. Constroem-se estradas e colocam-se cavaleiros. Desenvolvem-se aldeias, que se transformam em cidades. As matérias-primas são comercializadas e constroem-se edifícios importantes nas cidades. Mas cuidado: os adversários podem roubar as suas estradas e os seus cavaleiros, por isso os seus pontos de vitória não estão assegurados. Mostre que é o melhor colono de todos! Nº de jogadores: 2 a 4 jogadores. Duração: 30 minutos
Idade: 8+ anos

CARCASSONNE

Carcassonne ganhou o prémio de melhor jogo do ano de 2001 e a partir dessa data tornou-se, de longe, no jogo mais vendido do panorama internacional. A sua extrema simplicidade e as suas múltiplas expansões fazem de Carcassonne o produto ideal para toda a família. Jogadores: 2 a 5 jogadores Duração: 35 minutos
Idade: + 8 anos



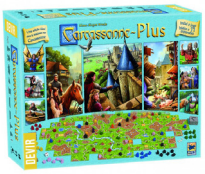
CARCASSONNE JUNIOR



É um dia muito especial em Carcassonne: 14 de Julho, o dia Nacional de França, em que é tradição deixar à solta ovelhas, galinhas e vacas. Durante todo o dia as crianças de Carcassonne divertem-se perseguindo e tentando apanhar os animais antes que anoiteça. EDIÇÃO ATUALIZADA

Conteúdo:
- 32 figuras de madeira em 4 cores;
- 36 peças de território.
Nº de jogadores: 2-4 jogadores
Duração: 20 minutos
Idade: +4 anos

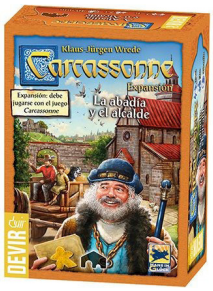
CARCASSONNE PLUS



A experiência de Carcassonne pelo melhor preço. Introdução aos jogos de tabuleiro modernos. Uma magnífica prenda. Incluí o jogo básico e 11 expansões: Estalagens e Catedrais, Construtores e Comerciantes, O Abade, O Rio, Máquinas Voadoras, Barcos, Mensageiros, Minas de Ouro, O Feiticeiro e a Bruxa, Bandidos, Círculos nas Plantações. (Mecânicas de jogo: colocação de peças e trabalhadores)
Número de Jogadores: 2 a 6 Jogadores. Duração: 35 Minutos
Idade: +7 Anos

EXPANSÃO CARCASSONNE A ABADIA E O ALCAIDE

Um jogo de família, com regras simples, rápidas e sempre diferentes. Com esta expansão de Carcassonne permite transportar mercadorias para cidades distantes e como melhorar as nossas quintas. As cidades também podem eleger os seus alcaides. Nº de jogadores: 2 a 6 jogadores
Idade: +8 anos



EXIT: O TESOURO AFUNDADO

Parta numa busca traiçoeira pelo lendário tesouro da Santa Maria. Enquanto investiga um misterioso naufrágio, algo de muito errado acontece e fica preso debaixo de água! Conseguirá decifrar os enigmas do naufrágio e recuperar o tesouro antes que o tempo acabe?
Este jogo só pode ser jogado uma vez, já que os participantes poderão rasurar, dobrar ou rasgar os componentes incluídos. NÍVEL PRINCIPIANTE.

Número de Jogadores: 1 a 4 Jogadores
Duração: 45 a 90 Minutos
Idade: +10 Anos



EXIT: A CASA DOS ENIGMAS

Os três detetives Sandra, Mario e Tom convidaram-te para visitares uma mansão cheia de enigmas. Mas assim que chegas, vês que a casa está deserta. E de repente, com uma batida forte, a porta por onde entraste fecha-se. Estás preso! O que se passa? Onde estão os três detetives?
Resolve todos os enigmas e descobre! O Exit mais familiar de toda a série - perfeito para jogar com os mais novos!NÍVEL PRINCIPIANTE

Número de Jogadores: 1 a 4 jogadores
Duração: 45-90 minutos

Idades: 10+ anos



BOLACHAS!

Sois uns encantadores monstros, glutões e gulosos. Mas quando chega a hora da sobremesa, apenas um de vós poderá comer uma guloseima... e tem de ser a guloseima correta! Encontra-a antes que outro monstro a devore!
1º - Lança o dado e encontra a primeira guloseima.
2º - Segue o alcaçuz até chegares à última guloseima.
3º - Apanha a guloseima correta!

Nº de Jogadores: 2-5 jogadores
Duração: 10 minutos
Idade: +5



TRAÇA BATOTEIRA

Não se pode fazer batota? Não é o que acontece neste descarado jogo! Junta habilidade a fazer batota e astúcia ao descartar as tuas cartas para tentares ser o primeiro jogador a desfazer-se de todas as suas cartas. Seria uma tarefa fácil se não fosse pela vigilância do percevejo guardião.

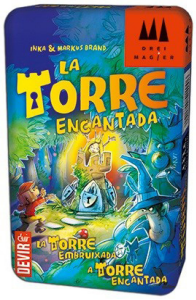
Nº de Jogadores: 3 a 5 jogadores
Duração: 30 minutos
Idades: 7+ anos



A TORRE ENCANTADA

(FORMATO LATA)

A torre encantada tem um novo visual! Apresentamos o jogo de sucesso para os mais novos lá de casa agora no formato de uma atrativa lata. Mais transportável, mais compacto, mais económico e ideal para levar na mala de escapadela de fim de semana. Serão capazes de libertar a princesa da torre do malvado feiticeiro?
Número de Jogadores: 2 a 4 Jogadores. Duração: 15 a 25 Minutos
Idade: +5 Anos



TANGO DA TARÂNTULA

Mais um divertido jogo da coleção Bichos.
Neste caso, os jogadores devem desfazer-se das suas cartas imitando o ruído dos animais das cartas que jogam. Mas, como sempre, o jogo tem divertidas exceções que vão complicar as coisas.

Número de Jogadores: 2 a 5 jogadores
Duração: 15 a 20 minutos
Idade: +7 anos



DIÁRIO DE UM BANANA: TOQUE DO QUEIJO

Se és fã dos livros experimenta o jogo e diverte-te com os teus amigos!
Criado pelo autor da divertida série de livros "Diário de Um Banana", este é um jogo que te vai fazer rir e divertir enquanto disputas uma corrida empolgante com os teus amigos até à linha de chegada.
Escolhe um dos seis personagens - Greg, Fregley, Manny, Rodrick ou Holly Hills - e joga as 4 atividades para descobrires o que tens ou não em comum com os teus parceiros.
A tua avó já copiou um teste? O teu melhor amigo já adormeceu numa sala de aula? O teu primo já fez xixi numa piscina? Quando o jogo terminar ficarás a conhecer as respostas para estas questões!
O jogador que conseguir entrar na cabeça dos seus parceiros está destinado a vencer - a menos, é claro que tenha o Toque do Queijo!

Nº de Jogadores: 3 a 6
Duração: 30 a 40 minutos
Idades: +8 anos



O MONSTRO DAS CORES

O monstro está confuso. Ele não entende os sentimentos que passam pela sua cabeça. Felizmente, a sua pequena amiga vai poder ajudá-lo a perceber como se sente. Este é um jogo para crianças em que os jogadores se movem através das cores que representam os diferentes sentimentos (calma, raiva, medo, tristeza ...) e precisam de encontrar onde os arrumar. Assim, os jogadores devem encontrar o frasco certo para arrumar cada um dos sentimentos de uma forma que convide os mais novos a falar de como se sentem.

Número de Jogadores: 2 a 5 Jogadores
Duração: 25 minutos
Idade: +3 Anos



FANTASMA BLITZ: QUE SUSTO!

Uma nova versão do aclamado jogo - Fantasma Blitz. Desta vez, com dois novos itens, um chapéu e um barril.
Este chapéu cheio de truques é grande o suficiente para esconder o fantasma e todos os seus objetos, o que irá fazer o jogo um pouco mais complicado e divertido!
Com uma nova apresentação numa caixa de metal.

Nº de Jogadores: 2-4 jogadores

Duração: 20 minutos

Idade: +8 anos

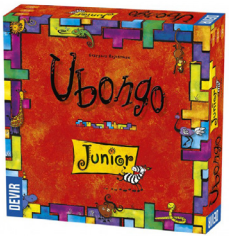


UBONGO JUNIOR

Um jogo de encaixes inteligente e emocionante! E agora cheio de animais para a criançada da casa! Todos os jogadores vão tentar colocar os animais no seu cartão o mais rápido que puderem. O jogador mais rápido tem que gritar "Ubongo!" e poderá assim obter mais algumas gemas.
Mas os outros continuarão a jogar. Enquanto houver tempo na ampulheta, cada um vai tentar finalizar a figura do seu cartão com os animais correspondentes. No fim da partida, o jogador com mais gemas será o vencedor! Com dois níveis de dificuldade para que seja sempre divertido!

Componentes:
- 50 cartões com 100 quebra-cabeças diferentes
- 4 conjuntos de 9 peças com animais
- 72 gemas, 1 ampulheta e 1 bolsa de pano

Nº de jogadores: 1 a 4 jogadores
Duração: 20 minutos
Idade: 5+ anos



AS ESCADAS ASSOMBRADAS

No alto de um castelo vive um velho fantasma. Pé ante pé, um grupo de corajosas crianças começa a subir os degraus íngremes. Todos querem chegar ao topo em primeiro lugar e assustar o fantasma com um grande "BUUUUU!!!"
Mas o fantasma já conhece este jogo, pelo que enfeitiçou a escada para que as crianças, à medida que vão subindo, também se transformem em fantasmas!
De cada vez que um jogador lança o dado e sai um fantasma, pode colocar um fantasma sobre o peão de qualquer jogador à escolha. Une-os uma misteriosa força magnética: o peão desapareceu! Agora só há que lembrar sob qual fantasma está o peão. Se todos os peões já se transformaram, sempre que o dado mostre um fantasma, trocam-se as posições de dois fantasmas.
O vencedor será aquele que consiga recordar-se onde está o seu peão, apesar de toda a confusão, e chegar ao último degrau com o seu fantasma... BUUUU!!!

Nº de Jogadores: 2 a 4 jogadores
Duração: 10-15 minutos
Idade: +4 anos



LABIRINTO MÁGICO

Paf! Ai! O pequeno mago esfrega os olhos com surpresa.
Está um muro diante dele, Os aprendizes de mago exploram o Labirinto Mágico.
Hoje têm uma tarefa importante a cumprir: Procurar os símbolos mágicos! Isso seria muito simples se os magos grandes não estivessem sempre a pregar partidas aos pequenos. Os caminhos vão-se abrindo e fechando, como por magia...
Cada jogador tenta ganhar ao labirinto com o seu marcador e ser o primeiro a conseguir 5 símbolos mágicos.

Nº de jogadores: 2 a 4 jogadores

Duração: 20-30 minutos

Idades: +6 anos



CÓDIGO SECRETO DISNEY

Os espiões do Código Secreto têm uma nova rota de viagem, incluindo Neverland, Agrabah Market e o Ice Kingdom - adivinhou, bem-vindo ao Código Secreto Disney! O melhor jogo de adivinhação do mercado imerso no universo dos filmes Disney para todas as idades, da Branca de Neve a Frozen. Forme duas equipas e adivinhe as palavras e imagens da sua cor perante os seus rivais.

Nº de jogadores: 2 a 8 jogadores

Duração: 15 minutos

Idade: 8+ anos



CÓDIGO SECRETO

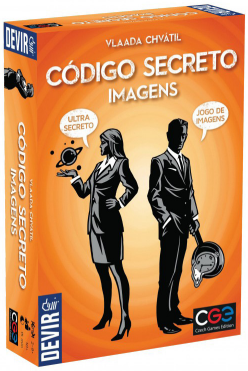
Dois espiões mestres rivais conhecem as identidades secretas dos 25 agentes. Os seus colegas de equipa conhecem os agentes apenas através do seu CÓDIGO SECRETO.
As equipas competem para tentar contactar primeiro com todos os seus agentes. Os espiões mestre fornecem pistas de uma palavra, que apontam para várias hipóteses no tabuleiro. Os seus colegas de equipa tentam adivinhar palavras da cor certa enquanto evitam aquelas que pertencem à equipa oponente. E todos têm que evitar o assassino!
Código Secreto: ganhando ou perdendo, é sempre empolgante descobrir o significado das pistas.
Vencedor do prémio Spiel of das Jahre - Melhor Jogo do Ano em 2016 – na categoria tabuleiro.
Número de Jogadores: 2 a 8
Duração: 15 minutos
Idade: + 10 anos



CÓDIGO SECRETO IMAGENS

Dois espiões mestres rivais conhecem a localização de cada agente. Estes fornecem mensagens codificadas que dizem onde os agentes de campo devem ir para os encontros clandestinos. Os agentes de campo devem ser prudentes. Um erro na descodificação pode levar a um encontro desagradável com um agente inimigo – ou pior, com o assassino!
Os dois grupos apressam-se a contactar todos os seus agentes, mas apenas um grupo pode vencer.
Código Secreto Imagens é a versão com ilustrações do multipremiado Código Secreto. Em vez de uma palavra, cada cartão contém uma imagem, mas o jogo continua a ter as mesmas regras e a mesma dose de diversão.
Código Secreto Imagens é já vencedor do prémio Golden Geek 2016 nas categorias "Family Game" e "Party Game". Além disso, esta versão pode ser jogada em separada ou combinada com Código Secreto.
Ganhando ou perdendo, é sempre empolgante descobrir o significado das pistas.

Número de jogadores: 2 a 8
Duração: 15 min.
Idade: + 10 anos



CÓDIGO SECRETO DUETO

Chega a experiência totalmente cooperativa de Código Secreto! Forma uma equipa a partir de dois jogadores e encontra os teus agentes em missões à volta do mundo.

- A experiência de Código Secreto finalmente para 2 jogadores (ou mais)!
- Combinável com Código Secreto e Código Secreto Imagens e com 400 palavras novas.
- Código Secreto em modo cooperativo.

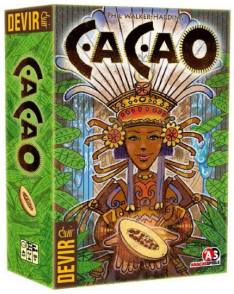
Número de Jogadores: 2 ou Mais Jogadores
Duração: 15 Minutos
Idade: + 11 Anos



CACAO

Envolva-se no mundo exótico da fruta dos deuses!
Cada jogador irá tornar-se o chefe de uma tribo e terá de produzir e vender cacao, adorar os deuses nos tempos e obter água para prosperar e fazer da sua tribo a mais rica da selva.
Cacao é um jogo rápido de fácil aprendizagem em que, mediante a colocação das peças e da gestão de recursos os jogadores deverão encontrar a melhor estratégia para ganhar ouro, tornarem-se ricos e chegar à vitória!

Número de jogadores: 2 a 5 jogadores
Duração: 45 Minutos
Idade: +8 anos



SUSHI GO!

Sushi Go! - em Português
Em Sushi Go, os jogadores têm de compor rapidamente a melhor combinação de sushi para conquistar a maior pontuação.
É um jogo de cartas divertido, rápido, pequeno e que vem numa atrativa caixa de metal de fácil transporte para jogar em qualquer lugar.
Delicie-se com as cartas pudim ou veja se é melhor reunir um trio de sashimi ou optar por mais makis. Um jogo para "devorar" cartas!

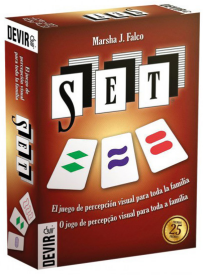
Nº de Jogadores: 2 a 5 jogadores
Duração: 15 minutos
Idade: +8 anos



SET

As 81 cartas de SET são todas diferentes. Cada uma tem quatro características: símbolo, cor, número de símbolos e fundo. Um SET é um grupo de três cartas onde cada uma das características é igual em todas as cartas ou é diferente em todas elas. Colocam-se 12 cartas no centro da mesa e todos os jogadores procuram SETs ao mesmo tempo. O primeiro a encontrar um SET vai ganhar essas cartas e volta-se a colocar cartas na mesa. O jogador que encontrar mais SETs será o vencedor.

Número de Jogadores: 1-20 jogadores
Duração: 20 minutos
Idade: +6 anos



A ILHA PROIBIDA

Atreva-se a descobrir a Ilha Proibida! Una-se a um grupo de ousados aventureiros numa missão de vida ou morte para recuperar quatro tesouros sagrados das ruínas desde perigoso paraíso. Os membros da sua equipa terão de manter a calma e colaborar uns com os outros enquanto enfrentam situações trepidantes porque a ilha está a afundar-se a cada momento que passa. Reúna rapidamente os tesouros e faça uma saída triunfal antes de ser engolido pelas águas abissais!

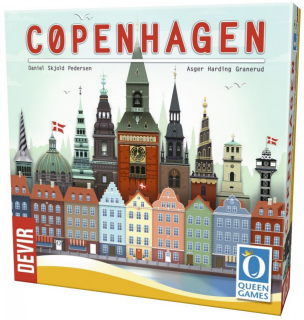
Nº de Jogadores: 2 a 4 jogadores
Duração: 30 minutos
Idade: + 10 anos



COPENHAGEN

Copenhagen, a capital da Dinamarca, o país mais feliz do mundo. Uma próspera metrópole cheia de edifícios magníficos, atravessada por canais e portos. Um deles "Nyhavn" (Porto Novo), é famoso pelas suas coloridas casas triangulares empoleiradas ao longo da beira-mar. Enfrente o desafio de construir as novas e mais bonitas fachadas, termine divisões na sua própria casa e seja o vencedor!

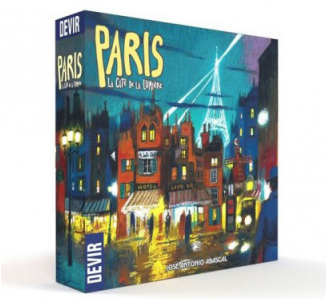
Nº de Jogadores: 2 a 4 Jogadores
Duração: 40 Minutos
Idade: +8 Anos



PARIS: LA CITÉ DE LA LUMIÈRE

Paris 1889. A Exposition Universelle deslumbrou o mundo com o poder da eletricidade.
A implementação da iluminação elétrica pública em Paris deixou o mundo estupefacto.
Torne-se numa importante personalidade desta cidade e garanta o sucesso dos seus empreendimentos usando o máximo de luz possível. Inspire-se em artistas e surpreenda todos com beleza e o encanto das novas luzes da cidade!

Número de Jogadores: 2 Jogadores
Duração: 30 Minutos
Idade: +8 Anos

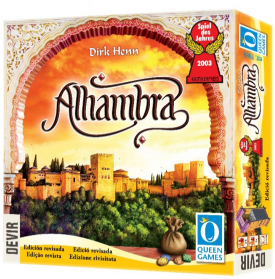


ALHAMBRA

Internacionalmente reconhecido como um dos melhores jogos familiares de sempre, Alhambra apresenta-se agora numa edição revista, após receber uma renovação gráfica integral, cujos destaques são a adição de uma elegante torre dispensadora de peças e novos tabuleiros tridimensionais.

Número de jogadores: 2 a 6 jogadores
Duração: 45-60 minutos
Idade: 8+ anos

(Edição Revista)



LA VIÑA

Os apanhadores de uvas disputam a herança de uma magnífica vinha abandonada. Quem conseguir obter a melhor produção de uvas deste vinhedo será o dono do valioso terreno. Os jogadores avançam ao longo do tabuleiro, apanhando as cartas com as uvas mais interessantes e tentando obter o melhor preço por elas nas adegas locais. Se se apressarem, podem conseguir apanhar as melhores cartas, mas arriscam-se a não ter uvas suficientes. Se demorarem mais tempo, podem ficar a ver os rivais a obter as melhores colheitas!

Duração: 45 Minutos
Número de Jogadores:2 a 5 Jogadores
Idade: +8 Anos



PICNIC

Desfruta do teu dia de Picnic com este jogo rápido e familiar no qual os jogadores terão de se desfazer de todas as cartas da sua mão o mais depressa possível.

Número de Jogadores:2 a 6 Jogadores

Duração: 15 Minutos

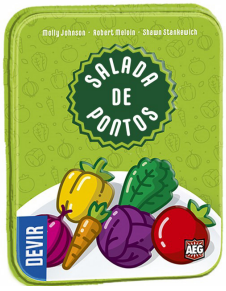
Idade: +8 Anos



SALADA DE PONTOS

Agora já podes levar contigo a frescura das saladas para todo o lado, num jogo em que a combinação certa de legumes fará da tua estratégia a mais saudável... Bom apetite!
Existem mais de 100 maneiras de marcar pontos.As cartas vêm em seis tipos diferentes de vegetais, e o verso de cada carta tem um método de pontuação diferente...
Ao elaborar combinações de vegetais e cartas de pontos que funcionam para a sua estratégia,o jogador pode acumular mais pontos e ganhar.

Nº de jogadores: 2 a 6 jogadores
Duração: 15-30 minutos
Idade: 8+ anos



FAST FOOD FEAR

Nos dias de hoje, os monstros do pântano Legoblah! preferem fast-food: é rápido, conveniente e pode-se comer um pouco do lixo mais nojento do mundo. Os negócios vão bem, mas os clientes são muito exigentes: é altamente recomendado não deixá-los à espera... Fast food fear é um jogo cooperativo em tempo real para uma equipa muito unida de 3 a 6 cozinheiros: fique de olho na ampulheta e coordene o trabalho da sua equipa para servir os clientes corretamente e no tempo certo!

Número de Jogadores: 2 - 6 jogadores
Duração: 15 minutos
Idade: +8 anos

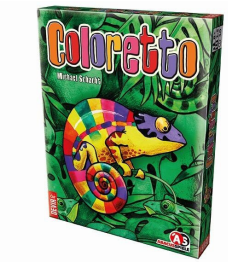


COLORETTO

Coloretto é um jogo simples, divertido e muito viciante!

O objetivo é conseguir o melhor número de camaleões de 3 cores diferentes e obter o maior número de pontos.Mas cuidado! Se optarmos pela versão de jogo com travão temos que ter atenção ao número de camaleões da mesma cor que temos na nossa mão para não perdermos pontos.

Número de Jogadores: 2 a 5 Jogadores
Duração: 30 Minutos
Idade: +8 Anos



PLENUS

Plenus é o jogo mais simples e viciante do nosso catálogo.
Lança os dados e escolhe o que marcar, quem conseguir as melhores sequências tem os melhores pontos! Não vais conseguir parar de jogar!

Número de Jogadores: 1 a 6 Jogadores
Duração: 20 minutos
Idade: +8 Anos



PLENUS 2

Plenus volta mais forte do que nunca! O jogo de Roll & Write que provocou mais diversão e picardia está de volta com uma nova versão cheia de surpresas.
Um novo painel completamente diferente no qual encontraremos bombas, que nos permitirão riscar muitas caixas de uma vez e corações que nos darão pontos adicionais e novas formas de pontuar.
Lança o teu dado bónus e surpreende o resto dos jogadores!
Com o Plenus 2 vais duplicar as gargalhadas e a diversão!

1. Se gostaste do Plenus, vai adorar o Plenus 2!
2. Inclui um novo dado especial que te dará corações, estrelas e bombas!
3. Ideal para levares contigo onde fores e jogares com um máximo de 6 pessoas

Nº de jogadores: 1 a 6 jogadores
Duração: 20 minutos
Idade: +8 anos



OPTIMUS 2

Depois do Optimus, que hoje é considerado o melhor jogo de Roll & Write no mercado, chega ... Optimus 2!
Uma nova oportunidade para testar os seus conhecimentos e subir como o melhor "otimizador" em cima da mesa. Novos painéis! Novos dados! Novas combinações! Novas habilidades! Novos caminhos para a vitória! Fará combinações complexas com o dado de prata ou tentará obter o máximo de ícones de raposa? Jogue com os seus amigos ou supere este novo desafio sozinho!

1. Com o Optimus 2, poderá otimizar o Duplo!
2. Cinco novos painéis que abrem novos caminhos para uma vitória diferente em cada jogo.
3. Ideal para jogar a solo, sensacional para compartilhar com até 4 jogadores.

Nº de jogadores: 1 a 4 jogadores
Duração: 30 minutos
Idades: +10 anos



NMBR 9

O "2" encaixa melhor assim? Será que depois o "9" encaixará melhor em cima? No NMBR 9, todos sonhamos alto. Colocar as fichas numeradas de maneira inteligente é a chave do jogo. Quanto mais alto colocar uma ficha e maior for o número, mais pontos conseguirá. Mas tenha cuidado ao criar muitos espaços vazios, pois isto pode bloquear o seu jogo mais tarde!

Número de Jogadores: 1 - 4 jogadores
Duração: 20 minutos
Idade: +8 anos



KAREKARE

Bem-vindo à bela praia de Karekare, no arquipélago de Aotearoa.

Um lugar fantástico que oferece grandes possibilidades para desenvolver uma nova civilização, mas não foi o único que reparou.
Outras tribos de pássaros também farão o possível para colonizar Karekare, mas para alcançar a vitória, terá de se destacar em relação aos outros pássaros.
Explore o território colocando as peças do jogo no melhor lugar, assuma o controle do seu território, acumule honra entre a sua tribo e torne-se um marco na história.
Este jogo é acessível ao nível das regras, mas com muita profundidade estratégica, através da colocação de peças de jogo e da colocação de trabalhadores.

Nº de Jogadores: 2 a 4 Jogadores
Duração: 45 minutos
Idade: +10 anos



RATZZIA

Os dados representam os ratos na família de cada jogador. Cada vez que estes jogam os dados, devem organizar os resultados do dado no tabuleiro para obter o máximo de comida possível. Cada jogador tem o seu próprio conjunto de dados coloridos.
Assim, jogam os seus dados e optam por colocá-los nos espaços correspondentes no tabuleiro. Os dados representam ratos a subir uns sobre os outros para obter as recompensas da prateleira superior.



As recompensas podem ser comidas deliciosas ou ações que ajudam a armazenar ou roubar alimentos. Depois de colecionar alguns alimentos, é preciso armazená-los, caso contrário, podem ser roubados por outros jogadores! Assim que um jogador recebe 25 pontos em comida, vence o jogo e sobrevive ao inverno!

Nº de jogadores: 2 a 5 Jogadores
Duração: 30 minutos
Idade: +8 anos

A TRIPULAÇÃO

Neste jogo de cartas inovador, os jogadores fazem parte de uma equipa técnica. Em cada partida teremos que superar perigos crescentes e, também, com uma pequena dificuldade adicional: dificilmente poderemos comunicar uns com os outros! Então, em silêncio, os jogadores farão as suas jogadas, mas cada uma com um objetivo diferente. Se tiverem sucesso, vencerão o jogo e passarão para a próxima fase.

Se falharem, devem tentar novamente!

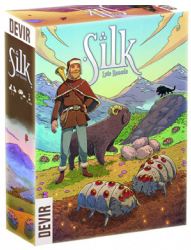
Nº de jogadores: 2 a 6 jogadores
Duração: 20 minutos
Idade: 10+ anos



SILK

No topo das montanhas Akaishi vivem as lagartas Imomushi, uma espécie rara de lagartas gigantes que produzem a seda mais preciosa do mundo.
Em Silk tomamos o lugar dos seus pastores e faremos o nosso melhor para ser o jogador com mais pontos de seda no final do jogo. Mas tenha cuidado, porque o seu predador natural, o feroz Ookami, está sempre à espreita, pronto para caçar as lagartas à menor distração.
Será capaz de ser o melhor pastor da região? Descubra-o com o Silk, o novo jogo de estratégia com altas doses de interação do autor Luis Ranedo, ilustrado por Roc Espinet.

Número de Jogadores:2 a 4 Jogadores
Duração: 45 minutos
Idade: +10 Anos



YANGTZE

Uma vez mais, chega a noite da lua cheia do décimo segundo mês lunar... hora de celebrar e cobrir o lago com a magia das combinações mais maravilhosas de lanternas coloridas.
Em Yangtze os jogadores devem encontrar as melhores combinações de cores e lanternas para obter mais pontos de honra e serem o melhor artesão.

Número de Jogadores: 2 - 4 jogadores
Duração: 30 a 45 minutos
Idade: +8 anos



1, 2, 3 - AGORA ME VÊS

Na quinta, os animais passam o dia a jogar às escondidas e a correr em todos o lado. Os donos fecham os olhos enquanto os travessos animais fazem das suas, e depois tentam descobrir o que tramaram desta vez. Lança os animais, realiza uma ação. Conseguirão os teus amigos descobrir quem se moveu? Inclui também uma variante para jogar com crianças a partir dos 4 anos. Uma nova edição do jogo de Perepau Llistosella com ilustrações de Joan Ignasi Guardiet.

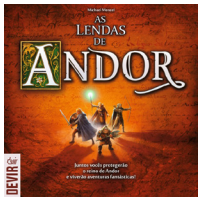
Número de Jogadores:2 a 8 Jogadores
Duração: 15 Minutos
Idade: + 6 Anos



AS LENDAS DE ANDOR

Andor precisa de Vocês!
O reino de Andor está em perigo. Inimigos vindos dos bosques e das montanhas se dirigem para o castelo do velho Rei Brandur. Só o vosso pequeno grupo de heróis consegue fazer-lhes frente. Serão capazes de defender o castelo? À primeira aventura seguem-se muitas outras. Terão de encontrar a bruxa e conseguir ervas medicinais para o rei enfermo. Valiosas pedras preciosas estão à vossa espera nas minas subterrâneas, mas também haverá perigos. E, por último, terão de enfrentar um velho e poderoso dragão que acaba de despertar. Conseguirão superar todos estes desafios? Só juntos, serão fortes e poderão se converter nos heróis de Andor.

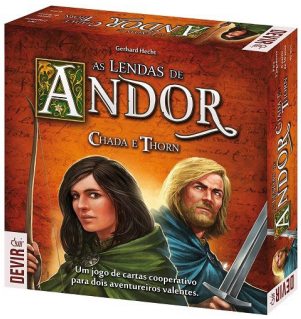
Nº de Jogadores: 2 a 4 jogadores
Duração: 60 a 90 minutos.
Idade: + 10 anos.



AS LENDAS DE ANDOR: CHADA E THORN

De volta a Andor! A arqueira Chada e o guerreiro Thorn terão que cruzar a ilha de Argentia, partindo do extremo norte até à costa sul. Lá os anões poderão ajudá-los na sua travessia para Andor. Durante a viagem, viverão aventuras emocionantes repletas de novos desafios.
Só conseguirão chegar a um local seguro se trabalharem em conjunto. Fora isso, uma sinistra ameaça, Varatan, está a seguir o vosso encalço...Em português

Jogadores: 2 jogadores
Duração: 45 min.
Idade: 10 anos



DUNGEON RAIDERS

Dungeon Raiders está de regresso com uma nova versão renovada e melhorada! Vive aventuras traiçoeiras com este jogo de masmorra de bolso. Agora com nova arte de Albert Monteys.

Nº de jogadores: 3 a 5 jogadores

Duração: 20 a 30 minutos

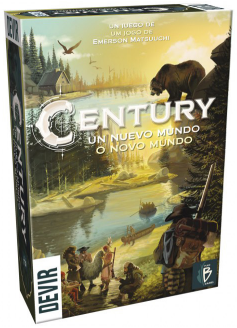
Idade: +8 anos



CENTURY: O NOVO MUNDO

Century: Um Novo Mundo é a terceira e última parcela da série Century . Em Century: Um Novo Mundo os jogadores são enviados para as Américas no início do século XVI. Enfrentando o deserto, os jogadores são forçados a explorar novas terras, negociar com os habitantes locais, e caçar/em para sobreviver! Este jogo pode ser combinado com o Century: Maravilhas do Oriente e com o Century: Rotas das Especiarias.

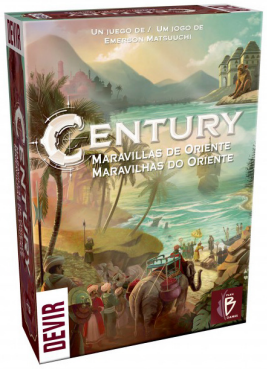
Nº de Jogadores: 2 a 4 Jogadores
Duração: 30 a 45 Minutos
Idade: +8 Anos



CENTURY: MARAVILHAS DO ORIENTE

A segunda parte de Century apresenta as Maravilhas do Oriente, um jogo estratégico que pode ser combinado com a primeira parte Century A Rota das Especiarias. (Mecânicas: coleta e entrega, formação de grupos.)

Número de Jogadores:2 a 4 Jogadores
Duração: 30 a 45 Minutos
Idade: +8 Anos



HOLMES SHERLOCK & MYCROFT

24 de fevereiro de 1895, à meia-noite, uma bomba explode no Parlamento londrino. Medidas de segurança são rapidamente acionadas, e o jovem Michael Chapman, um trabalhador ligado a grupos anarquistas, é detido. A serviço da Coroa, Mycroft Holmes é encarregado de investigar se a bomba foi um caso isolado ou parte de uma orquestração maior. Tudo parece fácil de ser solucionado até a chegada do seu irmão, o detetive consultor, Sherlock Holmes, o qual foi contratado pelos pais do jovem para provar a inocência do seu filho.
Então, duas brilhantes mentes londrinas encontram-se para determinar qual foi o envolvimento do jovem Chapman no caso. Seria ele parte de um grupo anarquista ou apenas um bode expiatório.

Nº de jogadores: 2 jogadores
Duração: 20 a 30 minutos
Idade: 10+ anos



UM IMPÉRIO EM 8 MINUTOS

No "Um Império em 8 Minutos", 2 a 5 jogadores revezam-se em turnos escolhendo uma carta entre seis visíveis. A carta confere um recurso e também apresenta uma ação que o jogador realiza imediatamente. As ações ajudam os jogadores a dominar espaços no mapa, mas conjuntos de recursos valem pontos no final do jogo, portanto, os jogadores precisam equilibrar esses dois aspectos.
"Um Império em 8 Minutos" é um jogo rápido de controle de território que exige decisões difíceis. É fácil de aprender e perfeito para aqueles momentos em que só temos alguns minutos.

Nº de Jogadores: 2 a 5 jogadores
Duração: 8 a 20 minutos
Idades: + 12 anos

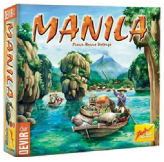


DOMINION



Você é um monarca, tal como o eram os seus pais antes de si: é o governante de um pequeno feudo, cheio de rios, montes e vales. Porém, ao contrário dos seus pais, tem os seus próprios sonhos e ambições! Você deseja ter um feudo maior, mais agradável, com ainda mais rios, e também vastas planícies e florestas. O que quer é um Domínio!
Em todas as direções existem apenas feudos, propriedades e conflitos mesquinhos. Todas estas terras são pequenas, controladas por pequenos senhores à beira da anarquia. Vai uni-los sob o seu estandarte e trazer-lhes a civilização.
Mas cuidado! Deve existir algo de estranho no ar, pois outros monarcas tiveram a mesma ideia ao mesmo tempo. Agora, vai ter de correr para reclamar o maior número possível destas terras de ninguém, mas tem também de se esquivar dos outros. Para tal, vai contratar vassalos, construir edifícios, melhorar o seu castelo e encher os cofres da sua câmara de tesouro. Os seus pais não ficariam orgulhosos, mas os seus avós do lado da sua mãe iam delirar!
Duração: 30 minutos
Número de jogadores: 2 - 4
Idade: +8 anos

MANILA



Estamos em 1821 e já passaram 250 anos desde que as Filipinas estão sob domínio espanhol. Mas estes são tempos difíceis; por causa da guerra da independência, em Nova Espanha, há seis anos que a grande rota de comércio entre Manila e Acapulco, o famoso "Galeão de Manila" foi interrompida. Enquanto isso, os comerciantes locais, burlando as autoridades coloniais, juntam esforços para estabelecer rotas marítimas precárias com as ilhas vizinhas e o continente. Embarcações frágeis de bambu cheias de noz-moscada, seda, jade e ginseng debandam para Manila. Mas o sucesso não está garantido: cursos de água, capitães ineptos e até mesmo piratas podem inviabilizar os melhores planos. É por isso que no mercado negro os preços sobem, o que torna ainda mais apelativo este comércio arriscado e obriga os comerciantes a usar comparsas para garantirem os seus produtos, a subornar funcionários portuários e a contratar seguros duvidosos.
Nº de jogadores: 3 a 5 jogadores
Duração: 60 minutos
Idade: 10+ anos

MIGUEL STROGOFF

Vive a aventura mais épica saída da pena de Julio Verne! Chega a Irkutsk para avisar o Grão-Duque do perigo antes que o traidor Coronel Iván Ogareff se apodere da cidade.

Número de jogadores: 1 a 5 jogadores

Duração: 60 minutos

Idade: +12 anos



GRETCHINZ!

Reproduz estas corridas frenéticas "atiçando" os loucos corredores na mesa de jogo. Joga as tuas cartas astutamente e tenta gerir os teus ataques e executa os movimentos de forma inteligente, antes que os teus oponentes consigam ganhar vantagem. Adianta-te ou acaba com eles!

Número de Jogadores:2 a 4 Jogadores
Duração: 30 Minutos
Idade: +8 Anos



SPACE ALERT



Os jogadores interceptam uma tripulação de exploradores espaciais enviada através do hiperespaço para estudar um sector da galáxia cheio de perigos. O decorrer do jogo é ditado por faixas de áudio com duração de 10 minutos (em formato mp3 e gravadas no cd incluído no jogo) ou por cartas de roteiro que podem ser baixadas e impressas. Durante esses 10 minutos, a tripulação tem de defender a nave enquanto ela varre o setor inimigo com os seus sensores.
Se tiverem êxito, a nave retornará com informações valiosas. Se fracassarem... Estará na hora de treinar uma nova tripulação. Os jogadores não competem entre si: cooperam para vencer o desafio apresentado pelo jogo. A dificuldade do desafio pode ser determinada pelos próprios jogadores. Completar as missões mais difíceis exige um trabalho em equipa perfeito.

Nº de Jogadores: 1 a 5
Duração: 30 min.
Idade: +14 anos

STONE AGE

Não era fácil para os nossos antepassados trabalhar o campo lentamente com um arado de madeira. Mas não se detém o progresso e, com boas ferramentas e colheitas abundantes, o trabalho torna-se mais leve e a vida mais agradável. Em Stone Age os jogadores cortam madeira, picam pedra e procuram ouro no rio, com o objetivo de melhorar a povoação onde vivem e atingir novas etapas civilizacionais. Prospéra como fizeram os teus antepassados e vencerás! Stone Age, uma apaixonante viagem ao passado.

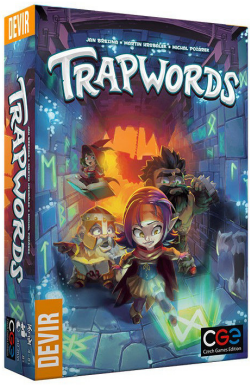
Nº de jogadores: 2 a 4 jogadores
Duração: 60 minutos
Idade: +10 anos



TRAPWORDS

Entra na masmorra com a tua equipa e sê o mais habilidoso a evitar as palavras "armadilha" que atrapalharão o teu caminho! Não será fácil quando não souberes quais são as palavras proibidas!

Número de Jogadores:4 a 8 Jogadores
Duração: 30 a 45 Minutos
Idade: +8 Anos



FRESCO

Neste jogo os jogadores são artistas que trabalham para restaurar as pinturas numa igreja renascentista. Um jogo de estratégia e gestão de recursos onde os jogadores deverão gerir os seus aprendizes em troca da sua eficiência tendo para isso que estar atentos às necessidades dos aprendizes.
Cada jogador terá de decidir o que fazer:comprar tinta, misturar tinta, trabalhar no fresco, arrecadar dinheiro (de que necessitam para comprar tinta), pintar retratos, ou até mesmo levar os seus aprendizes à ópera, para aumentar a sua felicidade.
Fresco inclui ainda 3 expansões podendo ser jogado sem qualquer expansão para um jogo rápido ou adicioná-las para variar a jogabilidade e aumentar o nível de dificuldade para atingir os objetivos.

Número de Jogadores:2 a 4 Jogadores
Duração: 60 minutos
Idade: +10 Anos



HADARA

Hadara (civilização e cultura em árabe) transporta-o a um mundo onde coexistem várias culturas e nações que existem no nosso planeta. Deverá povoar com pessoas de diferentes etnias, continentes e até mesmo períodos históricos, para que, no decorrer de três épocas, a sua pequena tribo se transforme numa grande civilização.
Quem irá criar a civilização mais próspera?

Número de Jogadores:2 a 5 Jogadores

Duração: 45 a 60 Minutos
Idade: +10 Anos



PANDEMIC LEGACY 2: YELLOW

O mundo quase chegou ao fim, há 71 anos... A praga apareceu de repente e devastou o mundo. Na segunda temporada de um dos jogos mais aclamados do momento, terás 12 meses para manter vivos os últimos habitantes do planeta.

Número de Jogadores: 2 a 4 jogadores

Duração: 60 minutos

Idade: + 14 anos



KINGDOM BUILDER

Em Kingdom Builder os jogadores constroem os seus reinos medievais através da colocação de construções em territórios diversificados, num colorido tabuleiro modular, em que dificilmente se disputarão duas partidas iguais, uma vez que as cartas e as ações disponíveis também variam a cada partida. Neste jogo familiar para 2 a 4 jogadores, a partir dos 8 anos, o difícil vai ser voltar a arrumar o jogo, pois é fácil de aprender, rápido de jogar (menos de uma hora) e a beleza que proporciona em cima da mesa convida a que a todos ambicionem ser os próximos líderes deste reino imperdível.

Nº de jogadores: 2 a 4 jogadores
Duração: 45 minutos
Idades: 8+ anos



GUERREIROS DA TERRA MÉDIA

Com esta nova expansão, os guerreiros e as criaturas da terra-média tornam-se uma parte essencial do jogo, com figuras únicas e habilidades especiais. Surgem novas mecânicas de jogo para desfrutar ainda mais de a guerra do anel.

Número de Jogadores: 2 - 4 jogadores
Duração: 120 minutos
Idade: +13 anos



PATHFINDER EXPANSÃO PERSONAGENS COMPLEMENTARES

Expansão Pathfinder Personagens Complementares - Jogo em Português
Esta expansão inclui cartas de personagens novas, como bárbaro, druida, monge e paladino, e todas as outras cartas necessárias para jogar 5 e 6 jogadores.

Jogadores: 1 a 4 jogadores
Duração: 80 min.
Idade: + 13 anos



TZOLK'IN - O CALENDÁRIO MAIA

Tzolk'in, o eurogame para peritos que deixa sem palavras até os jogadores mais experientes chegou. Será capaz de tirar o máximo proveito do seu inovador sistema de engrenagens? Mecânicas: colocação de trabalhadores e gestão de recursos.

Número de Jogadores:2 a 4 Jogadores
Duração: 90 Minutos
Idade: +13 Anos



STAR REALMS

Star Realms - Jogo em Português
Um jogo de construção de baralhos de combate de naves espaciais. Joga as tuas naves, destrói as bases inimigas e alcança a vitória!

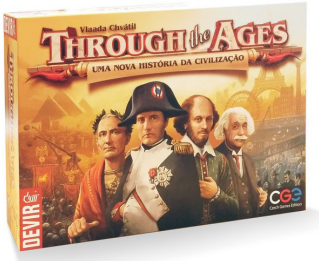
Nº de Jogadores: 2
Duração: 20 min.
Idade: + 8 anos



THROUGH THE AGES

O jogador começa com uma tribo pequena e com vontade de erguer a sua grande civilização.
Expanda as suas fazendas e minas para ganhar recursos para construir as suas cidades. Isto estabelece as bases para avanços científicos, melhores governos e grandes maravilhas.
Escolha líderes sábios cujo legado guiará o seu povo à grandiosidade.
Reforce o seu exército para proteger as suas fronteiras e para expandir o seu território. Molde a história com a sua habilidade política.
Uma economia forte, tecnologia avançada, cidadãos felizes, governos esclarecidos e um exército forte - a sua civilização precisa de estar bem em muitas áreas.
O jogador pode destacar-se em algumas áreas, mas não deve ficar para trás noutras.
Ajuste a sua estratégia para as oportunidades que o jogo oferece.
Os seus rivais procurarão vantagens através de guerras e política, por isso deve manter as suas defesas erguidas. Mas não negligencie as coisas boas da vida, porque a civilização com mais influência cultural vencerá.

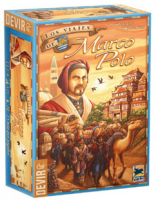
Número de Jogadores: 2 - 4 jogadores
Duração: 120 minutos
Idade: +14 anos



VIAGENS DE MARCO POLO

Jogo vencedor do prémio DEUTSHER SPIELPREIS 2015 (Um dos mais prestigiados prémios de jogos de tabuleiro).
Em Marco Polo, os jogadores assumem os papéis de personagens que estiveram com Marco Polo durante as suas viagens. A viagem começa em Veneza, mas as escolhas feitas por cada jogador afetam a sua jornada. As decisões devem ser tomadas com cuidado... para ir diretamente a Pequim. Ou é melhor seguir a rota por Sumatra?

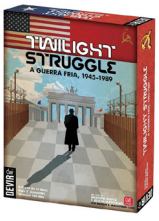
Em Português.
Nº de jogadores: 2 a 4 jogadores
Duração: 20-25 minutos
Idade: + 12 anos



TWILIGHT STRUGGLE

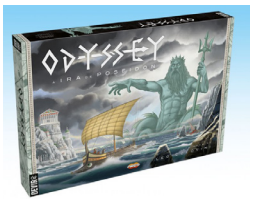
Twilight struggle é um jogo para duas pessoas que simula os 45 anos da roda-viva de intrigas, disputas por prestígio e irrupções ocasionais de conflitos armados entre a União Soviética e os Estados Unidos. O mundo inteiro é a arena onde esses dois titãs se digladiam para proteger suas ideologias e os seus modos de vida. A partida começa na Europa arruinada, no momento em que estas duas novas "superpotências" disputam os destroços deixados pela Segunda Guerra Mundial, e termina em 1989, quando só os Estados Unidos continuavam de pé.

Nº de Jogadores: 2 jogadores
Duração: 180 min.
Idade: + 14 anos
Em português



ODYSSEY: A IRA DE POSEIDON

A Guerra de Tróia terminou e os navios gregos tentam retornar à sua terra natal depois de uma longa ausência.
No entanto, para alcançar este objectivo devem em primeiro lugar apaziguar a ira do deus dos mares, Poseidon.
Neste jogo, de Leo Colovini, autor, de jogos como Inkognito, os jogadores atuam como navegadores que terão de enfrentar tempestades implacáveis e perigosos monstros marinhos, enquanto o jogador Poseidon não para de colocar obstáculos que confundirão e desviarão os navegadores da sua rota.
O jogo inclui vários tabuleiros e múltiplas variantes (como monstros, remoinhos ou faróis) para simplificar ou complicar o jogo.
Jogadores: 2 a 5 jogadores
Duração: 30 min.
Idade: + 13 anos



EXPANSÃO ALQUIMISTAS O GOLEM DO REI

O que será que os meus colegas estão a fazer? Estão trancados há semanas nos seus laboratórios e saem apenas para visitas rápidas à biblioteca do palácio. Será que também estão a trabalhar no enigma do rei?
Tolos! As fórmulas que eles estão a pesquisar na enciclopédia real foram escritas por mim! Eu sou o único que sabe a verdadeira natureza da raiz de mandrágora! E serei o único a animar o golem do rei!
O Projecto Golem possui regras e componentes para 4 novos módulos que podem ser combinados em diversas maneiras:
- Financiamento de Startup: cada jogador pode escolher uma posição inicial única;
- Dias Ocupados: cada rodada começa com escolhas diferentes;
- Enciclopédia: Real é um novo meio de publicar a sua pesquisa;
- Projecto Golem: é um novo desafio de dedução.
Conseguirá dar vida a uma massa disforme de argila?
O Golem do Rei é uma expansão para Alquimistas. Precisa do jogo básico Alquimistas para jogar.
Número de Jogadores: 2 a 4 jogadores
Duração: 120 minutos
Idade: + 14 anos



POKÉMON BARALHO 11 - ORIGEM DAS LENDAS - MACHAMP

O "Baralho + Livro Ilustrado Pokémon Machamp" Contém as Informações e curiosidades mais Importantes sobre estas Incríveis Criaturas.
Em Português.



MAGIC 2021 STARTER KIT PT

Contém 60 cartas

Idades: 13+ anos



MAGIC 2021 BUNDLE EN

Contents:
- 10 Core Set 2021 Draft Boosters
- 20-card foil land pack (traditional frame)
- 20-card regular land pack (traditional frame)
- 1 foil promo card
- 1 oversized Spindown life counter (1.5"")
- 2 reference cards 1 reusable storage box.
EM INGLÊS.



YU-GI-OH! SOBRECARREGAR DUELOS BOX

Cada Yu-Gi-Oh! Sobrecarregar Duelos contém:
- 6 boosters de Sobrecarregar Duelos cada um com 5 cartas Ultra Raras
- 1 de 6 cartas colecionáveis especiais oversized. Em Português.



YU-GI-OH! MEGA TIN 2018 JADEN

As Mega-Latas 2018 chegam com tudo, trazendo as cartas mais populares do ano passado e cartas inéditas desenvolvidas especialmente para este produto! Cada lata contém três Mega-Pacotes de 16 cartas das coleções Crise Máxima, Código do Duelista, Ruptura de Circuito e Força Extrema. Os Mega-Pacotes seguem o formato tradicional de "1 carta metalizada de cada raridade", 1 rara e 12 comuns – permitindo que obtenha a hipótese de conseguir cartas cobiçadas, como o Dragão Calibregado, Diagrama Dragônico, Confronto Justo ou Caveira Ameaçadora Saryuja.

As Mega-Latas 2018 também apresentam cartas variantes selecionadas, além de uma carta inédita e exclusiva que ilustra o produto ao lado dos personagens! São baseadas nos Decks de Jaden e Yusei, os heróis dos mangás e animes de Yu-Gi-Oh! GX e Yu-Gi-Oh! 5D's.
Para Jaden, o mestre das viradas, temos Neos Nébula, o HERÓI do Elemento, uma nova Fusão de Contato que pode reabastecer a tua mão, negar um efeito de card até ao fim do turno e até mesmo banir tudo do campo! Uma carta de Magia especial que fortalece esse novo HERÓI do Elemento será lançado posteriormente em um novo produto.
Em Português.



YU-GI-OH! BOX DEVASTADOR DE DUELOS

Decks e estratégias podem ir e vir, mas algumas cartas são eternas! Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS Devastador de Duelos é composto por 56 cartas Ultra Raras que superam as estratégias individuais, onde se destaca uma nova e espetacular arte alternativa de Florescer de Cinzas & Primavera Feliz, Ogro Fantasma & Coelho da Neve, Ceifador Fantasma & Cerejas de Inverno, Fantasma Belle & Mansão Assombrada e Irmã Fantasma & Cornales Assustador! Tanto podes ser um jogador de regresso, um duelista experiente, ou um jogador regular de Speed Duel, Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS Devastador de Duelos contém as cartas-chave que necessitas para o que o teu Deck Auxiliar e o teu Deck Extra funcionem em pleno e te permitam destruir os teus adversários!

Cada Devastador de Duelos contém:
5 variantes Ultra Rara, 1 Ultra Rara, 20 monstros para o teu Deck Extra novo e 30 cartas para o teu Deck Auxiliar; 4 (de 12) Cartas Field Center; Caixa de Arrumação Resistente.
Em Português.



YU-GI-OH! LEGENDARY DUELISTS: SEASON 1 DECK

Experimenta a série Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS Duelistas Lendários desde o princípio em Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS Duelistas Lendários Temporada 1! Pela primeira vez em quase 3 anos, o cofre reabriu e adoradas cartas difíceis de encontrar de Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS Duelistas Lendários e Duelistas Lendários: Antigo Milénio surgiram! Mais do que uma simples coleção, Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS Duelistas Lendários: Temporada 1, remasteriza os dois primeiros Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS Duelistas Lendários e prepara-se para dar aos duelistas o que eles mais adoravam de ambos.
Raras Secretas, que não faziam parte das coleções originais, aparecerão em Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS Duelistas Lendários: Temporada 1. Cada caixa incluirá 1 de 7 cartas variantes Raras Secretas, selecionadas entre as cartas mais populares de Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS Duelistas Lendários e Duelistas Lendários: Antigo Milénio, incluindo os Monstros de Fusão inspiradas em Pegasus e Joey, Restrição do Olho do Milénio e Dragão Retalhador de Olhos Vermelhos.
Cada caixa irá conter também 2 boosters de 18 cartas de Yu-Gi-Oh! ESTAMPAS ILUSTRADAS Duelistas Lendários: Temporada 1, cada um com 2 Ultra Raras e 15 Comuns.

EM INGLÊS



YU-GI-OH! SPEED DUEL: BATTLE CITY BOX

Revive a feroz competição do épico torneio Battle City com os teus amigos, em Yu-Gi-Oh! Speed Duel: Battle City Box!

Feito para permitir que até 8 jogadores entrem na sua própria experiência dinâmica de torneio,Yu-Gi-Oh! Speed Duel: Battle City Box inclui um conjunto estático de 200 cartas para construir várias estratégias populares, 196 das quais são novas no Speed Dueling! Quer prefiras manter as estratégias juntas ou escolher o conjunto de cartas entre os teus amigos, tu decides como queres jogar!

Conteúdo do Conjunto:
- 200 Cartas Comuns
- 20 Cartas de Habilidade
- 8 (de 24) Cartas Secretas Raras
- 4 Tapetes de Jogo Deluxe de Yugi
- 4 Tapetes de Jogo Deluxe de Kaiba

EM INGLÊS



AERONASO

O Aeronaso é um instrumento recomendado pela fonoaudióloga Mestre Elisa B. C. Altmann.

Indicações:
O Aeronaso foi inicialmente criado com a finalidade de melhorar as condições de ventilação da orelha média. Porém, a fonoaudióloga Mestre Elisa B. C. Altmann vem empregando-o com o objetivo de estimular a aeração nasal em pacientes respiradores bucais, facilitando a restauração da fisiologia nasal.

O Aeronaso está indicado, portanto, para a maioria dos pacientes portadores de distúrbios oromiofuncionais, sejam estes crianças ou adultos, que tenham alterações da fisiologia nasal. Para a utilização deste material é necessário que a membrana timpânica do paciente esteja íntegra.

Observações:
1. O número de repetições irá depender dos objetivos da terapia, podendo variar de 10 a 40 vezes em cada narina, segundo a fonoaudióloga Mestre Elisa B. C. Altmann.
2. Alguns pacientes sentirão um certo desconforto no ouvido durante o exercício. Porém, isto é esperado e tende a melhorar a cada repetição deste.

Precauções:

O uso do Aeronaso deve ser recomendado com toda cautela, e sua utilização deve ser sempre supervisionada por um fonaudiólogo.
Pode ser utilizado somente mediante discussão do caso com o otorrinolaringologista responsável que, entre outros aspectos, deverá certificar-se de que a membrana timpânica esteja íntegra. Este cuidado deve ser tomado tanto quando se utiliza o Aeronaso com o objetivo de melhorar a pressão negativa da orelha média (com presença ou não de fluido nesta região), como quando é utilizado somente com a finalidade de melhorar a aeração nasal.

Desta forma, os exercícios estão totalmente contra-indicados no caso de pacientes com perfuração timpânica. O Aeronaso também está contra-indicado caso o paciente esteja resfriado e/ou com muita secreção nasal.

Para se evitar contaminação por microrganismos, logo após a realização dos exercícios a bexiga utilizada deverá ser jogada fora (material descartável de uso único - destruir após o uso), o cilindro plástico higienizado conforme instruções na bula que acompanha o produto.



MYOTAPE

Projetado por Patrick McKeown, autor de The Oxygen Advantage, o MYOTAPE une os lábios com segurança para ajudar a garantir a respiração nasal. A fita pode ser usada por adultos, adolescentes e crianças com mais de 4 anos.
Tamanhos:
Fita pequena: Idades 4-16
Fita grande: idades 16+
MYOTAPE não tapa a boca. Em vez disso, envolve-a, unindo os lábios com uma tensão leve e elástica que ajuda a manter o vedamento labial e a respiração nasal. Essa tensão elástica serve como um "lembrete" contínuo para manter os vedamento labial.
A fita é um suporte de treino, projetado para restaurar os padrões de respiração nasal durante a vigília e o sono. Permite a liberdade de abrir a boca a qualquer momento e falar enquanto estiver com a fita colocada. Para alterar os padrões comportamentais, recomenda-se que a fita seja usada por 60 a 90 dias.
A MYOTAPE é fabricada com algodão e cola hipoalergênica e amiga da pele. A cola é feita de acrílico japonês, sem látex.
*** Nota: Valor por packs/caixa de 90 bandas.**



MASSAJADOR OROFACIAL

O massajador "five-vibe" é ideal para crianças com hipossensibilidade.

De tamanho único, o kit vem com 5 cabeças de massagem diferentes.

Inclui pilhas e livro de instruções.



BOCA GRANDE

Boca fantoche maleável!

É perfeita para ensinar o necanismo e anatomia dos órgãos fonoarticuladores, higiene oral e os pontos de articulação dos diferentes sons de fala.

Inclui: uma escova de dentes; boca fantoche fácil de manipular; curiosidades sobre os lábios, dentes e língua; livro de instruções; Latex free.



MORDEDOR PARA LÁPIS - PRISMA

Os mordedores para lápis em forma de prisma também conhecidos como "Krypto-Bite®" da ARK são uma solução segura para crianças e adultos. Elemento mastigatório/ extremo de um lápis, em forma de prisma, muito interessante para auxiliar no trabalho de controlo de hábitos nocivos (onicofagia, morder objectos, etc.) ou no controlo da ansiedade. A consistência e a sua forma permite morder e o seu desenho faz dele um recurso útil e discreto que ajuda a acalmar e auto-regular.
Vêm em três níveis de resistência com código de cores:
Magenta, vermelho, azul escuro - firmeza suave.
Verde lima, azul marinho, preto e rosa - firmeza média (XT)
Azul claro (royal), lilás, verde escuro e laranja - firmeza rígida (XXT)
Cada artigo é vendido individualmente com seu próprio lápis grátis, sem borrachas.
Os tons das cores podem variar um pouco.



MORDEDOR ARK'S GRABBER PARA BEBÉS

O Baby Grabber® da ARK é óptimo para bebés a partir dos 5/6 meses. Nesta fase os bebés começam a mastigar e a fortalecer os músculos da boca, exercitar os lábios, língua e mandíbula e esta exploração oral prepara-os para comer alimentos sólidos e posteriormente começar a emitir sons e falar.
O Baby Grabber® também ajuda a acalmar as dores nas gengicas, na auto-organização e na transição de alimentos de consistência puré para texturizados.



COLAR PARA MORDEDORES

Colares, vendidos num pack de 2 unidades onde pode colorar os mordedores.



MINI BOCA ARTICULADA

Com esta boca articulada poderá ensinar, de forma divertida, os mais pequenos e mostrar-lhes o correto ponto de articulação dos diferentes sons de fala e qual a correta posição da língua em repouso e em função.



ARK'S ORO-NAVIGATOR™ - LATERALIZADOR LINGUAL

O Oro-Navigator ™ da ARK é uma ferramenta motora oral projetada especificamente para promover o movimento de lateralização ou elevação da língua.
Possui um corpo circular que possibilida guiar a lingua para a posição desejada.
Não tem latex e é recomendado a partir dos 3 anos de idade, dependendo do tamanho da boca.
Fácil de higienizar e desinfectar podendo até ser lavado na máquina de lavar louça.



AUTOCOLANTES PARA GENERALIZAÇÃO DAS POSTURAS MIOFUNCIONAIS ORAIS

Contém: 50 autocolantes, sendo dez de cada modelo.

Indicações:
Estes adesivos são indicados para a generalização das posturas de língua e lábios durante o repouso e a deglutição, um dos pontos mais importantes a ser alcançado na terapia miofuncional oral. São indicados também no processo de retirada do hábito de sucção digital.



AUXILIAR PARA O AFILAMENTO LINGUAL

O Auxiliar para o Afilamento Lingual Pró-Fono é produzido com polipropileno atóxico. Possui uma haste de 18,6cm, com um aro em uma de suas extremidades de 21mm de diâmetro externo e 11mm de diâmetro interno.

Indicações: utilizado para a indução do movimento lingual.



COPO RECORTADO NOSEY 30 ML

Copo de plástico semi-flexível recortado na zona do nariz para indivíduos com mobilidade limitada da cabeça facilitando a autonomia na ingestão de líquidos.



COLHER COM PESO E VIBRAÇÃO

Esta colher é uma ferramenta inovadora recomendada para indivíduos com problemas de integração sensorial ou com dificuldades na motricidade e na autonomia para a alimentação.
O peso da colher, vibração e a pega texturizada proporcionam uma entrada sensorial adicional, à mão, durante o processo de alimentação tornando-a mais autónoma.
Este feedback proprioceptivo ajuda a aumentar o foco, o movimento e a estabilidade.
Mede aproximadamente 10 cm e é fácil de pegar, mesmo para as mãos mais pequenas.
Vem com uma ponta de colher macia (azul) tal como na imagem contudo, poderá comprar várias pontas para ir trocando consoante o indivíduo e objetivo a ser trabalhado.



COLHER COM PESO SEM VIBRAÇÃO

Esta colher é uma ferramenta inovadora recomendada para indivíduos com problemas de integração sensorial ou com dificuldades na motricidade.
O peso da colher e a pega texturizada proporcionam uma entrada sensorial adicional, à mão, durante o processo de alimentação tornando-o mais autónomo. Este feedback proprioceptivo ajuda a aumentar o foco, o movimento e a estabilidade.
Mede aproximadamente 10 cm e é fácil de pegar, mesmo para as mãos mais pequenas.
Vem com uma ponta de colher macia contudo, poderá trocar e comprar várias pontas para ir trocando consoante o indivíduo e objetivo a ser trabalhado.
Qualquer ponta de Z-vibe poderá ser encaixada neste cabo, contudo não permite a vibração.



DEDEMAS

A dedeira-escova-massageadora Dedemas é fabricada pela Pró-Fono e confecionada com material macio e de fácil limpeza. Visa principalmente a escovação dos primeiros dentinhos da criança após ingestão de líquidos ou mastigação de quaisquer alimentos.
Apresenta dois tipos de comprimento de região áspera: uma mais curta, para a higienização dos dentes centrais e das saliências e reentrâncias curvas dos dentes laterais. O segundo tipo, com região áspera mais comprida, para a dentição lateral.
No seu uso diário, esta escovação deverá seguir a seguinte direção: nos dentes superiores com manuseios vindos da gengiva de cima para baixo; nos dentes inferiores de baixo para cima.



ELÁSTICO ORTODÔNTICO COLORIDO (1/8)

Contém: em média 100 unidades.
Os Elásticos Ortodônticos Pró-Fono são produzidos com látex grau médico atóxico, na dimensão de 5mm de diâmetro externo.
Indicações e Modo de Usar:
- como auxílio na automatização de postura de língua na região da papila palatina. Coloca-se o elástico na ponta da mesma, posiciona-se na região da papila palatina, oclue-se os lábios e separa-se os dentes aproximadamente 2mm. O paciente poderá assim dormir ou realizar algumas atividades, como assistir televisão, para que se lembre de manter a língua nesta posição.



- como auxílio em terapia de deglutição. O paciente terá que deglutir líquidos ou sólidos com o elástico posicionado. Assim haverá um auxílio proprioceptivo de posicionamento correto de língua durante o ato da deglutição

MARCADOR SENSORIAL

O Marcador Sensorial da ARK pode ser usado em casa, escola, trabalho ou qualquer outro lugar.
Como "marcador", ele encaixa-se discretamente no restante dos itens da sua mesa de trabalho, sem se destacar especificamente como uma ferramenta sensorial. Passe as pontas dos dedos nas 4 seções de textura diferentes - saliências pequenas, saliências maiores, linhas retas e linhas diagonais. As linhas têm uma sensação mais suave, enquanto as saliências têm uma sensação mais pronunciada para diferentes níveis de entrada tátil.
Como um bónus adicional: os marcadores são flexíveis!
Vendido em pack de 3 unidades.
Lavável na máquina de lavar loiça.



ESPÁTULAS COLORIDAS DE PLÁSTICO

Contém: 24 unidades de espátulas coloridas de plástico e com superfícies rugosas.

As Espátulas Coloridas de Plástico Pró-Fono foram desenvolvidas em polipropileno atóxico, com superfícies rugosas nas duas faces e na medida de 13,2cm x 1,5cm.

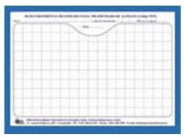
A utilização das Espátulas Coloridas de Plástico Pró-Fono é similar à das espátulas de madeira, com a vantagem de melhor estimular a propriocepção labial por contar com suas duas superfícies rugosas.



ESPELHO NASAL MILIMETRADO

O Espelho Nasal Milimetrado de Altmann foi idealizado pela fonoaudióloga Elisa B.C. Altmann com a finalidade de atender a propósitos clínicos e científicos. Consta de uma placa metálica milimetrada, acompanhada de um Bloco de Referência do mesmo formato e tamanho que o espelho, o qual deve ser utilizado para as anotações referentes a cada paciente.

Indicações: basicamente, pode ser empregado para se quantificar a aeração nasal e para se mensurar o escape de ar nasal no caso de indivíduos portadores de alterações do esfíncter velofaríngeo. O Espelho Nasal Milimetrado de Altmann é indispensável para uma avaliação fidedigna de seu paciente e é, acima de tudo, um instrumento que lhe permitirá efetuar muitas pesquisas.



ESTIMULADOR TÉRMICO

O Estimulador Térmico é constituído de um tubo de alumínio preso por uma haste de aço galvanizado que o faz rolar. Idealizado pela fonoaudióloga Elisa Bento de Carvalho Altmann, tem por finalidade a estimulação da sensibilidade térmica e conseqüente aumento da propriocepção (sensação que se tem de uma determinada parte do corpo e é proporcional ao controle motor). O estímulo frio é considerado mais eficaz, já que há maior número destes receptores. Além disso, a sensação de frio permanece por alguns segundos mesmo após a retirada do estímulo.



Indicações: a utilização deste aparelho tem por objetivo a obtenção do controle motor para as funções neuro-vegetativas, fala e adequação dos órgãos fonoarticulatórios. Pode ser utilizado em diversas patologias fonoaudiológicas e inclusive em bebés recém-nascidos.

GARROTE DE LATÉX COLORIDO (11MM)

Os Garrotes Pró-Fono são produzidos com látex grau médico atóxico e disponibilizados em pedaços que somados totalizam 75cm de comprimento nos garrotes coloridos.

Indicações:

Os Garrotes Pró-Fono estão indicados na presença de alteração de comprimento muscular labial; de alteração de tono muscular, principalmente labial e lingual; de alteração de sensibilidade intra-oral; de necessidade de estímulo à mastigação.



LANTERNA PARA ESPÁTULAS

Esta joaninha é adaptável às espátulas e através de um simples apertar de botão servirá de lanterna!

Inclui pilhas.



VENTOSAS OROFACIAS PRÓ-FONO



A aplicação de ventosas em pontos selecionados na pele – ventosaterapia – produz hiperemia ou hemostasia, o que resulta num efeito terapêutico. Estudos sugerem que os efeitos da ventosaterapia incluem a alteração das características elásticas da fáscia muscular e o alongamento do tecido mole. Com o alongamento do tecido, a circulação sanguínea e a drenagem Além da diminuição da dor, a ventosa pode proporcionar a diminuição do edema, o alívio da tensão muscular e a melhora da capacidade funcional.

EDUCA TOUCH JÚNIOR - CONTA HISTÓRIAS

4 histórias completas:

Capuchinho vermelho
O patinho feio
O gato das botas e Branca de Neve
8 atividades didáticas relacionadas com cada história.
Música e melodias.
Tátil.
4 modalidades de jogo.
Nº de jogadores:
1, dos 2 aos 6 anos

Conteúdo:
1 base Educa Touch Junior
12 fichas
Instruções.



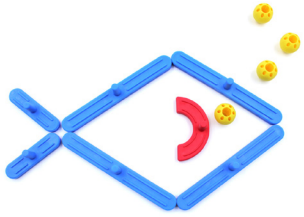
FORMAS & MOTRICIDADE FINA

As formas para trabalho de moricidade fina, também conhecidas como "Pegables™" da ARK são uma maneira divertida e interativa para as crianças brincarem e aprenderem.

O conjunto de 20 peças inclui:
2 formas grandes de C
2 formas C pequenas
2 formas de U
4 longas filas
4 linhas curtas
6 apertos individuais
Misture e combine as diferentes peças para criar de tudo. Pratique as letras em maiúsculas e minúsculas. Trabalhe os opostos e noções espaciais. Crie rostos para discutir emoções diferentes. Construa um veleiro, bolo e muito mais. Peça às crianças que tenham uma ideia, dê um modelo correspondente, ou deixe que elas façam as suas próprias criações. O céu é o limite!
Cada peça do "Pegables" apresenta um pino no centro - incentive as crianças a pegá-los com o pino para praticar as suas competências motoras.

Disponível em dois conjuntos de cores brilhantes.

Cuidado: contém peças pequenas que podem representar um risco de asfixia. Não aconselhável para crianças menores de 3 anos. A supervisão de um adulto é recomendada em todos os momentos.



SWITCH KAJO SUAVE C/ CABO 150CM

Diâmetro: 80 mm;
Altura: 25 mm
Peso:50g;

Comprimento do cabo: 150 cm

Ligação: 3.5 mm jack

Material da capa: Poliéster (pode ser lavado à mão (capa apenas) a 60 °C)

Montagem: Alfinete com Velcro para colocar onde quiser

Modo de utilização: pode usar no computador (com uma interface adequada) para substituir o clique do rato ou uma tecla; controlar brinquedos adaptados ou outro dispositivo.



SWITCH KAJO 25

Diâmetro: 25 mm;
Altura: 15 mm

Força de ativação:100 g/150 g / 250 g
Comprimento do cabo: 20 cm / 77 cm / 150 cm

Ligação: jack de 3,5 mm

Montagem: 1x rosca de 4mm

Cor: preto ou vermelho

Modo de utilização: pode usar no computador (com uma interface adequada) para substituir o clique do rato ou uma tecla; controlar brinquedos adaptados ou outro dispositivo



SWITCH KAJO 50

Diâmetro: 50 mm;
Altura: 19 mm

Força de ativação: 150 g / 250 g
Comprimento do cabo:20cm/77cm/ 150 cm

Ligação: jack de 3,5 mm

Montagem: 2 roscas de 4 mm

Cor: preto ou vermelho

Modo de utilização: pode usar no computador (com uma interface adequada) para substituir o clique do rato ou uma tecla; controlar brinquedos adaptados ou outro dispositivo.



SWITCH ULTRALEVE

O switch ultraleve é um switch bastante sensível que pode ser ativado apenas com um dedo. Fantástico para pessoas com pouca mobilidade! Pode ser posicionado em diferentes locais e ser ativado com diferentes partes do corpo.

Detalhes técnicos:

Dimensões: 45 mm x 13 mm x 20 mm
Força de ativação: 10g
Por encomenda



SWITCH LINE

Switch pequeno (com apenas 30mm de diâmetro), super sensível!

Com base opcional em velcro para colocar onde quiser.

Fabricado em Portugal.

Útil para acesso ao computador/tablet e para brinquedos adaptados.



SWITCH BT

Switch inovador que funciona por Bluetooth! Sem necessidade de fios e software, este switch liga-se ao tablet/telemóvel por Bluetooth e funciona através do sistema de varrimento. É compatível com Android e IOS.
A sua base está revestida com velcro.



SWITCH BUDDY

O switch é usado especialmente para o acesso a computadores e como auxiliar de comunicação, bem como controlo de ambiente. O switch Buddy é circular, plano e fácil de usar. Pode ser usado em todos os dispositivos que podem ser operados com um controlador externo. Por padrão, é equipado com uma ficha jack de 3,5 mm.
Cores disponíveis: vermelho, verde, amarelo, preto e azul.
Detalhes técnicos:
Dimensões: Ø 63 x 18 mm, * área ativa: Ø 63 mm
Força de ativação: 200 g
Feedback: tátil, auditivo



SWITCH BIG BUDDY

O switch Big Buddy é um pouco maior que o switch Buddy. É usado especialmente para o acesso a computadores e como auxiliar de comunicação, bem como controlo de ambiente. O switch Buddy é circular, plano e fácil de usar. Pode ser usado em todos os dispositivos que podem ser operados com um controlador externo. Por padrão, é equipado com uma ficha jack de 3,5 mm.
Cores disponíveis: vermelho, verde, amarelo e azul.
Detalhes técnicos:
Dimensões:Ø 115 x 25 mm, área ativa: Ø 115 mm
Força de ativação: 150-300 g
Feedback: tátil, auditivo



JELLY BEAN

O switch Jelly Bean oferece uma superfície de ativação de 65mm com feedback tátil e auditivo. Pode mudar o topo do switch para vermelho, amarelo, verde e azul.

Tem uma força de ativação de 70gr e um cabo de 180cm.



INTERFACE PARA ACESSO AO COMPUTADOR

É utilizada com um switch e faz a ligação do switch com o computador. Com duas entradas para dois switches, uma para o clique esquerdo e outra para o clique direito.
Ligação por USB ao computador
Dimensões: 50 x 38 x 15 mm

Por encomenda



MULTI INTERFACE PARA SWITCH

Faz a ligação entre o switch e o computador. Esta interface tem entradas para dois switches. A função destes é ajustável através de um botão rotativo. Existem 10 combinações diferentes disponíveis. Isso permite fazer muitas ações no computador. Assim consegue aceder e controlar o computador apenas com um/dois switches e com esta interface! Não necessita de qualquer software para funcionar, basta ligar ao computador e utilizar. Se pretender saber quais as funções que esta interface tem por favor contacte-nos.
Por encomenda



IT-RECETOR

O IT-Recetor é um receptor que se pode emparelhar com o IT-Send (para tornar switch com fio portátil) ou com o IT-Switch (switch sem fios). Permite tornar o acesso ao computador sem fios, tornando os switches portáteis! Com este produto pode afastar-se 10metros do computador com o switch.



IT-SEND

Tem um switch e gostava que este fosse portátil? Não consegue afastar-se muito do computador por causa do fio do switch? O nosso novo conjunto de produtos (IT-Recetor e It-Send) vem resolver-lhe o problema!
Liga o switch ao IT-Send e pode afastar-se até 10metros do computador! Fantástico para pessoas em cadeira de rodas ou que necessitem de movimentar-se enquanto estão a mexer no computador (apresentações por exemplo). Com 24 funcções para exercer no computador.

O IT-Recetor e o switch não estão incluídos.



IT-SWITCH WIRELESS

O IT-Switch wireless liga-se ao IT-Recetor e permite aceder ao computador sem fios! Pode afastar-se até 10 metros do computador com o switch que este continua a funcionar. Com 24 funções a executar no computador.
Tamanho pequeno: 75mm de diâmetro de ativação.
Força de ativação: 120gr

O IT-Recetor deve ser adquirido separadamente.



ENTRACKBALL

Este dispositivo é o ideal para pessoas com dificuldades na motricidade fina ou que só conseguem utilizar um ou dois dedos para fazer a navegação do rato.

Este rato com bola (mais conhecido como Trackball) permite que a navegação do rato seja feita com mais facilidade! A suavidade e a baixa resistência da bola, de grande tamanho, permite controlar o cursor do rato com a palma da mão ou com um ou mais dedos. Inclui três botões de grande tamanho, conexão USB e um acessório para que a utilização fique mais cómoda. Ainda tem antiderrapante para não deslizar durante a utilização. É robusto e resistente e está preparado para um uso intensivo.



ENTRACKBALL ADAPTADA

Este dispositivo é o ideal para pessoas com dificuldades na motricidade fina ou que só conseguem utilizar um ou dois dedos para fazer a navegação do rato.

Este rato com bola (mais conhecido como Trackball) permite que a navegação do rato seja feita com mais facilidade! A suavidade e a baixa resistência da bola, de grande tamanho, permite controlar o cursor do rato com a palma da mão ou com um ou mais dedos. Inclui três botões de grande tamanho, conexão USB e um acessório para que a utilização fique mais cómoda. Tem duas entradas para manípulos externos (ou switches, não incluídos) para o caso da pessoa não conseguir fazer os cliques com os botões já existentes. Ainda tem antiderrapante para não deslizar durante a utilização. É robusto e resistente e está preparado para um uso intensivo.



BOTÕES FALANTES - CONJUNTO DE 5

Botões falantes que auxiliam na comunicação não verbal e fantásticos para atividades! Podem ser usados juntamente com desenhos, símbolos, pictogramas, letras ou números para associar sons a imagens. Dá para gravar uma mensagem até 10 segundos e pode regravar as vezes que quiser! Diâmetro de cada botão: 4,5cm



VERBO PARA ANDROID

O Verbo é um software de Comunicação Aumentativa e Alternativa e para criar atividades didáticas! Este software permite dar voz a quem tem dificuldades de comunicar verbalmente. Pode usar tabelas de comunicação usando apenas texto ou combinando símbolos, texto e som! Compatível com diversas formas de acesso, tais como switches, controlo pelo olhar e muito mais. Tabelas de comunicação e atividades gratuitas na Comunidade Verbo.

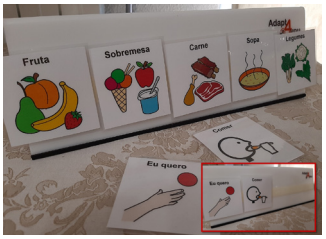
VERBO PARA WINDOWS

O Verbo é um software de Comunicação Aumentativa e Alternativa e para criar atividades didáticas! Este software permite dar voz a quem tem dificuldades de comunicar verbalmente. Pode criar tabelas de comunicação usando apenas texto ou combinando símbolos, texto e som! Compatível com diversas formas de acesso, tais como switches, controlo pelo olhar e muito mais. Tabelas de comunicação e atividades gratuitas na Comunidade Verbo.



SUPORTE DE COMUNICAÇÃO

Suporte em acrílico, triangular, para dar apoio à comunicação por símbolos e ao estímulo da linguagem! Com velcro para colocar os cartões (nos dois lados do suporte) e com antiderrapante para não deslizar. Leve e super portátil, é ideal para levar para a escola e/ou terapias. Tamanho: 30cm x 10cm.
Na compra do Suporte, oferta de 10 cartões de comunicação à sua escolha.Desenvolvido pela Adapt4you!



PULSEIRA DA COMUNICAÇÃO

Esta pulseira pretende levar a comunicação por símbolos para todo o lado! De forma simples, discreta e sempre à mão! Dá para 6 cartões e estes são removíveis. O material é confortável e está disponível em 2 modelos: um com abertura/fecho com velcro e outro modelo fechado para aquelas pessoas que têm tendência a tirar. Feita por medida! Na aquisição da Pulseira de comunicação oferecemos 12 cartões de comunicação à sua escolha. Desenvolvido pela Adapt4you!



CUBO DA COMUNICAÇÃO

Utilize o cubo para a comunicação por símbolos ou para a aprendizagem! Dá para colocar cartões de comunicação com velcro em cada face do cubo e depois é possível fazer inúmeras atividades. Atire o cubo e lance uma atividade com a face que ficou virada para cima.
O cubo desencaixa e fica plano para armazenar.
Tamanho do cubo: 10x10x10cm
(cartões não incluídos, caso pretenda cartões por favor contacte-nos)



GO TALKONE

GoTalkOne, um excelente auxiliar na comunicação!
É o gravador mais simples da gama GoTalk que permite gravar uma mensagem de 10s para descrever a foto/desenho que podem colocar no ecrã. É muito utilizado para quem está a começar a aprender a comunicar por palavras e símbolos.



TIMECUE

Este produto promove a autonomia e a criação de rotinas. Com um relógio e um alarme, é possível gravar uma mensagem para ser lançada na hora escolhida para que a pessoa saiba o que tem de fazer naquela hora. Pode ainda colocar uma imagem para que seja possível associar a imagem à mensagem gravada.

Super leve e portátil, cabe em qualquer bolsa!

Baterias incluídas.



SACO DA COMUNICAÇÃO

O Saco da comunicação é 2 em 1, serve de quadro de comunicação pois dá para colocar os cartões de comunicação com velcro nas laterais do saco e pode guardar os cartões dentro do saco.
Assim consegue levar a comunicação para todo o lado, armazenar os cartões de forma prática e segura e depois basta tirar os cartões e colocar nas laterais para fazer de quadro de comunicação! Simples, leve e prático.



ANIMAIS

Conjunto de 40 cartões de comunicação com o tema Animais. Este conjunto tem uma variedade de animais como cão, gato, cavalo, peixe... Os cartões são plastificados.
Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



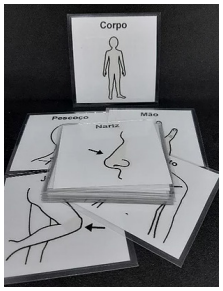
CLIMA

Conjunto de 10 cartões de comunicação com o tema Clima. Este conjunto mostra os diferentes estados do clima, ideal para a identificação do tempo. Os cartões são plastificados.
Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



PARTES DO CORPO

Conjunto de 20 cartões de comunicação com o tema Partes do corpo. Este conjunto simboliza as diferentes partes do corpo. Fantástico para identificar as partes do corpo através de símbolos. Os cartões são plastificados.
Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



VESTUÁRIO

Conjunto de 20 cartões de comunicação com o tema Vestuário. Este conjunto simboliza todo o vestuário. Ideal para as crianças associarem a roupa aos símbolos e para escolherem a própria roupa. Os cartões são plastificados.
Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



VELCRO



CHAVE DE FITZGERALD



ARGOLA



PREÇOS PEÇAS SEPARADAS

DORES

Conjunto de 10 cartões de comunicação com o tema Dores. Este conjunto é essencial para a pessoa não verbal conseguir identificar onde está a doer. Os cartões são plastificados. Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



COVID-19

Conjunto de 10 cartões de comunicação com o tema COVID-19. Este conjunto é essencial para a pandemia que está a decorrer. Os cartões são plastificados.
Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



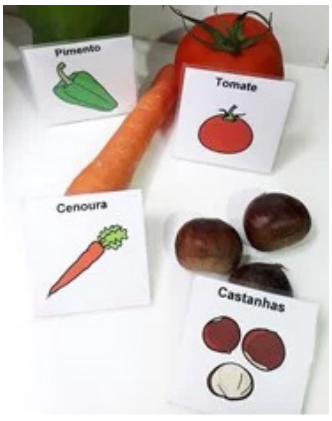
PROFISSÕES

Conjunto de 40 cartões de comunicação com o tema Profissões. Este conjunto tem uma variedade de profissões com o objetivo de aprender as profissões e incentivar a comunicação. Os cartões são plastificados.
Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



ALIMENTOS

Conjunto de 40 cartões de comunicação com o tema Alimentos. Este conjunto tem uma variedade de alimentos, frutas, carnes, sobremesas, legumes... Os cartões são plastificados.
Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



OBJETOS DE CASA

Conjunto de 20 cartões de comunicação com o tema Objetos de casa. Este conjunto simboliza diferentes objetos que são usuais ter em casa. Fantástico para a identificação dos objetos na comunicação não verbal. Os cartões são plastificados. Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



BRINQUEDOS

Conjunto de 40 cartões de comunicação com o tema Brinquedos. Este conjunto tem uma variedade de brinquedos com o objetivo das crianças não verbais escolherem os brinquedos com quem querem brincar. Os cartões são plastificados.
Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



ABECEDÁRIO/NÚMEROS/CORES

Conjunto de 50 cartões de comunicação com o temaAbecedário, números e cores, com todo o abecedário, números de 0 a 9 e as cores. Este conjunto pretende ensicar os números, letras e cores, formar frases e números e reconhecimento de cores. Os cartões são plastificados. Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



MATERIAL ESCOLAR

Conjunto de 40 cartões de comunicação com o tema Material Escolar. Este conjunto simboliza todo o material escolar. Ideal para as crianças associarem os materiais aos símbolos. Os cartões são plastificados. Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm. Material escolar e suporte de cartões presentes na imagem não incluídos.



VELCRO



CHAVE DE FITZGERALD



ARGOLA



PREÇOS PEÇAS SEPARADAS

FESTIVIDADES, MESES E DIAS

Conjunto de 40 cartões de comunicação com o tema Festividades. Este conjunto contém os dias da semana, meses e dias comemorativos (dia da mãe, dia do pai, carnaval...) Os cartões são plastificados.
Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



VERBOS

Conjunto de 40 cartões de comunicação com o tema Verbos. Este conjunto tem uma variedade de verbos como comer, beber, estudar, comprar... verbos do dia a dia. Os cartões são plastificados.
Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



ROTINAS E CARTÕES BÁSICOS

Conjunto de 50 cartões de comunicação com o tema Rotinas e Cartões básicos, com cartões SIM, NÃO, MÃE, PAI, CASA DE BANHO, ESTUDAR, PENTEAR, LAVAR OS DENTES... Este conjunto foca-se em rotinas do dia a dia e em cartões básicos para a comunicação. Os cartões são plastificados.
Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



NATAL

Conjunto de 40 cartões de comunicação com o tema Natal. Este conjunto é utilizado na época natalícia e prentende dar opções na comunicação por símbolos nessa época. Os cartões são plastificados.
Tamanho de cada cartão: 6,5x6,5cm



SUPORTE DE MÃO PARA CARTAS

Indicado para pessoas com mobilidade limitada nos dedos e mãos. Quando a motricidade fina está comprometida, este suporte dá a possibilidade das pessoas segurarem nas cartas, dando autonomia à pessoa durante os jogos. Compatível com os tradicionais baralhos de cartas.



ENGROSSADOR DE OBJETOS (1,6CM)



Tubo de espuma para engrossar a pega de objetos do dia-a-dia. Ergonómico e adaptativo, cria uma maior área de contacto para uma pega mais fácil e estável. Diminui a fadiga quando a pega é realizada com mais força. Este tubo é indicado para marcadores, escovas de cabelo e outros utensílios com uma espessura até 1,6cm (diâmetro do buraco). Comprimento do tubo: 30cm (dá para cortar e usar em diferentes objetos).

ENGROSSADOR DE OBJETOS (1CM)



Tubo de espuma para engrossar a pega de objetos do dia-a-dia. Ergonómico e adaptativo, cria uma maior área de contacto para uma pega mais fácil e estável. Diminui a fadiga quando a pega é realizada com mais força. Este tubo é indicado para talheres, escovas de dentes e outros utensílios com uma espessura até 1cm (diâmetro do buraco). Comprimento do tubo: 30cm (dá para cortar e usar em diferentes objetos).

GRIPOBALLS-CONJUNTO 3

As Gripoballs são muito funcionais para auxiliar na escrita, alimentação e outras atividades da vida diária. São em formato de bola e têm aberturas que permite colocar canetas, talheres, escova de dentes, etc!
São muito leves, práticas e enquadram-se na forma da mão.



SUPORTE DE CORTA-UNHAS

Suporte de corta-unhas para pessoas sem uma mão ou com pouca força numa das mãos. Com este suporte consegue cortar as unhas usando apenas a força do dedo da unha que está a cortar! Uso intuitivo e não necessita de muita pressão para cortar. Permite dar mais autonomia às pessoas na hora de cortar as unhas. Fabricado pela Adapt4you! Corta-unhas incluído.



CAMPAINHA DE ALARME ADAPTADA

Sistema de alarme para chamar o cuidador/auxiliar. Tem opção de luz, som ou os dois em simultâneo! Adaptada com o switch Line para pessoas com pouca mobilidade.
O switch acciona o emissor, tendo uma força de ativação menor que 60 gramas.
O receptor pode ser colocado em qualquer local da casa.
O switch pode ser colocado onde melhor possa ser accionado, por exemplo: cabeça, cara, braço, mão... e pode ser usado na cama , cadeira de rodas...



SUPORTE DE CANADIANA

Necessita de levar as canadianas na cadeira de rodas e não tem onde meter? Chega a um restaurante/café e não sabe onde colocar as canadianas? Este suporte pode ser a solução!
O sistema de fixação dá para colocar em mesas de diferentes espessuras e em tubos das cadeiras de rodas! Fácil, leve e eficaz. Vendido à unidade.



COPO COM ENCAIXE

Este copo encaixa entre o polegar e o indicador permitindo que pessoas com dificuldade de preensão nos dedos possam segurar no copo e beber.

Lavável à máquina e pode ser utilizado no microondas.
Cor: branco



RESGUARDO PARA PRATO

Utensílio que depois de encaixado no prato evita que a comida saia do mesmo. Facilita o uso do garfo ou da colher. Muito extensível, dando para um grande número de diâmetros de prato. É lavável na máquina e não pode ser utilizado no microondas. Em plástico inquebrável.



PEGA PARA TALHER

Esta pega auxilia na alimentação daqueles que têm dificuldade em pegar nos talheres. Ajusta-se à mão e ao talher. Este não sai da pega enquanto come. Disponível em várias cores.



ABRE GARRAFAS

Ajuda para abrir mais facilmente as garrafas! Este produto é anti-derrapante, permitindo uma melhor aderência nas tampas das garrafas. É muito útil para quem necessita de abrir apenas com uma mão ou para quem tem pouca sensibilidade nas mãos. Também é adequado para pessoas com fraqueza nosbraços ou com artrite.



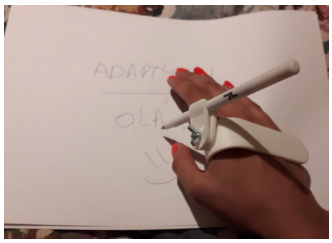
LÁPIS TRIANGULAR PARA CORRIGIR A PEGA

Lápis triangular com diversas saliências para corrigir o posicionamento dos dedos durante a escrita! Como estas saliências estão presentes ao longo de todo o lápis, acompanham a utilização do mesmo (mesmo afiando o lápis). Serve para destros e canhotos. O objetivo é colocar os dedos nas saliências e como estas são rugosas, os dedos não escorregam.



SUPORTE DE CANETA

O suporte de caneta/lápis permite que pessoas sem mão ou que não consigam pegar num lápis possam escrever. Este suporte em forma de pinça pode ser usado na palma da mão ou no pulso. Para que a caneta não saia com a pressão, esta é presa com um sistema de rosca que permite prender a caneta e mudar a sua direção.



ADAPTADOR DE ESCRITA SIMPLES COM SALIÊNCIAS

ste modelo é mais simples, a sua função é engrossar o lápis e devido ao seu material e saliências não permite que os dedos escorreguem!



KIT DE ADAPTADORES DE ESCRITA

Kit ideal para se adaptar a diversas formas de escrita e para testar diferentes adaptadores para ver qual se adequa mais à situação. Conjunto de 14 adaptadores! Cores aleatórias e os modelos podem variar da imagem do produto.



PEGA SIMPLES PARA LÁPIS

Pega simples para colocar num lápis. Serve para engrossar o lápis e não permite que os dedos escorregem! Cores aleatórias



AUXILIAR DE ESCRITA - GOLFINHO

Pega simples para colocar num lápis, mas com design de golfinho! Este design torna este adaptador bastante apelativo para as crianças. Serve para engrossar o lápis e não permite que os dedos escorregem!



AUXILIAR DE ESCRITA COM UMA PEGA

Este modelo define-se por ter uma pega comprida na parte inferior. A pessoa prende a pega e assim a mão não sai da posição correta pois o adaptador não o permite! Tem também como objetivo colocar os dedos nas posições corretas, mantendo a postura certa e uma escrita mais confortável.



AUXILIAR DE ESCRITA SIMPLES

É um adaptador simples, com bicos para separar os dedos de maneira a colocá-los na postura correta. Evita também que estes escorreguem e obriga a pessoa a colocar os dedos na posição certa do lápis.



ADAPTADOR PARA LÁPIS

Adaptador que pretende auxiliar na escrita! Impede que os dedos escorreguem na caneta ou no lápis e as suas saliências permitem colocar os dedos na posição correta! Cor: Rosa.



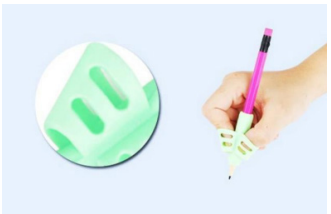
PEGA COM ABAS PARA CANETA/LÁPIS

Esta pega é mais indicada para posicionar os dedos, não permitindo que escorreguem. Tem duas abas na parte de cima e uma da parte debaixo. Permite uma ótima estabilização dos dedos.



PEGA PARA LÁPIS COM 2 ABERTURAS

Pega para lápis com 2 aberturas, permite colocar o dedo indicador e o polegar. Serve para melhorar a escrita, o posicionamento dos dedos e evita que estes escorreguem.



PEGA COM DUAS ABERTURAS E UMA ABA



Este produto auxilia na escrita. Tem duas aberturas para colocar os dedos permitindo assim que estes não escorreguem e que estejam na posição certa. Tem ainda uma aba atrás para colocar o outro dedo. Permite à pessoa uma escrita melhor, corrigindo também a postura no ato de escrever. Com diversas cores disponíveis para apelar o seu uso.

KIT CAIXA DE ATIVIDADES + 3 JOGOS

Kit com caixa de atividades e 3 jogos educativos à sua escolha! Escolha os jogos mais indicados e faça um kit super educativo e útil. Os jogos são de encaixe para aprender diversos conceitos novos, através da associação de imagens (veja os jogos na secção Jogos Educativos). A caixa permite arrumar todos os jogos no seu interior e pode ainda usá-la como tabuleiro de jogo.



CAIXA DE ATIVIDADES

Caixa de atividades compatível com os Jogos educativos! Esta caixa serve como tabuleiro de jogo e arrumação. Dá para colocar um jogo no topo da caixa e colocar as peças no balde. Assim a pessoa retira a peça do balde e coloca no local correspondente, trabalhando assim a motricidade fina. Além disso, a caixa ainda permite arrumar 3 jogos educativos no seu interior. Perfeito para os jogos ficarem arrumados e ideal para transportar para onde quiser!



JOGO DE IMAGENS - CORES

Jogo de encaixe para aprender as cores através da associação de imagens. Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anos. Medidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE IMAGENS - FRUTAS

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de imagens.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anos. Medidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE IMAGENS - EMOÇÕES

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de imagens.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anos. Medidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE IMAGENS - ANIMAIS

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de imagens.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anos. Medidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE IMAGENS - ROUPA

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de imagens.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anos. Medidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE IMAGENS - TRANSPORTES

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de imagens.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anos. Medidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE SÍMBOLOS - NÚMEROS

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de imagens.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anos. Medidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE PALAVRAS - LETRAS A A I

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de palavras.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anosMedidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE PALAVRAS - LETRAS J A R

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de palavras.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anosMedidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE PALAVRAS - LETRAS S A Z

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de palavras.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anosMedidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE PALAVRAS - CORES

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de palavras.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anosMedidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE PALAVRAS - NÚMEROS

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de palavras.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anosMedidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE PALAVRAS - EMOÇÕES

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de imagens.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anosMedidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE SOMBRAS - ANIMAIS

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de silhuetas.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anosMedidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE SOMBRAS-FRUTAS

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de silhuetas.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anosMedidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE SOMBRAS - ROUPA

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de silhuetas.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anosMedidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



JOGO DE SOMBRAS - TRANSPORTES

Jogo de encaixe que promove o aumento de vocabulário através da associação de silhuetas.
Os jogos são indicados para desenvolver a inteligência linguística, coordenação óculo-manual, perceção tátil e perceção visual. Inclui 1 base de jogo com 9 peças e respetiva tampa. Idade recomenda: a partir dos 3 anosMedidas: Altura 2 cm; Largura 14,5 cm; Profundidade 14,5 cm; Feitos em plástico 100% reciclável!



TESOURA ASSIMÉTRICA DESTRO

Tesoura assimétrica para destros! Um dos buracos é alongado para fornecer maior controlo no ato do corte utilizando os dedos médio, anelar e mindinho para fazer força, enquanto o dedo indicador é usado para orientação.
Garante uma pega confortável que pode ser mantida durante todo o recorte, havendo uma ampla área de contato com os dedos.



TESOURA ASSIMÉTRICA CANHOTO

Tesoura assimétrica para canhotos! Um dos buracos é alongado para fornecer maior controlo no ato do corte utilizando os dedos médio, anelar e mindinho para fazer força, enquanto o dedo indicador é usado para orientação.
Garante uma pega confortável que pode ser mantida durante todo o recorte, havendo uma ampla área de contato com os dedos.



TESOURA ASSIMÉTRICA DESTRO ABERTURA FÁCIL

Tesoura assimétrica para destros com abertura fácil! Um dos buracos é alongado para fornecer maior controlo no ato do corte utilizando os dedos médio, anelar e mindinho para fazer força, enquanto o dedo indicador é usado para orientação.
Garante uma pega confortável que pode ser mantida durante todo o recorte, havendo uma ampla área de contato com os dedos. A abertura fácil reabre a tesoura após cada corte.



TESOURA ASSIMÉTRICA CANHOTO ABERTURA FÁCIL

Tesoura assimétrica para canhotos com abertura fácil! Um dos buracos é alongado para fornecer maior controlo no ato do corte utilizando os dedos médio, anelar e mindinho para fazer força, enquanto o dedo indicador é usado para orientação.
Garante uma pega confortável que pode ser mantida durante todo o recorte, havendo uma ampla área de contato com os dedos. A abertura fácil reabre a tesoura após cada corte.



TESOURA FÁCIL DE AGARRAR MINI

Tesoura que tem os seus lados agarrados de maneira que não é preciso colocar os dedos em buracos. Pode ser usado com o polegar ou a palma da mão, não precisa de muita força para recortar.
É fácil para agarrar e para recortar. Esta tesoura é o ideal para as crianças mais pequenas.



TESOURA FÁCIL DE AGARRAR

Tesoura que tem os seus lados agarrados de maneira que não é preciso colocar os dedos em buracos.
É fácil para agarrar e para recortar. Disponível para destros.



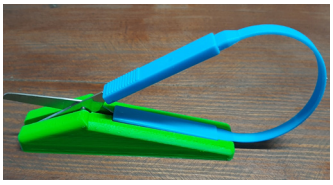
TESOURA FÁCIL DE AGARRAR CANHOTO

Tesoura que tem os seus lados agarrados de maneira que não é preciso colocar os dedos em buracos.
É fácil para agarrar e para recortar. Disponível para canhotos.



SUPORTE PARA TESOURA

Suporte para tesoura fácil de agarrar. Este suporte permite dar estabilidade à tesoura e normalmente é usado por pessoas com tremores, pouca força muscular e que tenham dificuldades em pegar na tesoura. Leve e prático pois pode encaixar e desencaixar a tesoura! Caso a tesoura se estrague, basta trocar a tesoura! Compatível com a nossa Tesoura fácil de agarrar e a tesoura da marca Easygrip da PETA. Caso já tenha a tesoura pode adquirir apenas o suporte. As tesouras têm sempre a cor azul.



TESOURA DUPLO CONTROLO

Com duas aberturas em cada lado para que outra pessoa auxilie a pessoa que está a recortar. Ideal para o ensino do recorte.

Para destros.



TESOURA DUPLO CONTROLO CANHOTO

Com duas aberturas em cada lado para que outra pessoa auxilie a pessoa que está a recortar. Ideal para o ensino do recorte.

Para canhotos.



DÓMINO DOS ANIMAIS



Dominó dos animais tem como objetivo associar a imagem à palavra! Fantástico para desenvolver a aprendizagem e a comunicação, despoletando a conversa sobre os animais.
Conjunto de 28 cartões, tamanho:12,5 x 6cm.
Possibilidade de fazer noutros tamanhos (contacte-nos para saber o orçamento).

CONJUNTO SILÁBICO COM SÍMBOLOS



Ajuda a desenvolver a comunicação bem como trabalhar as sílabas. Os símbolos permitem que a pessoa identifique a imagem e associe à primeira sílaba a que se refere a imagem! O conjunto inclui uma folha A4 com o diagrama, o abecedário completo, as sílabas feitas com cada consoante e cada vogal e um símbolo para cada sílaba. Tudo com velcro para utilizar as vezes que quiser! Símbolos básicos e usuais do dia a dia. Fácil de manusear e divertido para aprender!

RELÓGIO EM ESPUMA



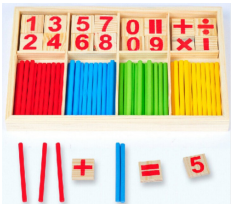
Ótimo recurso para aprender as horas! O material é espuma, fazendo com que seja de fácil manuseamento e não causa ferimentos. Este material também não escorrega das mãos. É possível retirar os números, o que também permite fazer uma atividade de associação de formas. Tamanho: 13,5cm diâmetro e super leve, o que facilita no transporte.
As cores podem variar.

ABC EM ESPUMA



Divirta-se a fazer o abecedário e os números com este puzzle de espuma! Dá para fazer palavras, cubos, associar a forma ao objeto e muito mais! Como é espuma não aleija.
Tamanho de cada peça: 4,5 x 4,5cm, contém todo o abecedário e e os números. Pode ser usado com outros conjuntos iguais.

CALCULAR A BRINCAR



Aprender matemática tornou-se mais fácil e divertido com este artigo!
Utiliza os paus com cor para aprender a calcular, tendo ainda o recurso dos números e sinais. O produto é todo em madeira e é baseado na metodologia Montessori.

VAMOS CALCULAR! MAGNÉTICO



Conjunto de peças magnéticas que se unem para auxiliar no cálculo matemático. Um produto apelativo, cheio de cor e que motiva as crianças a aprender! Quantos mais conjuntos adquirir, mais opções e mais números tem. O artigo apenas engloba um conjunto (4 peças com números, uma peça com sinais matemáticos e uma peça com o símbolo =)

VAMOS CALCULAR! TAMANHO GRANDE



Aprender matemática ficou mais fácil com este produto! As peças estão unidas, mas rodam de maneira a fazer cálculos. É um produto cheio de cor e grande, permitindo que pessoas com pouca destreza muscular consigam manuseá-lo. Tem números, sinais matemáticos, sinais de igual, maior e menor. As cores podem variar.

CÁLCULO MAGNÉTICO



Produto de cálculo magnético com pauzinhos com cores! A embalagem do produto é de metal e pode usar as peças magnéticas com a própria caixa ou noutra superfície em metal. Ajuda a tornar a aprendizagem do cálculo mais fácil e apelativa, fazendo as operações matemáticas com os pauzinhos de cores e com as peças com os números. Na embalagem traz ainda um relógio em que pode adicionar ponteiros magnéticos (incluídos) e trabalhar as horas analógicas e digitais!

ASSOCIAÇÃO NUMÉRICA

Jogo para associar os números às quantidades corretas! De 0 a 9, o objetivo é associar o número à quantidade de objetos que estão nas outras peças. As formas de encaixe também variam de número para número trabalhando assim a motricidade fina e a coordenação óculo-manual. Todo em madeira!



JOGO DE FRAÇÕES MAGNÉTICO

As peças separam-se e faz um total de 51 peças! Ideal para usar em quadros magnéticos ou no frigorífico. Textura suave de borracha. Fantástico para a aprendizagem das frações, associação de cores e muita diversão!



COMBINA AS FRAÇÕES

Peças de madeira com várias frações e dois tabuleiros para combinar as frações! Com frações até 1/12. Peças coloridas e apelativas! Com uma folha com sugestões de combinações.
Fantástico para o reconhecimento de formas, aprendizagem das cores e coordenação óculo-manual.



CUBO DE ATIVIDADES

Cubo de espuma para estimular a comunicação e aprendizagem! Nas 6 faces tem uma bolsa transparente para colocar o símbolo ou palavra. Fantástico para estimular a conversa e promover atividades entre grupos.



MORDEDOR BLOCO EM COLAR

Mordedor bloco em colar para andar sempre ao pescoço! De um lado do mordedor tem texturas em forma de lego e do outro tem bolinhas pequeninas. Ideal para pessoas que têm tendência a roer objetos ou roupa. Controla o stress e a ansiedade, sendo uma forma de se acalmar e concentrar-se. A consistência e a sua forma permite morder confortavelmente.



MORDEDOR QUADRADO EM COLAR

Mordedor quadrado em colar para andar sempre ao pescoço! De um lado do mordedor temos texturas verticais (às riscas) e do outro tem texturas de bolinhas. Ideal para pessoas que têm tendência a roer objetos ou roupa. Controla o stress e a ansiedade, sendo uma forma de se acalmar e concentrar-se. A consistência e a sua forma permite morder confortavelmente.



MORDEDOR COM PEGA

Mordedor com uma pega para facilitar o manuseio. O mordedor em verde não tem texturas para pessoas hipersensíveis e o mordedor em vermelho tem texturas de bolinhas na parte mais reta. Ideal para pessoas que têm tendência a roer objetos ou roupa. Controla o stress e a ansiedade, sendo uma forma de se acalmar e concentrar-se. A consistência e a sua forma permite morder confortavelmente.



MORDEDOR EM FORMA DE P

Mordedor em forma de P com diversas texturas ao longo do mordedor. Grande e de fácil manuseio. Ideal para pessoas que têm tendência a roer objetos ou roupa. Controla o stress e a ansiedade, sendo uma forma de se acalmar e concentrar-se. A consistência e a sua forma permite morder confortavelmente e com diferentes texturas no mesmo mordedor para ter diversas sensações táteis distintas.



MORDEDOR TUBO

Mordedor para colocar no topo do lápis. Ideal para aquelas pessoas que roem os lápis e borrachas. Controla o stress provocado muitas vezes na escola, sendo uma forma de se acalmar e concentrar-se. A consistência e a sua forma permite morder confortavelmente e com diferentes texturas no mesmo mordedor para ter diversas sensações táteis distintas.



MORDEDOR HEXAGONAL

Mordedor para colocar no topo do lápis. Ideal para aquelas pessoas que roem os lápis e borrachas. Controla o stress provocado muitas vezes na escola, sendo uma forma de se acalmar e concentrar-se. A consistência e a sua forma permite morder e o seu design faz dele um recurso muito útil e discreto que ajuda a acalmar e auto-regular.



BLOCO MORDEDOR

Mordedor para colocar no topo do lápis. Ideal para aquelas pessoas que roem os lápis e borrachas. Controla o stress provocado muitas vezes na escola, sendo uma forma de se acalmar e concentrar-se. Com duas texturas no mesmo mordedor para ter duas sensações táteis distintas.



TRELA PARA BRAÇO

Trela que se usa no braço sem necessitar da utilização das mãos. Muito útil para quem não consegue agarrar uma trela normal. Assim sem o uso das mãos é possível passear o seu amigo de 4 patas! Mesmo para quem consegue agarrar uma trela é interessante pois deixa as mãos livres durante o passeio. Disponível em diferentes tamanhos, materiais e cores.



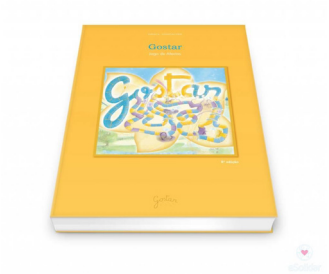
BRACELETE MAGNÉTICA

Bracelete magnética para segurar o telemóvel ou um switch no braço. Desenvolvida a pensar em pessoas com pouca força nas mãos ou amputadas das mãos que precisem de segurar o telemóvel no braço para usarem com o outro braço. Fantástico para quem não consegue segurar no telemóvel e usar ao mesmo tempo! Para quem tem mobilidade no braço (e não tem nas mãos ou não tem mãos) com o switch na nossa bracelete basta encostar à mesa ou à cadeira que ativa logo.Todos os switches são compatíveis. Bracelete disponível em várias cores.



GOSTAR - JOGO DE AFETOS

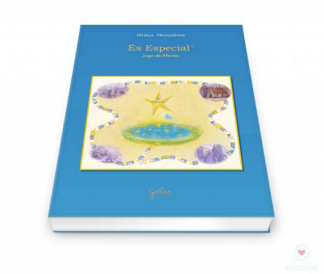
Gostar é um jogo de tabuleiro, onde, pelo caminho da afetividade, são abordadas as seguintes áreas: Autoconhecimento, Autoestima, Comunicação, Família e Grupo; Dependências. Envolve também Mímica, Desenho e a descoberta de alguns Sentimentos Mistério.



ÉS ESPECIAL - JOGO DE AFETOS

És Especial é um jogo para quem, a caminho de se tornar mesmo especial — descobrindo como é possível gostar mais dos outros e de si próprio —, pode tomar a decisão de não sofrer de Alcoolismo e encontrar maneiras luminosas de ser feliz.

Idade: + 10 anos



SENTIMENTOS - JOGO DE AFETOS

Um baralho constituído por 66 cartas, cheio de emoções! Uma maneira muito interessante de ajudar a identificar, compreender e expressar emoções.

Idade: + 10 anos



FLOR DA IDADE - JOGO DE AFETOS (EM SACO DE ORGANZA)

Flor da Idade é um jogo de tabuleiro, onde, pelo caminho da afetividade, são abordadas as seguintes áreas: Família, Amizade, Competências Sociais, Escolhas e Decisões, Amor e Sexualidade.

Idade: + 14 anos



NAMORO - JOGO DE AFETOS

Namoro é um jogo que convida a partilhar pensamentos, sentimentos e anseios acerca do Amor. O Amor que, ao viver no Jardim das Emoções, se prepara, se conquista, se constrói. De que se cuida. Pode ser jogado: por um grupo ou por um casal.

Idade: + 14 anos



SENTIR(ES) - JOGO DE AFETOS

Inclui um loto e fantoches de dedo, que levam à descoberta de diferentes maneiras de sentir. Um jogo que ajuda à diferenciação emocional.
Versão bilingue (Português e Inglês) do jogo do Sentir(es).

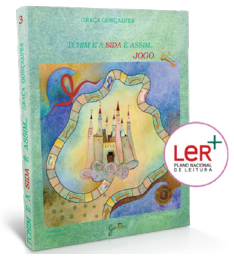
Idade: + 6 anos



TCHIM E A SIDA É ASSIM... JOGO

Neste jogo, tal como na vida real, vamos partilhando várias descobertas: a Prevenção é o único caminho que protege a Vida da SIDA; Como é que não se apanha SIDA; a importância de ser solidário. Uma partilha que não é só de informação. mas que envolve também sentimentos e valores.

Idade: + 6 anos



AI, OS AMORES!... - JOGO

Um jogo muito, muito divertido! Diferente dos outros
jogos, esta obra tem até uma carta-convite do... Cupido!

Idade: + 12 anos



GOSTO DE TI - RELÓGIO (ROSA)

Relógio Gosto de Ti desenhado por Graça Gonçalves.



GOSTO DE TI - RELÓGIO (AZUL)

Relógio Gosto de Ti desenhado por Graça Gonçalves.



O AMIGO SECRETO



«Só acreditando realmente no mundo dos afetos, é possível agarrar num drama como o do álcool e tratá-lo de forma tão bela. Os adultos, sobretudo os educadores, encontrarão neste livro muito mais do que a ciência necessária para ajudar as crianças e os jovens de hoje a compreender o problema em causa.»

FALA-ME DE AMOR



Neste romance, que aborda temas extremamente atuais - falta de comunicação na família, solidão, violência, droga, anorexia, gravidez indesejada - a Esperança tem um papel muito importante. Romance que percorre os mesmos temas que o Jogo de Afetos - Flor da Idade - e que se direciona ao público juvenil, em particular, na fase da adolescência.

O AMIGO SECRETO E A ESTRELINHA APRENDIZ



«A Estrelinha Aprendiz simboliza cada um de nós. Em qualquer idade, o desejo de ser feliz, de aprender a ser feliz, é comum a todos». O Amigo Secreto e a Estrelinha Aprendiz é um livro iluminado pela partilha mágica da ternura. Inclui também a peça de teatro «A Estrelinha Aprendiz».
O Amigo Secreto e a Estrelinha Aprendiz.

SOBREI DA HISTÓRIA DOS MEUS PAIS?

Um romance com muito carinho.



A ÁRVORE DA FAMÍLIA NO CORAÇÃO



Neste livro de escrita bela e realista, a autora valoriza a verdadeira Árvore da Família que vive no Jardim do Coração. Inclui também um espaço-convite para cada um criar a sua própria Árvore Genealógica e um jogo que pode ajudar a manter viva e viçosa a Árvore da Família.

TERNURA É AMAR DEVAGARINHO...- LIVRO DOS DIAS



Um livro dos dias - agenda intemporal - onde vive aquela ternura que é amar devagarinho, docemente. Dia a dia. Todos os dias. A relação entre este livro dos dias e a Coleção Afetos da autora é íntima.

AFECTOS DIA A DIA - LIVRO DOS DIAS (CAPA ROSA)



Uma agenda muito especial em que o leitor pode rever belos excertos dos livros e Jogos de Afetos ao longo de todos os dias do ano. Convida ainda o leitor à reflexão através de uma colectânea de frases muito especiais da autora.

AFECTOS DIA A DIA - LIVRO DOS DIAS (CAPA AZUL)



Uma agenda muito especial em que o leitor pode rever belos excertos dos livros e Jogos de Afetos ao longo de todos os dias do ano. Convida ainda o leitor à reflexão através de uma colectânea de frases muito especiais da autora.

GOSTO DE TI. R.



A seguir a Gosto de ti, o enigmático R... «Sete bilhetinhos e todos com o verbo gostar! Que palavra mais misteriosa! Quantos segredos ela tinha bem escondidos!... Dela, tanto podia sair o Carinho, como os... bilhetinhos. Já sem falar naquele olhar que não parava de dizer: "bem-me-quer, bem-me-quer"...»

TCHIM E O NASCIMENTO... PIM!



Através de uma narrativa poética, fluente e envolvente, responde às questões principais que a criança faz sobre o nascimento.

PRENDA DE NATAL

O Natal é quando, em qualquer época, se consegue, ao reavivar a confiança, fazer renascer a esperança. O Natal é, em cada momento e em todos os momentos, a Festa do Encontro.
E este pode ser o Livro do Encontro para a família, os amigos, os namorados, os amantes de amor. Todos, todos aqueles que anseiam por criar a sua Prenda de Natal para a Festa do Encontro.



PARTILHA DE BEM-QUERER - LIVRINHOS-JOGOS

Esta coleção é formada por um conjunto de 5 livrinhos-jogos que levam à partilha do que se pensa, sente e daquilo a que se dá mais valor na Amizade, no Amor, na Tomada de Uma Decisão, na Maneira de Agir, na Resolução de Um Conflito, na Estima por Si Próprio.



ÉS ESPECIAL DIA A DIA - LIVRO DOS DIAS



Este livro dos dias - agenda intemporal - está preparado para guardar sonhos, memórias, esperanças e acolher um ou mais anos de vida de quem, partilhando sentimentos, se vai tornando cada vez mais Especial.
É um livro que convida o leitor à escrita e à partilha de afetos ao longo de todo o ano.

A FLOR DO NOSSO N(AMOR)O



«Flor do N(Amor)o. Como ela é vida quando, no seu interior, tem o Amor! E o Amor sente-se tão bem no centro de tudo, que o olhar é mais, a carícia é mais, o abraço é mais, o beijo é mais!...»

O MENINO E O GOSTARZINHO



Este livro, baseado no Jogo GOSTARzinho, permite não só conhecer melhor o jogo, como desvenda novas formas de o partilhar. Inclui também pequenos jogos que ajudam a lidar com situações difíceis como a Armadilha das Desculpas, o Pântano das Mentiras, o Sismo dos Sentimentos e o Labirinto da Solidão.

(SOBRE)VIVER NA SELVA

A dor de um processo de luto é tão universal, quanto única para cada pessoa. Tão real e legítima. E quando existem crianças a quem é preciso comunicar sobre a morte de alguém abrem-se, ainda mais, baús de dúvidas.
Neste sentido, nasceu o kit (Sobre)Viver na Selva: um lugar onde a criança aprenderá que até os animais selvagens não têm de ser sempre fortes.

Conteúdo do kit
— Tabuleiro
— Cartas de desafio
— Peões
— Dado
— Pulseiras
— Regras do jogo
— Manual prático para adultos «As Crianças, a Morte e o Luto»
— Livro de atividades
— Roleta
— Pen USB com atividades



O MEU JOGO

Quer construir o seu próprio jogo de tabuleiro? Para uso familiar ou profissional?
A Ideias com História tem um kit com um conjunto alargado de peças e com a impressão do tabuleiro incluída.
Compra o kit, já com as peças, desenha o seu jogo e envia-nos, que nós imprimimos. Está tudo incluído no valor do kit. Excelente para professores, psicólogos ou ofertas.

Peças:
- Ampulheta, 14 peões de 6 cores diferentes, 2 roletas, dado numérico branco, dado numérico azul, dado numérico vermelho, dado numérico verde, dado de emoções, dado de operações matemáticas, dado com números, dado de seis cores diferentes, dado condições atmosféricas, 24 fichas de 4 cores diferentes, 6 corações de madeira, 4 suportes para cartões, 4 cilindros de 4 cores diferentes, 4 árvores de madeira, 4 personagens de madeira de cores diferentes

Impressão:
O kit inclui a impressão de um tabuleiro com 29 X 42 cm, impresso em cartolina de 300 gramas, plastificada e higienizável. Os ficheiros devem ser enviados em PDF, prontos a imprimir. Caso pretenda mais exemplares do tabuleiro, terão um preço especial de 3€ cada.



DIREITOS EM JOGO

Um kit pedagógico em que, de forma divertida e descontraída, crianças e adultos aprendem estratégias para promover os direitos das crianças.
Os direitos das crianças nem sempre são assegurados, sendo que, muitas vezes, as próprias crianças, bem como os seus pais e cuidadores, os desconhecem. Frequentemente, identificam apenas os direitos relacionados com a satisfação das necessidades mais básicas das crianças.
O kit pedagógico «Direitos em Jogo», da autoria de Rute Agulhas, Joana Alexandre e Adriana Duarte e com ilustração de Joana M. Gomes, pretende, de uma forma lúdica, aumentar o conhecimento sobre os direitos e princípios consagrados na Convenção sobre os Direitos da Criança, adotada há 30 anos pela Organização das Nações Unidas (ONU).
O kit é constituído por dois baralhos de cartas ilustrados, um para crianças mais novas (dos 3 aos 6 anos) e outro para crianças mais velhas e adolescentes (dos 7 aos 14 anos).
O kit contém ainda um manual teórico e com atividades, que explica, de forma breve e divertida, todos os direitos das crianças, e apresenta diversas atividades relacionadas com cada um dos direitos, que podem ser realizadas em contexto dual ou grupal.
O kit vai ser usado por diversas entidades, entre elas a Polícia de Segurança Pública (PSP), através dos agentes da Escola Segura.
Conteúdo:
— Cartas de jogo, Manual teórico e de atividades, Caneta



DEVAGAR SE VAI AO LONGE

Trata-se de um programa compreensivo que sublinha a importância não só do ensino de competências, mas também do modo como as mesmas deverão ser aplicadas a situações reais do dia-a-dia, de modo a facilitar a sua generalização.
Consiste em 21 sessões de 45-60 minutos cada, adequadas do ponto de vista desenvolvimentista e com uma sequência de atividades que se centra no aprender fazendo e em atividades experienciais e reflexivas.
O programa encontra-se dividido em cinco módulos:
— O primeiro módulo contempla quatro sessões e seis atividades e visa promover a autoconsciência, a compreensão e a comunicação de emoções;
— O segundo módulo é constituído por três sessões e quatro atividades e destina-se a desenvolver a consciência social, a tomada de perspetiva e a empatia;
— O terceiro módulo integra quatro sessões e quatro atividades e tem como objetivo estimular a regulação emocional (autocontrolo);
— O quarto módulo contém quatro sessões e seis atividades e visa promover o relacionamento interpessoal, a comunicação entre pares (assertividade) e a gestão de conflitos;
— O quinto módulo é composto por apenas uma sessão e duas atividades destinadas a desenvolver a tomada de decisão responsável em situações sociais e competências de resolução de problemas.
O manual do programa contém planos de sessão no qual constam os objetivos de aprendizagem, as técnicas e as estratégias a implementar, os materiais a utilizar e a descrição de atividades para cada sessão, incluindo tópicos para reflexão.
As técnicas e as estratégias utilizadas incluem instrução didática através de método expositivo, posters, leitura de histórias, brainstorming acerca de estratégias mais eficientes a utilizar, modelagem, roleplaying, feedback construtivo, autorreforço, reforço social e dinâmicas de grupo.

Conteúdo do kit
— Manual do programa
— Livro de recursos
— Cartas para atividades — formato 10x15cm
— Pen USB com livro de recursos em formato digital
— Bola anti-stress

Nota
As sessões 2 e 19 do programa compreendem, complementarmente, a utilização de questionários de avaliação, que não são disponibilizados neste kit por serem de uso exclusivo de psicólogos.



SOMOS UMA FAMÍLIA! LIVRO + JOGO DE TABULEIRO

—Livro «Manual de Boas Práticas para Pais Divorciados» + Jogo de tabuleiro «As crianças e o divórcio»

Autoria de Rute Agulhas e Alexandra Anciães; jogo de tabuleiro em co-autoria com Mafalda Gonçalves e Joana Patrício.
Prefácio pelo professor José Gameiro.
A separação e o divórcio são hoje uma realidade incontornável, com uma incidência muito significativa e que se traduz em alterações importantes na estrutura e organização da família. Estas alterações exigem ao sistema familiar a capacidade de reorganizar-se e ajustar-se a esta nova configuração familiar, com redefinição de fronteiras, papéis e limites.
Foi a pensar nestas dificuldades que desenvolvemos este Manual de Boas Práticas para Pais Divorciados. Não pretende ser um manual de instruções, pois cada família tem a sua própria dinâmica. Não existem receitas que se adequem a todas as famílias. Existem, no entanto, diversas práticas que a literatura tem demonstrado como tendo um impacto mais positivo no bem-estar da família, em geral, e no das crianças, em particular.
Os temas abordados são a família, o processo de comunicação, o facto de a(s) criança(s) passar(em) a ter duas casas, a escola e as actividades, a gestão das férias e das datas festivas, e o tribunal.
O jogo de tabuleiro pretende facilitar a expressão emocional, cognitiva e a gestão comportamental, por forma a prevenir eventuais dificuldades de ajustamento das crianças. Está dirigido a crianças entre os 6 e os 12 anos.



PICOS E AVELÃ À DESCOBERTA DA FLORESTA DO TESOURO!

Joana Alexandre, Rute Agulhas e Catarina Lopes
História de Susana Amorim e ilustração de Joana M. Gomes
«Picos e Avelã à Descoberta da Floresta do Tesouro!» consiste num livro didático para crianças dos 3 aos 6 anos de idade que, através de uma história, aborda seis temas que habitualmente estão na base dos programas de prevenção do abuso sexual infantil:
– «O meu corpo»
– «Bons toques, maus toques»
– «Emoções»
– «Segredos bons, segredos maus»
– «Dizer "sim", dizer "não"»
– «Pedir ajuda»
O programa foi pensado para ser dinamizado em grupo, em contexto educativo, em várias sessões, que podem ser adaptadas a um contexto individual.
Com o livro didático, tendo em conta a diversidade de atividades sugeridas, são disponibilizados diversos materiais como, por exemplo, puzzles, moldes de figuras para recortar e decorar, cartões com imagens ou situações, por forma a facilitar o envolvimento da criança, através do manuseamento de materiais concretos.
O programa contém ainda um «Manual de Orientação», destinado ao adulto que dinamiza as atividades, e que sistematiza diversos conteúdos-chave sobre o abuso sexual (por exemplo, o que é o abuso sexual, que sinais e sintomas podem as crianças manifestar, impacto do abuso sexual, o que fazer perante uma suspeita ou uma revelação).
Embalagem: Saco de pano
Formato: 21x21cm



UMA AVENTURA NO HOSPITAL — O DIA DA CIRURGIA

Jogo de tabuleiro + Caderno de atividades
Materiais pedagógicos com o objetivo de sensibilizar e preparar as crianças para a temática da cirurgia pediátrica ambulatória. Paralelamente, contribuem para reduzir a ansiedade parental e incluir os pais como veículos de transmissão educativa pré-operatória às crianças.
O jogo inclui um tabuleiro, que representa um hospital, e contém cartas de jogo, com questões e informação geral sobre algumas práticas comuns em intervenções cirúrgicas. Pode ser jogado apenas pela própria criança, ou por dois a três jogadores.
O projeto foi desenvolvido pelos psicólogos e investigadores Sara Fernandes, Patrícia Arriaga e Francisco Esteves.



REGRAS A FEIJÕES

Com um simples jogo é possível os pais estabelecerem regras e limites aos seus filhos, através um sistema de recompensas (feijões). E porquê feijões? Todos sabemos o conceito de «jogar a feijões», significa jogar sem competitividade e, principalmente, sem zanga. Assim, este jogo visa a promoção da harmonia e da diversão familiar na altura de implementar regras e limites.
Conteúdo do jogo:
Lista de tarefas / Calendário
Caixa dos feijões (para montar)
Feijões
Ilustração para colorir
Regras do jogo
Embalagens disponíveis
Saco de pano
Autoria: Tiago Lopes Lino



DADO DE EMOÇÕES



AMPULHETA

Ampulheta de 30 segundos.



FANTOCHES «PICOS» E «AVELÃ»

Conjunto de dois fantoches.
Os fantoches correspondem às personagens principais do livro e kit pedagógico «Picos e Avelã à Descoberta da Floresta do Tesouro!», editado pela Ideias com História.
Dimensão de cada fantoche:
— Altura: 29 cm
— Largura: 20 cm



IDENTIFICADORES DE EQUIPAS PARA JOGOS GIGANTES

Identificadores individuais para os jogadores com cores distintas para cada equipa:
– Equipa verde
– Equipa amarela
– Equipa azul
– Equipa vermelha
O kit inclui 20 identificadores no total – 5 identificadores por cada equipa.



DADO DE SÍMBOLOS MATEMÁTICOS



VAMOS VIVER AS EMOÇÕES

O jogo «Vamos viver as emoções» tem como objetivos principais a identificação das emoções e a sua associação a diferentes situações e pensamentos por parte dos jogadores. Está indicado para crianças entre os 5 e os 10 anos.

Quais são as emoções abordadas no jogo?

Alegria, Amor, ansiedade, calma, carinho, confiança, culpa, empatia, esperança, gratidão, inveja, medo, nojo, preocupação, raiva, solidão, surpresa, tristeza e vergonha.

O jogo consiste em três tipos de cartas:

-Que emoção está presente nesta frase?

Cada carta tem uma frase à qual está associada uma emoção. Os jogadores devem dizer qual é essa emoção.

-Que emoção está presente nesta situação?

Nestas cartas são descritas situações às quais estão associadas emoções. Os jogadores devem dizer qual é essa emoção.

-Conheces esta emoção?

Em cada carta é descrita uma emoção diferente, onde se explica como pode surgir essa emoção, quais são os seus sinais, como é que se manifesta no nosso comportamento e no nosso corpo e ainda exemplos de pensamentos que essa emoção pode simbolizar.



EMOÇÕES BARALHADAS

«Emoções Baralhadas» é um jogo de cartas que se apresenta como um instrumento pedagógico destinado a ajudar crianças e adultos a identificar, relacionar e expressar diferentes emoções.

Pode ser utilizado em diferentes contextos, como em família, entre amigos, em contexto escolar ou terapêutico. Pode funcionar através dos modos de jogo ou como instrumento auxiliar em conversas/reflexões acerca de emoções.

Recomendado a partir dos 4 anos de idade.

Formato 10x15cm.

Conteúdo do jogo:

— Cartas de emoções
— Cartas de cores
— Cartas de desafio
— Cartas de instruções

Autoria: Tiago Lopes Lino



CONTA E APONTA

«Conta e Aponta» é um jogo de cartas que tem como objetivo principal promover um envelhecimento ativo e a participação dos idosos em diferentes contextos e temáticas, traçando objetivos nas áreas da promoção da mobilidade, estimulação do funcionamento cognitivo, promoção da interação social e participação em grupo.

O jogo destina-se ao público sénior, em contexto de lar, centro de dia, centro de convívio, apoio domiciliário, hospital e cuidados continuados, mas também em ambiente familiar e intergeracional.

Trata-se de um jogo inclusivo, que contém diferentes graus de dificuldade, o que permite ao dinamizador da atividade escolher o mais adequado a cada participante. Pode ainda ser jogado em grupo ou individualmente.

Conteúdo do jogo:

120 cartas (formato 10x15cm)
Regras do jogo



OS EXPLORADORES

«Os Exploradores» é um jogo de cartas dirigido a crianças entre os 3 e os 7 anos, da autoria das psicólogas Joana Alexandre e Rita Antunes.

O objetivo é trabalhar sentimentos, pensamentos e comportamentos através de atividades divertidas com a ajuda das personagens Marco, Salpicos, Sabe-Tudo e EX!

Os desafios consistem em atividades de movimento, adivinhas, reflexão, partilha com os pares, mímica, entre outras dinâmicas. A maioria dos desafios não se baseia em respostas fechadas (certo/errado) e a sua superação depende da participação ativa das crianças. É por isso importante que haja um adulto a acompanhar o jogo, orientando as respostas e validando os contributos dos jogadores.

Existem quatro baralhos de cartas de desafio:

— Bichos Carpinteiros
— Momentos Divertidos
— Parar e Pensar
— Pensar e Sentir

O jogo permite trabalhar diversas competências relacionadas com o comportamento, tais como autorregulação, autocontrolo, impulsividade, desatenção, irrequietude psicomotora, competências emocionais e sociais, autoestima e autoconfiança.

Conteúdo do jogo:

Cartas de desafio, Superpoderes, Roleta, Ampulheta, Regras do jogo



CADERNO ATIVIDADES-CORONAVÍRUS, CONTIGO NÃO BRINCO!

Caderno de colorir e atividades · Coronavírus, contigo não brinco!

Especialmente dirigido a crianças dos 3 aos 7 anos, inclui desenhos para colorir e atividades para preencher relacionados com as medidas de prevenção contra o novo coronavírus e também questões relacionadas com a rotina diária, como a alimentação a higiene ou a ocupação dos tempos livres.

Características:

— Formato A4
— 16 páginas



À DESCOBERTA DO 25 DE ABRIL

Um caderno de atividades sobre o 25 de Abril, com jogos e diversos exercícios relacionados com o tema.

Caraterísticas:

16 páginas
Formato A5



TEATRO FANTOCHES-CORONAVÍRUS, CONTIGO NÃO BRINCO!

Através deste teatro de fantoches, os pais, educadores e professores têm um recurso pedagógico simples e prático para ajudarem as crianças a partir dos 3 anos a lidarem com uma situação nova, que pode colocar em causa muito do que têm aprendido, nomeadamente nas relações com os colegas e adultos.

Conteúdo:

— Cenário em PVC alveolar (lavável), 110 x 55 cm
— 4 fantoches/personagens: (Coronavírus, Sofia, Simão e educadora Joana)
— 1 exemplar do livro infantil «Coronavírus, contigo não brinco!»



OS INTERGALÁCTICOS-UMA AVENTURA DO COMPORTAMENTO

O jogo pedagógico de tabuleiro «Os Intergalácticos», que se destina a crianças com idades entre os 8 e os 12 anos de idade, tem como objetivo geral trabalhar e refletir aspetos relacionados com o comportamento, tais como:
– Autorregulação
– Autocontrolo vs impulsividade
– Desatenção
– Irrequietude psicomotora
– Competências emocionais e sociais

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
5 baralhos de cartas
8 peões
8 cartões dos superpoderes
Superpoderes
Ampulheta
Dado
Manual para adultos
Manual de instruções



BULLYING: UM DIA NA ESCOLA

O jogo está centrado em trabalhar cinco competências: «Assertividade», «controlo dos impulsos», «promoção da empatia», «identificação do bullying» e «resolução de problemas».
Exemplos de questões abordadas:
-Como te sentes quando vês alguém da tua turma que nunca tem ninguém para brincar?
– Porque é importante dizer «não»?
-O que costumas fazer quando ficas realmente zangado?
-Já ouviste falar de empatia?
-O que será que sente a vítima ao sofrer de bullying?
-Achas que na tua escola as pessoas com diferenças são bem aceites? Dá exemplos.
– Que tipos de bullying conheces?

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro, 6 cartas «agressor», 6 cartas «testemunha», 6 cartas «tipos de bullying», 9 cartas «local», 100 cartas de competências, Folhas de registo, 1 roleta, 4 peões, 1 dado, Regras



ONDE ESTÁ O PRESIDENTE MARCELO?

«Onde está… o Presidente Marcelo?» é um jogo de cultura geral. Destinado a um público transversal em termos etários, mas centrado essencialmente nas crianças, o jogo tem como objetivo testar os conhecimentos gerais sobre geografia e história.

Os jogadores devem tentar adivinhar onde está, em cada momento, o nosso irrequieto Presidente da República. Será que está a explorar a floresta amazónica? Será que está nas Grandes Pirâmides do Egito? Ou em visita à Muralha da China? Ou está por aqui mais próximo, na Serra da Estrela?
A partir dos 7 anos.

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
4 peões
1 dado
Cartas de conhecimento
Regras do jogo



JOGO · CORONAVÍRUS, CONTIGO NÃO BRINCO!

Especialmente dirigido a crianças dos 3 aos 7 anos, pode ser jogado tanto em ambiente familiar como em contexto de creche, jardim de infância ou escola.
O jogo apresenta situações que fazem parte das medidas de prevenção contra o novo coronavírus e também questões relacionadas com a rotina diária, como a alimentação a higiene ou a ocupação dos tempos livres.

Conteúdo:
— Tabuleiro de jogo
— Cartas de representação
— 4 peões
— 1 dado
— Regras do jogo



MY FAMILY — QUEM É QUEM?

«My Family – Quem é quem?» foi desenvolvido com o objetivo de sentar toda a família à mesa, à volta de um jogo que apresenta um desafio que todos querem vencer: afinal, quem é que conhece melhor cada um dos seus familiares? Filhos, pais, avós, tios, primos... todos podem jogar e todos procuram descobrir os hábitos, costumes, opiniões, rotinas, preferências e mesmo medos de cada um.
Com autoria de Miguel Correia, Joana Gomes e Marta Correia, o jogo pode ser jogado individualmente, por 2 a 6 jogadores, ou por equipas. Quando um jogador faz uma pergunta, todos tentam descobrir qual é a resposta que o mesmo vai dar. Por exemplo: «Quem é o jogador que eu mais relacionaria com a palavra ORGULHOSO?».Os jogadores devem então tentar acertar na resposta de quem leu a pergunta.
Há também questões de situação. Perante tal situação, o que é que o jogador faria? Cada carta tem várias hipóteses, e o jogador deve escolher uma. Os outros jogadores devem tentar adivinhar a sua resposta. Por exemplo: «Qual destes alimentos (peixe, carne ou pão) prescindira para sempre na minha vida?».
No fim, todos se ficam a conhecer melhor. Mas há sempre um vencedor. Quem será?
Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
Cartas de desafio
Cartões de jogador (onde se vai colocando as respostas corretas)
Peões
Fichas
Dado
Bloco de notas
Lápis
Regras do jogo



MISSÃO 2050 — PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS

«Missão 2050» visa promover a utilização saudável das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) — e da internet em particular — em diferentes áreas: Regras sobre o uso e acesso às TIC; literacia e cidadania digital; segurança online e socialização digital.

É um recurso psicoeducativo adequado aos contextos escolar, formativo, terapêutico e recreativo, dirigido a crianças e jovens (dos 5 aos 14 anos), pais e profissionais de diversas áreas.

O jogo, da autoria dos psicólogos Ivone Patrão e Pedro Aires Fernandes, estabelece pontes entre diferentes realidades e, além de transmitir informação sobre os riscos e potencialidades das tecnologias, coloca os jogadores em cenários de mudança, gestão de danos, dilemas e aventuras que terão que superar de forma inovadora e criativa.

O design é de Joana M. Gomes e a coordenação editorial de Miguel Correia.

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
Cartas de desafio
Cartas de território
Cartas de objetivo
Cartas de missão
Peões
Dado
Ampulheta
Roleta
Manual
Regras



A FAMÍLIA DOS URSOS NA CASA DOS AFETOS

A Família dos Ursos na Casa dos Afetos — Prevenção primária da violência doméstica.
Numa perspetiva de prevenção primária da violência doméstica, o jogo proporciona uma oportunidade para educadores, docentes ou técnicos, em contexto lúdico, conhecerem melhor o dia-a-dia das crianças com quem trabalham, identificando eventuais situações de risco.
Através de situações simples e que fazem parte das rotinas de qualquer criança, estas atividades permitem abordar o tema da violência doméstica de forma adequada à linguagem das crianças desta faixa etária.
Este jogo foi construído para ser utilizado com crianças em idade pré-escolar (entre os 3 e os 6 anos de idade), uma vez que, nesta etapa, estas vivenciam uma fase de desenvolvimento propícia a novas aprendizagens, e o contexto escolar é um espaço privilegiado para se implementarem medidas promotoras de igualdade de género e não violência.

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
Cartas
Puzzle
Peões
Dado
Regras do jogo



MEDOS E COMPANHIA – APRENDE A VENCER OS TEUS MEDOS

O jogo de tabuleiro «Medos e Companhia – Aprende a vencer os teus medos» surge com o propósito de ajudar as crianças a vencer os seus medos, e é recomendado entre os 6 e os 13 anos de idade.
Neste jogo pretende-se que a criança vivencie os estados inerentes ao processo de medo, ou seja, o estado de aflição quando confrontada com o objeto/animal/situação que lhe causa medo e o estado de coragem quando enfrenta o medo, para poder vencê-lo.
Ao longo do jogo, os jogadores vão retirando cartas de medos, que representam diversos medos sentidos frequentemente pelas crianças e jovens (exemplos: medo do escuro, monstros, aranhas, cães, ladrões, medo de falhar, da separação dos pais, etc.).
O objetivo é «livrarem-se» dos seus medos através de cartas de anti-medos, que contêm a explicação de cada medo e sugestões para lidar com ele e enfrentá-lo.
O jogo é da autoria do psicólogo Tiago Lopes Lino.

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
Cartas dos medos
Cartas do anti-medos
Cartas da coragem
Peões
Dado
Regras do jogo



VAMOS EXPLORAR O TEU UNIVERSO!

O jogo «Vamos explorar o teu universo!» destina-se a crianças dos 6 aos 12 anos que demonstram sintomas de depressão.

Através de uma forma lúdica, são colocadas perguntas de diagnóstico, as quais permitem que o terapeuta adquira um maior conhecimento do «universo» da criança, o qual será fundamental para a terapia.

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
Cartas «Sol»
Cartas «Planetas»
Cartas «Nuvens de estrelas»
Cartas «Buraco negro»
Carta «Arco-íris»
2 peões
1 dado
Regras do jogo

Embalagens disponíveis:
Saco de pano



REFUGIADOS

Criado pela Ideias com História, em parceria com o Instituto de Apoio à Criança, o jogo «Refugiados» apresenta-se como um instrumento pedagógico com o objetivo de sensibilizar crianças e jovens em relação à questão dos refugiados, que afeta atualmente milhões de pessoas.

Parte do valor deste jogo reverte para o Instituto de Apoio à Criança.

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
4 peões
1 dado
1 roleta
Regras do jogo

Embalagens disponíveis:
Saco de plástico



O JOGO DAS VACAS FELIZES

O jogo destina-se a crianças entre os 6 e os 13 anos e dá a conhecer o ciclo da produção de leite de pastagem no arquipélago dos Açores.
Apoiado no conceito das «Vacas Felizes», que vivem e pastam ao ar livre durante todos os dias do ano, o jogo vai ajudar o jogador a perceber quais são os requisitos necessários para garantir o bem-estar animal durante o ciclo de produção do leite de pastagem, tornando-o capaz de identificar e diferenciar as qualidades deste leite como produto final.
Os objetivos do jogo passam por dar a conhecer particularidades da vaca como organismo vivo integrado no ecossistema da região, mas também informação essencial sobre as tarefas e profissões associadas à produção do leite, ao seu tratamento, transformação e distribuição.

Conteúdo do jogo:*
Tabuleiro
Peões
Dado
Ampulheta
Regras do jogo

*Todas as peças do jogo são em madeira certificada.



SALADA DE FRUTAS

Jogo «Salada de frutas – Por uma alimentação saudável»
Um jogo que valoriza a importância da alimentação e a interiorização de que para se ser saudável é indispensável uma alimentação correta e equilibrada, além de exercício físico e estilos de vida saudáveis.
Neste jogo, com diferentes níveis de dificuldade, e que pode ser jogado por crianças a partir dos 5 anos, os jogadores têm que enfrentar desafios e responder a questões relacionadas com a alimentação e saúde em geral. Ganha quem demonstra mais conhecimento. Para tal, tem que completar o seu prato com peças de fruta. Cada resposta correta a uma carta significa uma peça de fruta (a própria carta tem desenhada a peça de fruta). Ganha o jogador que conseguir uma salada de frutas com mais frutas.
Ao longo do percurso há casas de consequência, o que significa que se cometeram erros alimentares. Os jogadores neste caso são penalizados, ou com a perda de frutas, ou ficando sem jogar uma vez.
O jogo tem uma versão de tabuleiro e uma versão gigante, em que os jogadores são os próprios peões de jogo.
Conteúdo do jogo:
Tabuleiro, 4 peões, 1 dado, Cartas de conhecimento, Cartas de consequência, Regras do jogo
Embalagens disponíveis:
Saco de pano



CIDADE SEGURA

O jogo pedagógico «Cidade Segura» procura incentivar o desenvolvimento de práticas de cidadania para uma cultura de segurança rodoviária, e está especialmente dirigido a crianças entre os 5 e os 12 anos. O jogo tem dois níveis de dificuldade e pode ser jogado por dois a quatro jogadores ou por equipas.
O jogo é fácil de jogar e está assente numa representação no tabuleiro de uma parte de uma cidade. Os jogadores têm quem se deslocar de casa até à escola e durante o percurso devem resolver múltiplos desafios, que aparecem no próprio tabuleiro ou em cartas de jogo.
O seu conteúdo corresponde, em termos gerais, às matérias curriculares relativas à Segurança Rodoviária do primeiro e segundo ciclos.
Exemplos de questões abordadas
-Qual a forma dos sinais de trânsito que indicam perigo?
-Pode-se andar de bicicleta no passeio?
-De que cor são as faixas das passadeiras para peões?
-Como se chama uma estrada reservada aos ciclistas?
-Qual é a maior causa de morte infantil em Portugal?
Conteúdo do jogo:
Tabuleiro, Cartas de conhecimento, Cartas de consequência, 4 peões, 1 dado, Regras do jogo.



PRAIA SEGURA

Um jogo para a sensibilização das crianças em relação à segurança na praia, desde o cuidado com o sol e a pele até ao comportamento seguro ao tomar banho no mar.

Idades: 5 aos 12 anos.

Este jogo está preparado para ser utilizado no próprio areal das praias.

Conteúdo do jogo:

Tabuleiro
Cartas de perguntas
4 peões
1 dado
Regras do jogo

Embalagens disponíveis:

Saco de pano



SOS PORTUGAL

Jogo «SOS Portugal» — Educação para o risco
O jogo pedagógico «SOS Portugal» procura incentivar o desenvolvimento de boas práticas relacionadas com a segurança individual e coletiva, face a acidentes e catástrofes. Direcionado a crianças dos 5 aos 15 anos, tem como grande objetivo contribuir para a sua sensibilização face a estas questões práticas, contribuindo desta forma para uma sociedade mais resiliente e socialmente mais justa.
O jogo base aborda as seguintes áreas:
– O que é a proteção civil e como funciona
– Primeiros socorros – o que fazer
– Segurança Rodoviária
– Acidentes de viação
– A floresta e como a proteger
– O mar, a praia e o sol
– Os rios, lagos e albufeiras
– Os incêndios
– Terramotos
– Inundações
– As minas e a segurança
– Os barcos e a segurança
– Os bombeiros e as forças de segurança
– Questões gerais de cidadania
Conteúdo do jogo:
Tabuleiro, Cartas de conhecimento (cartas com perguntas) , Cartas de consequência, 4 peões, 1 dado, Regras do jogo



À DESCOBERTA DA SEXUALIDADE

Dirigido a um público alvo abrangente e com diferentes graus de dificuldade, o jogo «À Descoberta da Sexualidade», desenvolvido em conjunto com a Associação para o Planeamento da Família (APF) pode ser jogado tanto em família, como entre amigos ou em ambiente escolar.
A partir dos 7 anos.
Este jogo é um instrumento pedagógico que se enquadra em diversos níveis de ensino, desde o 1º ciclo ao ensino secundário.
Áreas abordadas
-A descoberta do corpo
-A orientação sexual
-A igualdade de género
-Questões relacionadas com a gravidez
-As doenças sexualmente transmissíveis
-A contraceção
-A sexualidade e os comportamento de risco
-O namoro
-A vivência saudável da sexualidade

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
Cartas de conhecimento
– Cartas nível 1 (7-12 anos)
– Cartas nível 2 (A partir dos 13 anos)
4 peões
1 dado
Regras do jogo



À DESCOBERTA DOS LIVROS – A FLORESTA DAS HISTÓRIAS

Um jogo para os mais pequenos, uma autêntica aventura pelos mais conhecidos contos infantis de todos os tempos. Lá estão Alice nos País da Maravilhas, a Branca de Neve, a Cinderela, a Bela Adormecida, o Pinóquio… ou, por exemplo, o Capuchinho Vermelho e o Lobo Mau. Uma primeira aproximação aos livros e às suas histórias, através de perguntas com resposta. Um jogo para os mais novos descobrirem o prazer das histórias, das suas personagens e da leitura.
A partir dos 4 anos.
Exemplos de questões abordadas
– Patinho Feio – O que tinha o patinho feio de diferente dos seus irmãos?
– Cinderela – A madrasta tinha filhos?
– Peter Pan – Como se chama a terra onde vive Peter Pan?
– A Bela Adormecida – Qual o nome da Bela Adormecida?

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
Cartas de pergunta
Cartas de troca
4 peões
20 fichas
1 dado
Regras



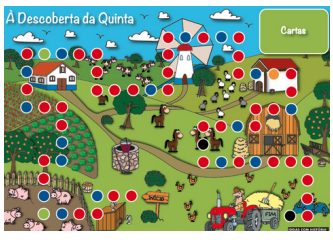
À DESCOBERTA DA QUINTA

Vamos aprender a explorar uma quinta. Neste jogo, os jogadores são confrontados com diversas questões relativas à melhor forma de explorar uma quinta bem como todas as suas áreas, desde a horta aos animais. Um jogo que nos ensina a respeitar e a valorizar as potencialidades de uma produção sustentável e que respeita o ambiente.
A partir dos 5 anos.

Exemplos de questões abordadas
– O que significa fertilizar a terra?
– O que significa ceifar?
– Como se chama o sítio onde estão as oliveiras?
– Para que serve um arado?
– O que significa ordenhar as vacas?

Embalagens disponíveis:
Saco de pano

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
Cartas de pergunta
4 peões
1 dado
Regras



À DESCOBERTA DO 25 DE ABRIL

Um jogo que nos demonstra, através das mais variadas perguntas sobre múltiplas áreas, o que significou o Estado Novo e a ditadura, bem como a importância do 25 de Abril para os portugueses e para Portugal. Sabes o que foi a PIDE ou o MFA?
A partir dos 8 anos.
Exemplos de questões abordadas
– O 25 de Abril acabou com quantos anos de ditadura?
– O que era a PIDE?
– O que foi a Guerra Colonial?
– Como se chamava o movimento que organizou e desencadeou a Revolução de Abril de 1974?
Conteúdo do jogo:

Tabuleiro
4 peões
1 dado
Regras
Cartas de pergunta – Ditadura
Cartas de pergunta – Liberdade



À DESCOBERTA D'OS MAIAS E DE EÇA DE QUEIROZ

Um dos mais extraordinários livros da literatura portuguesa, agora transformado em jogo. Recorde a obra, as suas personagens… e o próprio Eça e algumas particularidades da sua vida.
A partir dos 14 anos.
Exemplos de questões abordadas
– Onde se conheceram Carlos e João da Ega?
– Carlos visita Maria Eduarda como médico em que local?
– Que nome atribuíram Carlos e Maria Eduarda ao seu ninho de amor, nos arredores de Lisboa?
– Qual a origem do nome «Ramalhete»?
Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
Cartas de pergunta sobre «Os Maias»
Cartas de pergunta sobre a vida e obra de Eça de Queiroz
4 peões
1 dado
Regras



À DESCOBERTA DO VINHO

Um jogo que aborda o vinho em geral e o português em particular. As suas castas, caraterísticas, forma de produção; as suas curiosidades. Sabe quando é que foi inventado o saca-rolhas?
A partir dos 18 anos.
Exemplos de questões abordadas
– Recomenda-se que os espumantes sejam servidos a que temperatura?
– O vinho branco pode ser obtido a partir de uvas tintas?
– Qual a razão para a expressão «vinho a martelo»?
– O que significa quando se afirma que um vinho é «aberto»?

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
Cartas de pergunta
4 peões
1 dado
Regras



À DESCOBERTA DA CORTIÇA

Descobrir e explorar o montado e a cortiça através de um jogo que aborda temas relacionados com o campo, a produção da cortiça e os diversos usos que a mesma pode ter.

Exemplos de questões abordadas
– Qual a árvore da qual se retira a cortiça?
– Qual é o fruto do sobreiro?
– Como se chama o primeiro descortiçamento efetuado no sobreiro?
– Qual a é a função da cortiça num sobreiro?

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
60 cartas de conhecimento
4 peões
1 dado
Regras



À DESCOBERTA DA SAÚDE

Um jogo que nos leva à descoberta da saúde e das boas práticas que nos permitem cultivar uma vida saudável, desde a correta alimentação a questões relacionadas com a higiene ou o uso correto dos medicamentos.
O jogo tem questões com diversos níveis de dificuldade, o que significa que pode ser jogado por crianças e adolescentes. A partir dos 5 anos.
Áreas abordadas
- Estilos de vida saudáveis
- Uma alimentação saudável
- O exercício físico e a sua importância
- As doenças e como preveni-las
- O nosso corpo
- O uso correto de medicamentos
- A importância da vacinação
- Curiosidades sobre medicina

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro, Cartas de perguntas, Cartas de consequência, 4 peões, 1 dado, Regras do jogo



À DESCOBERTA DO NATAL

Um jogo que nos leva a conhecer as diversas formas como a época natalícia é vivida em Portugal e em várias regiões do mundo.
A partir dos 7 anos.

Exemplos de questões abordadas
– O que é a consoada?
– O Natal celebra-se em todo o lado a 25 de dezembro?
– Onde vive o Pai Natal?
– Como se chama o famoso conto de Natal da autoria de Charles Dickens?

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
60 cartas de conhecimento
4 peões
1 dado
Regras do jogo

Embalagens disponíveis:
Saco de pano



À DESCOBERTA DO AMBIENTE

Uma abordagem à forma como todos podemos contribuir, de forma ativa, para o desenvolvimento sustentável. As alterações climáticas, a economia circular, a descarbonizarão, a biodiversidade, a mobilidade sustentável, a valorização do território, a eficiência energética, a valorização dos resíduos, a valorização da água, a preservação dos recursos naturais, os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável… Um jogo que nos leva a refletir sobre estes e outros temas, sobre as boas práticas ambientais e a importância da sustentabilidade em geral. Com diversos níveis de dificuldade e preparado para vários níveis de ensino.
A partir dos 5 anos.
Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
Cartas de jogo
4 peões
1 dado
Regras do jogo



À DESCOBERTA DO JARDIM ZOOLÓGICO

Um jogo que nos leva a descobrir o Jardim Zoológico de Lisboa e muitos dos seus animais, dos mamíferos às aves, passando pelos répteis e mesmo plantas. Baseado em cartas, o jogo permite que crianças e adultos se divirtam a descobrir muito do que o zoo de Lisboa tem para oferecer, ao mesmo tempo que vão ficando a saber mais sobre a sua já vasta história.
A partir dos 5 anos.
Exemplos de questões abordadas
-Os hipopótamos são animais carnívoros?
-Os koalas são originários de que zona do mundo?
-Os gorilas são originários de que continente?
-Os leões costumam alimentar-se de elefantes adultos?
-Quantas espécies de mamíferos se conhecem?
Conteúdo do jogo:
Tabuleiro, 80 cartas de conhecimento, 4 peões, 1 dado, Regras do jogo



À DESCOBERTA DA UNIÃO EUROPEIA

A história da União Europeia, a forma como está organizada e os países que a compõem. Um jogo para se apreender a evolução da Europa comunitária e a sua atual forma de funcionamento. Uma forma lúdica de aproximar os cidadãos das estâncias europeias e do que significa o projeto europeu.
A partir dos 14 anos.
Exemplos de questões abordadas
– Qual foi o tratado, de 1993, que instituiu a União Europeia?
– Em que ano foram introduzidas as notas e moedas do euro?
– Qual é o tratado que está atualmente em vigor na União Europeia?
– Qual o número de línguas oficiais da União Europeia?

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro, Cartas de pergunta sobre a União Europeia, Cartas de pergunta sobre os países da UE, 4 peões, 1 dado, Regras



À DESCOBERTA DO DIA DOS NAMORADOS

Um jogo em que o amor e a paixão aparecem sob as mais variadas formas. Da literatura ao cinema, passando pela gastronomia ou pelas vivências de diversas culturas em relação ao amor e à beleza, um jogo para ser jogado a dois.
A partir dos 16 anos.
Exemplos de questões abordadas
– Como se chamava o grande amor do mítico cavaleiro D. Quixote?
– Porque razão o símbolo do amor é o coração?
– Quem disse «o coração tem razões que a razão desconhece»?
– Completa o provérbio «mãos frias...»

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro
Cartas de pergunta
Cartas de amor
2 peões
1 dado
Regras



Jogos gigantes

A editora Ideias com História especializou-se na criação de jogos gigantes, em que os jogadores são os próprios peões de jogo.
Os jogos têm diversas medidas, e podem ser adaptados a diferentes idades.
— Dimensão standard: 5x4 metros.
— Dinâmica dos jogos: Jogadores individuais ou por equipas.
— Jogabilidade: Pode ser jogado no interior ou no exterior.
— Armazenamento: Em caixa própria, facilmente transportável.
Os nossos jogos podem ser personalizados a pedido dos nossos clientes (personalização de alguns conteúdos, logotipos, etc.).

UM DIA EM LISBOA

Um jogo sobre Lisboa e toda a sua vivência e história, de manhã... à noite. Um dia em Lisboa, um dia na capital; um dia entre ruas, monumentos, praças, museus e jardins. Uma viagem que leva os jogadores a enfrentarem os desafios da sua descoberta.
O jogo pode ser jogado por 2 a 4 jogadores individuais, ou por 2 a 4 equipas de 2 a 5 jogadores cada, num total de 20 jogadores ao mesmo tempo.
Exemplos de questões abordadas
– No tempo dos Romanos, como se chamava Lisboa?
– Há um café muito conhecido no Chiado. Como se chama?
– Em que século surgiu o fado?
– Quantos habitantes tem Lisboa?
– A Torre de Belém foi construída em que época? A partir dos 8 anos.

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro com 6x4 metros (tela), Cartas de jogo em formato A4, Dado gigante insuflável, Regras, Material de limpeza da tela, Bomba para encher dado, Caixa de transporte



À DESCOBERTA DE COIMBRA

Um jogo que nos leva à descoberta da cidade dos estudantes e da sua história, desde a sua fundação até aos dias de hoje.
A partir dos 8 anos.

O jogo pode ser jogado por 2 a 4 jogadores individuais, ou por 2 a 4 equipas de 2 a 5 jogadores cada, num total de 20 jogadores ao mesmo tempo.
Exemplos de questões abordadas
– Qual é a população atual do concelho de Coimbra?
– Qual o rio que passa pela cidade de Coimbra?
– Como é que os romanos chamavam Coimbra?
– Em que dia se comemora o feriado municipal de Coimbra?
– No século XIX Coimbra foi ocupada por tropas de que país?

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro com 6x4 metros (tela)
Cartas de jogo em formato A4
Dado gigante insuflável
Regras
Material de limpeza da tela
Bomba para encher dado
Caixa de transporte



A VOLTA AO MUNDO DAS CRIANÇAS

Um jogo em que os mais novos aprendem, de forma coletiva e partilhando ideias e experiências, o que é a cidadania e a vida em sociedade.
Temas como o racismo, a igualdade de género, os direitos da criança, ou curiosidades sobre a ciência, os cuidados com a saúde ou os países e as suas especificidades culturais, vividos pelos próprios num divertido jogo gigante em que as crianças são os peões de jogo.
Um jogo baseado em cartas com perguntas e possibilidades de resposta.
Tal como os outros jogos gigantes da editora, ideal para ser jogado por equipas. Podem jogar duas a quatro equipas, de dois a cinco jogadores cada.
O jogo pode ser jogado por crianças e jovens ao mesmo tempo, pois tem três níveis de dificuldade. A partir dos 7 anos.
Exemplos de questões abordadas
-Questões de cidadania gerais
-Questões relacionadas com os direitos das crianças
-Questões relacionadas com a vida em sociedade e o respeito pelos outros
-Questões relacionadas com a saúde e estilos de vida saudáveis
-Questões relacionadas com a preservação do ambiente
-Questões relacionadas com a História de Portugal
-Questões relacionadas com a política e o seu exercício
-Questões relacionadas com a inclusão
- Questões relacionadas com os países e as suas especificidades
- Questões relacionadas com a cultura portuguesa

Conteúdo do jogo:
Tabuleiro com 6x4 metros (tela), Cartas de jogo, Identificadores dos jogadores, Dado gigante , Regras, Material de limpeza da tela, Caixa de transporte



SOS PORTUGAL, CIDADE SEGURA, À DESCOBERTA DO 25 DE ABRIL, SALADA DE FRUTAS, À DESCOBERTA DOS LIVROS – A FLORESTA DAS HISTÓRIAS, À DESCOBERTA DA SAÚDE

OS INTERGALÁCTICOS, PRAIA SEGURA, REFUGIADOS, À DESCOBERTA DO AMBIENTE, À DESCOBERTA DA QUINTA, À DESCOBERTA DO NATAL, À DESCOBERTA DA UNIÃO EUROPEIA

MISSÃO 2050, À DESCOBERTA DA SEXUALIDADE

BULLYING:UM DIA NA ESCOLA

À DESCOBERTA DA FLORESTA DO TESOURO!

O HOMEM QUE QUERIA MUDAR O MUNDO



«O homem que queria mudar o mundo não era perfeito, aprendia». Neste pequeno livro vais encontrar esperança, ideias, sonhos e sorrisos…
Ingredientes simples mas muito preciosos que ajudam o mundo a ser um lugar mais bonito e feliz. Todos podemos fazê-lo nos pequenos gestos do dia a dia!
E tu, de que forma podes contribuir para mudar o mundo?

Formato: 21x21 cm
N.º de páginas: 32
Capa: Mole

O MUNDO É ÀS CORES



«Ontem, zanguei-me na escola porque uma menina falou na cor da minha pele de uma forma que me ofendeu e deixou triste. Nunca tinha pensado nas cores que a pele pode ter, nunca tinha sequer reparado nisso. É só pele e pronto!
Um dia, esta menina chegou zangada da escola, porque a cor da sua pele foi gozada. Então, desejou que o mundo todo fosse de uma cor só: amarelo como o sol, azul como o céu e o mar, cor de rosa como as flores… mas rapidamente percebeu que «as coisas e as pessoas não têm de ser iguais, pois é a diferença que as torna especiais».
Esta é uma descoberta feita por uma menina que, depois de ter um sonho alimentado por um desejo, descobre que afinal está tudo bem como está: cheio de cores diferentes!

O CORAÇÃO QUE SE ABRIU



Esta é a história de um pequeno coração, o Vermelhinho, que mora no peito de um menino. Vamos acompanhá-lo na sua descoberta pelo mundo das emoções!
«O que são o Medo, a Alegria, a Raiva, a Tristeza e a Calma? Posso nunca sentir Medo? Posso ser sempre Alegre? Como sei quando a Raiva está a chegar?». Estas são apenas algumas das perguntas que palpitam no Vermelhinho, e para as quais ao longo desta história vamos procurar as respostas, com a ajuda do cérebro Pensa-Bem.
Todos temos um Vermelhinho e um Pensa-Bem dentro de nós, quer sejamos crianças ou adultos, e todos temos de lidar com as nossas emoções ao longo das nossas vidas.
Formato: 21x21 cm
N.º de páginas: 60, Capa: Mole

O SENHOR GENEROSO



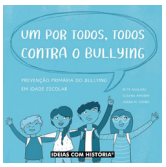
O senhor Generoso partilhava o céu, o sol, o banco de jardim e o bebedouro com as pessoas da sua cidade. E oferecia as suas ideias, feitas de palavras doces, a todos aqueles com quem se cruzava.

Pouco mais tinha a oferecer além da sua generosidade… E isso pode ser tanto?

E para ti, o que é ser generoso?

Formato: 21x21 cm
N.º de páginas: 56
Capa: Mole

UM POR TODOS, TODOS CONTRA O BULLYING



Livro dirigido a crianças e jovens com guia de orientação para adultos.
As aventuras decorrem na Vila Mariposa, um lugar imaginário onde vivem as personagens principais. De uma forma divertida e pedagógica, cada história aborda um tema em particular.
Nesta história, as aventuras dos nossos amigos na Vila Mariposa continuam, desta vez na escola dos mais novos, onde Yun é vítima de uma situação de bullying por parte de um colega e sente alguma dificuldade em compreender a situação que está a vivenciar e em pedir ajuda…

A CULPA NÃO É DOS MORCEGOS



A culpa do aparecimento nos humanos do novo coronavírus é dos morcegos? É do pangolim? É mesmo de algum animal selvagem? Não, a culpa é essencialmente dos humanos e da forma como lidam com a natureza. O Tiago tem 10 anos e uma grande paixão por animais. Quando for grande quer estudar morcegos, mas está muito preocupado com o facto de se dizer que estes animais podem transmitir vírus perigosos.
Formato: 21x21 cm
N.º de páginas: 108
Capa: Mole

CORONAVÍRUS, CONTIGO NÃO BRINCO!



Uma história para crianças a partir dos 3 anos.
A Sofia e o Simão são confrontados com o novo coronavírus no recreio do jardim de infância. O que fazem? Como o conseguem vencer?

O livro é composto por:

— História
— Guia para o adulto, que inclui glossário, dicas e instruções para adaptação da história a teatro de fantoches

CORONAVÍRUS, CONTIGO NÃO BRINCO! - CADERNO



Especialmente dirigido a crianças dos 3 aos 7 anos, inclui desenhos para colorir e atividades para preencher relacionados com as medidas de prevenção contra o novo coronavírus e também questões relacionadas com a rotina diária, como a alimentação a higiene ou a ocupação dos tempos livres.

Características:
— Formato A4
— 16 páginas

MANUAL DE PRIMEIROS SOCORROS PARA PAIS E FILHOS



O «Manual de primeiros socorros para pais e filhos» é um livro descontraído e com exercícios muito práticos dedicado aos pais/cuidadores e às crianças que vivem agora uma realidade nova e desafiante. Com a ajuda do humor, tentamos manter a saúde mental dos pais e ajudar as crianças a lidar com algumas alterações emocionais ou de comportamento.

AS CRIANÇAS, A MORTE E O LUTO



O manual para adultos «As Crianças, a Morte e o Luto» apresenta-se como um livro que pretende ajudar a navegar pelas dúvidas na comunicação, pela necessidade de se compreender melhor o pensamento das crianças e por estratégias para gerirem as suas próprias emoções.

A MINHA MÃE É MÉDICA E JÁ TENHO SAUDADES DELA



«Chamo-me Leonor, tenho treze anos, e a minha mãe é médica. Ela sempre teve horários estranhos, mas agora, desde que apareceu este novo coronavírus, cada vez estou menos com ela. Nos últimos dias ela deixou mesmo de vir a casa e já tenho saudades. Muitas».

DIAS DE UMA FAMÍLIA FECHADA EM CASA



A Laura tem doze anos e vive com a mãe, a irmã e o irmão. Os quatro vivem estes dias de isolamento em casa, como quase todos nós, ao abrigo da COVID-19. Apreensivos, mas enfrentando as vicissitudes de cada dia.

AMAR RIMA COM RESPEITAR



«Amar Rima com Respeitar — Prevenção da Violência no Namoro» é o primeiro livro da coleção «Vamos Prevenir», dedicada à prevenção primária de várias problemáticas.
Ao longo do livro são também apresentadas questões para reflexão, ajudando a criança ou jovem a promover competências tão diversas como a resolução de problemas, a empatia, a assertividade ou, ainda, a capacidade em pedir ajuda.
No final de cada livro existe um guia de orientação, que sistematiza os principais conteúdos e apresenta orientações para o adulto abordar o tema com a criança ou jovem.

AMOR DE VÁRIAS CORES



O livro «Amor de Várias Cores» pretende contribuir para o esclarecimento das crianças e jovens sobre questões centrais da sexualidade, como a identidade de género, sexo e orientação sexual.
De forma transversal, aborda ainda a adoção, o direito à igualdade e o respeito à dignidade.
A história utiliza a sala de aula como cenário; como um dos lugares privilegiados para se eliminar preconceitos e desmistificar opiniões.
O livro inclui um guia de exploração com diversas atividades a desenvolver em contextos escolar e familiar, de forma individual e coletiva.

A GAIVOTA E A ONDA



A amizade entre dois seres, um feito de água e outro de penas, repete-se todos os dias na natureza. É a curiosidade por conhecer o mundo que as rodeia que as leva nesta aventura até ao local mais fantástico no imaginário de ambas: a praia. O humanos também gostam dele, mas são as gaivotas, as ondas e os peixes que mais dela disfrutam ao longo de todo o ano. Dão-lhe vida!
Como esta amizade entre uma gaivota e uma onda que nasce em alto mar e que as levará numa viagem de aprendizagem sobre a sua vida, as suas diferenças e a forma como se podem ajudar mutuamente enquanto se divertem em direção ao seu objetivo.

PEQUENAS HISTÓRIAS EM FAMÍLIA



A partir de um mote de uma história, as famílias eram convidadas a completá-la e as suas crianças faziam a respetiva ilustração, proporcionando momentos de partilha entre pais e filhos que reforçaram os laços familiares.
Num período tão especial como o que vivemos com a covid-19, foi possível continuarmos todos juntos, reescrevendo histórias e dando-lhe outros significados, que foram expressos através de narrativas que nos falam de união, partilha e esperança no amanhã.
Formato: 21x21 cm
N.º de páginas: 60
Capa: Mole

QUANDO A MINHA ESCOLA ABRIR...



«Quando a minha escola abrir...» é uma história narrada por sete crianças que deparam com uma realidade totalmente nova e diferente da que estavam habituadas a viver. A escola fechou e têm dúvidas perante algo com o qual nunca lidaram.
Uma história que aborda emoções e pensamentos naturais de quem tem de se adaptar a viver de outra forma, mas também estratégias para uma fase difícil das suas vidas.

A MINHA AVÓ TEM CORONAVÍRUS!ORCEGOS



«A minha avó tem coronavírus!» é uma história contada pelo António, um menino que percebe que a sua avó ficou infetada pelo novo coronavírus depois de ter voltado de uma viagem. Como será que ele e a família lidam com a situação? Como se sente a avó? O que é que o António e os seus pais podem fazer para apoiarem a avó e manterem-se protegidos?

SABES O QUE FAZEM OS ADVOGADOS?



Esta história pretende desmistificar o papel dessa figura absolutamente essencial à vida em sociedade que é o advogado.

De forma simples e objetiva, o livro demonstra aos mais pequenos que os advogados têm um papel muito diversificado, ou seja, «fazem muitas coisas», nos mais variados campos e aspetos onde a lei intervém. Há direito em toda a parte onde existem pessoas, cidadãos e... crianças, pois claro.

SABES O QUE FAZEM OS PSICÓLOGOS?



Livro + audiolivro + caderno de atividades.
A Inês e o Diogo são as duas personagens principais deste livro e, com a ajuda do seu grupo de amigos, vão falar das suas experiências pessoais.
As diversas personagens abordam também outros contextos de atuação da psicologia, a par de diversas abordagens que esta pode assumir.
Este livro pretende ajudar a desmistificar estas ideias e facilitar o processo de reflexão, ajudando adultos e crianças pequenas a melhor compreenderem o que fazem os psicólogos.

A JOANINHA AO CONTRÁRIO E OUTRAS HISTÓRIAS



Livro e audiolivro.
O que possuem vários animais e pessoas em comum em situações todas elas diferentes entre si? Todos os protagonistas destes contos encontram, a certa altura, algo acerca deles próprios e que lhes permitem perceber uma identidade, um propósito, ou melhor, quem realmente são ou podem vir a ser, seja uma joaninha com as suas cores ao contrário ou um urso triste à procura de cor.

HISTÓRIAS DE ABRIL — UM PASSADO COM PRESENTE



Este livro traz-nos um olhar dos mais novos sobre o 25 de abril de 1974 e o seu significado, numa visão que cruza o tempo através de inúmeros textos e ilustrações. Dezenas e dezenas de crianças e jovens transmitem-nos as suas histórias, certezas, incertezas; episódios de quem lhes está próximo e viveu uma realidade com quase meio século, mas ainda tão viva. A particularidade?

PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS



Pais, professores, psicólogos e outros profissionais vão encontrar neste livro respostas práticas de como agir e de uma forma lúdica, através do jogo, falar de temas sensíveis, como as regras de uso das TIC, a socialização digital, a segurança online e a importância da literacia digital.
Este livro surge na sequência do jogo de tabuleiro «Missão 2050», lançado em 2019.

A FÁBRICA – VIDAS À SOMBRA DA PÓLVORA EM VALE DE MILHAÇOS



Nos finais do século XIX, o industrial Libânio Augusto d'Oliveira fecha as portas da sua fábrica de pólvora negra, nas margens do rio Távora, em Tabuaço, com o objetivo de se instalar próximo de Lisboa.
Na margem sul do Tejo, Libânio cria uma unidade fabril e muda para sempre a vida dos escassos habitantes de Valle de Milhaço de Baixo, um lugarejo adormecido entre os esteiros do Tejo e as ondas do Oceano Atlântico.

A Ebert é uma marca 100% fabricada na Alemanha, fundada em 1860 e continua a fabricar os seus brinquedos de forma tradicional. Fabricado na Alemanha.

BLOCOS DE CONSTRUÇÃO EM MADEIRA - NOBLESSE 143 PEÇAS

Que bela caixa de blocos de construção, que faz lembrar as caixas de brinquedos dos nossos Avós. Caixa de madeira com 143 blocos em madeira.

Idade: + 3 Anos
Medidas: 37x27x5cm



BLOCOS DE CONSTRUÇÃO EM MADEIRA - NOBLESSE 82 PEÇAS

Que bela caixa de blocos de construção, que faz lembrar as caixas de brinquedos dos nossos Avós. Caixa de madeira com 82 blocos em madeira.

Idade: + 3 Anos
Medidas: 28,5x20x5cm



SACO COM BLOCOS DE MADEIRA - 30 PEÇAS

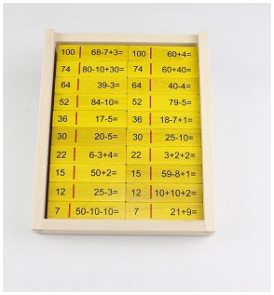
Saco com 30 blocos de construção em madeira.

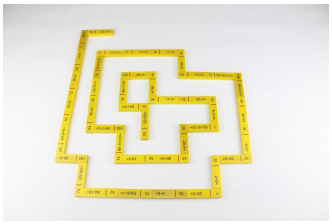
Idade: + 12 Meses



DOMINÓ MATEMÁTICO 1

Dominó com operações matemáticas (soma e subtração) até 100. Contém 40 peças em madeira.
Idade: + 3 Anos





COMBOIO COM BLOCOS EM MADEIRA

Comboio em madeira com 3 vagões que transportam diversos blocos de construção. Os blocos poderão ser encaixados de diversas formas. Para além de ser um binquedo extremamente interessante pode ser uma bela peça decorativa do quarto de qualquer criança.
Idade: + 3 Anos
Medidas: 42cm



COMBOIO COM BLOCOS EM MADEIRA

Comboio em madeira com 3 vagões que transportam diversos blocos de construção. Os blocos poderão ser encaixados de diversas formas. Para além de ser um binquedo extremamente interessante pode ser uma bela peça decorativa do quarto de qualquer criança.
Idade: + 3 Anos



CONSTRUÇÃO TSUMIKI

Construção em madeira com diversas possiblidades de construção desenhada pelo designer Toshiaki Yamada (Osaka, Japão).
Com selo de qualidade "Spiel Gut", atribuído por um grupo de educadores, médicos, designers e pais, que testam e avaliam os melhores brinquedos. O jogo Monza faz este ano 2020, 20 Anos.
Idade: + 3 Anos
Medidas: 25,5x19,5x4,3cm





A marca Naseweiss pertence a uma fundação que emprega pessoas portadoras de deficência, sendo elas que fabricam os jogos e brinquedos. Fabricado na Alemanha.

JOGO MINI TETHERBAL



Este jogo é um jogo simples, mas precisarás de habilidade e uma táctica inteligente. Trata-se de um jogo rápido e fascinante que já existe há mais de 1000 anos na Ásia. Hoje o Tetherball (bola pendurada) na sua versão grande é popular em todo o mundo e encontra-se em pátios de muitas escolas e parques. Com instruções em português. **Idade: + 6 Anos**
Contéudo: 1 placa de suporte e um poste de duas peças em madeira com bola presa por uma corda.

DRAGÃO



À Velocidade de um Relâmpago! O Dragão é montado com as ripas de madeira. Quando libertado ele voa e desmancha-se a toda a velocidade. Com instruções em português. Ver vídeo demonstrativo abaixo.

Contéudo: 10 ripas de madeira coloridas e 100 ripas de madeira natural (medidas das ripas 15x1,8cm).

Idade: + 6 Anos

CINEMA DE MANIVELA



O cinema de manivela faz filmes com imagens individuais. E os filmes continuam a rodar até que e pare a manivela. Pode-se criar mundos maravilhosos usando os vários modelos incluidos na embalagem. Ensine os desenhos a mexerem. Adaptado para a mão direita e esquerda. Com instruções em português.
Contéudo: 1 cinema de manivela, 8 cartões para imagens, um lápis solúvel na água, 2 panos de esponja e 24 autocolantes.
Idade: + 6 Anos

JOGO OVELHA NEGRA



Este jogo é um rápido jogo de dados para toda a família. Garantindo o entretenimento até 6 jogadores. Com instruções em Português.
Jogo adequado também para pessoas cegas ou com deficiência visual. (dado com número em relevo, bem como os números na tampa do cilindro de jogo).
Contéudo: 1 cilindro de jogo, 38 espigas de madeira e um dado táctil.

Idade: + 6 Anos

QUADRO ROMANO



O conhecimento tem vindo a crescer ao longo das civilizações, os Romanos começaram a usar este tipo de quadros há mais de 2000 anos para tomar notas, escrever cartas ou fazer cálculos. Este pequeno quadro é feito com dois quadros em madeira cobertos com cera. Com um estilete em bronze para desenhares e apagares. Com instruções em Português.

Contéudo: 1 quadro e um estilete de alta qualidade em cobre para escrever.

Idade: + 6 Anos

AEROSURFISTA



Faz a prancha deslizar como as nuvens. Vais poder fazer deslizar esta prancha em qualquer superfície liza. Junta os teus amigos e diverte-te com as ideias de jogos incluídas. Com instruções em Português.

Contéudo: 1 prancha em madeira, três boqueiras e 6 balões.

Idade: + 6 Anos

CATAPULTA



Disparar ou não disparar, eis a questão! Com esta catapulta poderás disparar para vários alvos e fazer campeonatos com os teus amigos. Com instruções em Português.

Contéudo: 1 catapulta em madeira, um alvo e 8 bolas.

Idade: + 6 Anos

MICROSCÓPIO



Este microscópio é ideal para as crianças trazerem plantas, insectos e pequenos tesouros para serem observados. Com estrutura em madeira, lente de vidro e 10 cartões para observar os objectos. Com instruções em português.

Contéudo: 1 suporte para o microscópio em madeira, uma lente de vidro, 10 porta objetos de papel e 2 molas.

Idade: + 6 Anos

A marca Naseweiss pertence a uma fundação que emprega pessoas portadoras de deficência, sendo elas que fabricam os jogos e brinquedos. Fabricado na Alemanha.

CARIMBOS MÁGICOS



Dá asas à tua imaginação! Inumeros desenhos podem ser criados com estes carimbos e pinta-os ao teu gosto. Podes criar papéis de embrulho, marcas para livros, envelopes, etc. Com instruções em Português.

Contéudo: 6 carimbos em madeira e uma almofada de tinta.

Idade: + 6 Anos

COPO LUPA



Aí vais tu! Procurar insectos, plantas, pedras, etc.. Com 5 níveis de ampliação, vais ficar cara-a-cara com os pequenos monstros e irás ter muitas surpresas. Com instruções em Português. diâmetro: 6cm altura: 6,5cm

Contéudo: 1 copo lupa com lente de cristal e uma tampa

Idade: + 6 Anos

BARCO A VAPOR



Uma grande viagem para as crianças! O calor da chama da vela faz com que a água no tubo aqueça e faça movimentar o barco. Ele navegará até que a chama se apague. Ideal para brincar na banheira ou num lago ou piscina com águas calmas. Com instruções em Português.

Contéudo: Contéudo: 1 barco a vapor com motor pulsar, duas velas e uma pipeta.
Idade: + 6 Anos

PRENSA DE FOLHAS



Há muito que o Homem é fascinado por apanhar folhas e prensa-las. Esta prensa de folhas é ideal para a levares no teu bolso para qualquer lado. Com instruções em Português.

Contéudo: 1 prensa de folhas, nove cartões para inserir e um folheto ondulado para prensagem.

Idade: + 6 Anos

RELÓGIO DE SOL BÚSSOLA



É meio-dia! Este relógio de Sol vai deliciar as crianças. Vem com uma bússola incorporada para um correcto alinhamento. Ideal , quando fechado, para trazer no bolso em todas as tuas aventuras.

Medidas: 6x6x2cm. Com instruções em português.

Contéudo: Relógio de sol em madeira com bússola.

Idade: + 6 Anos

LANÇADOR DE BERLINDES



Diverte-te com os Berlindes! O lançador de Berlindes é estilo uma catapulta que lança os berlindes em segurança. Com o qual poderás jogar vários jogos divertidos. Instruções em Português.

Contéudo: 1 lançador de berlindes, seis berlindes de vidro, nove pinos e um tabuleiro.

Idade: + 6 Anos

FLITZER - CARRO COM MOTOR DE ELÁSTICO



Cuidado com os amantes da velocidade! Com o poder do elástico o Flitzer é o cometa dos carros de corrida. É capaz de percorrer 15 metros ou mais a grande velocidade.

29x10,7x7,8cm. Com instruções em Português

Contéudo: Carro para montar em madeira com corpo dividido em duas partes, 1 eixo com rodas e todo o material necessário à montagem.

Idade: + 6 Anos

MOSQUETE - PISTOLA DE ELÁSTICOS



Quem tem a mão mais estável? O alvo está defenido? Quem consegue acertar na lata? Fogo! Mosquete de brincar para elásticos. Os elásticos são uma munição segura e disponíveis em várias lojas.

Com instruções em português.

Contéudo: 1 mosquete, 10 elásticos e 3 alvos.

Idade: + 6 Anos

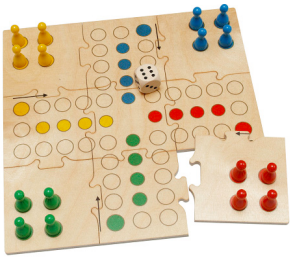
A Fundação WEIZENKORN emprega 200 pessoas, predominantemente com deficiências mentais ou psicológicas. A WEIZENKORN produz brinquedos intemporais em madeira muito bem trabalhada, velas de alta qualidade e outros produtos. Tudo 100% produzido na Suíça.

JOGO DE VIAGEM LUDO

Vais poder levar este jogo Ludo, totalmente feito em madeira, para todo o lado. O Tabuleiro de jogo é um puzzle que depois de jogares prendes à caixa de arrumação das peças com o elástico existente e poderás transportar facimente para onde quiseres. De 2 a 4 Jogadores. Regras em português no interior.

Idade: +3 Anos

Medidas: 9x8x7cm



JOGO DE VIAGEM XADREZ

Vais poder levar este jogo de xadrez, totalmente feito em madeira, para todo o lado. O Tabuleiro de jogo é um puzzle que depois de jogares prendes à caixa de arrumação das peças com o elástico existente e poderás transportar facimente para onde quiseres.

Idade: +3 Anos

Medidas: 9x8x7cm



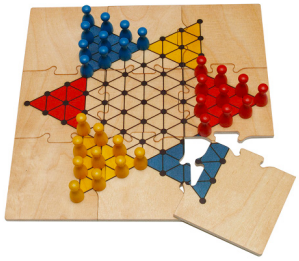
JOGO DE VIAGEM HALMA

Vais poder levar este jogo Halma, totalmente feito em madeira, para todo o lado. O Tabuleiro de jogo é um puzzle que depois de jogares prendes à caixa de arrumação das peças com o elástico existente e poderás transportar facimente para onde quiseres. de 2 a 3 Jogadores.

Regras em português no interior.

Idade: +3 Anos

Medidas: 9x8x7cm



JOGO DE VIAGEM ESCADAS

Vais poder levar este jogo das Escadas, totalmente feito em madeira, para todo o lado. O Tabuleiro de jogo é um puzzle que depois de jogares prendes à caixa de arrumação das peças com o elástico existente e poderás transportar facimente para onde quiseres. De 2 a 4 jogadores. regras em português no interior.

Medidas: 9x8x7cm
Idade: + 3 Anos



MEALHEIRO URSO

Mealheiro em madeira com chave para poder ser aberto. Excelentes acabamentos.

Idade: + 3 Anos

Medidas: 13x13x9cm

Feito à mão na Suíça



CARRO PHILIPP 1 VERMELHO

FCarro totalmente em madeira com 2 figuras. As figuras podem ser retiradas do carrinho. Feito e pintado à mão, com excelentes acabamentos.

Idade: + 18 Meses

Medidas: 18x7x6cm



PUZZLE EM MADEIRA 30 PEÇAS - GATOS NO TELHADO

Puzzle de 30 peças com moldura em madeira.

Idade: + 3 Anos

Medidas: 28x22cm



PINGUIM DE EMPURRAR EM MADEIRA

Pinguim em madeira para empurrar, feito e pintado à mão.

Idade: + 18 Meses

Medidas: 19x10x75cm



Produtos em madeira. Fabricado na Alemanha. Idade: + 3 anos

SALMÃO EM MADEIRA

Peixe em madeira de Faia.

Medidas: 16,5x4,6x1,4cm



CENOURA P/ CORTAR

Cenoura para cortar em madeira de Faia. Com velcro para cortar com faca de madeira. Medidas: 10,2cm Ø 3



SUSHI EM MADEIRA

Conjunto de Sushi com placa de madeira e pauzinhos. Contém 11 peças em madeira de Faia. Medidas: 10,4x7x2,2cm.



OVO EM MADEIRA P/CORTAR

Ovo p/cortar em madeira de faia

Tamanho: 4,9x3,7x3,9cm



TOMATE P/ CORTAR

Tomate para cortar em madeira de Faia. Com velcro para ser cortado com faca de madeira.
Medidas: 5,7cm Ø 3,9cm



OVOS P/ CORTAR-CAIXA DE 6

Caixa com 6 ovos em madeiranatura, com velcro para poderem ser abertos ou cortados. Podem ser pintados, pois são em madeira natural não envernizada. Medidas: 15,2x10,2x7cm



CAIXOTE P/ FRUTA PEQUENO

Caixote em madeira de Faia. Contém folha em papel vegetal verde para colocar no fundo do caixote.
Medidas: 12,2x8x6cm



CEBOLAS (NO SACO)

Saco com 3 cebolas em madeira de Faia
Medidas: 13,5x8x3,4cm



DOCE DE MAÇÃ EM FRASCO

Frasco de Doce de Maçã em Madeira de Faia.
Medidas: 4,2cm Ø 3,9cm



ALHO FRANCÊS

Alho Francês em madeira de faia.

Tamanho: 11x2cm



PEPINO P/ CORTAR

Pepino para cortar em madeira de Faia. Com velcro para ser cortado com faca de madeira.
Medidas: 8,9cm Ø 3,9cm



RABANETES EM MADEIRA

3 Rabanetes em madeira de faia.
Tamanho: 11x5x5cm (o conjunto)



PÃO DE FORMA P/ CORTAR

Pão de forma com velcro para cortar em madeira de Faia. Ao passar uma faca o velcro vai-se separar e conseguimos cortar uma fatia de pão.
Medidas: 8,7x6,5x5,3cm



PÃO COM SEMENTES EM BOLA

Pão bola com sementes em madeira de Faia.
Medidas: 2,5cm Ø 5cm



VINAGRE BALSÂMICO

Garrafa de Vinagre Balsâmico em madeira de Faia.
Medidas: 11cm Ø 3,2cm



BOMBOCAS EM LATA

Conjunto de 3 bombocas em madeira de faia em lata.
Medidas: 10,7x6,3x12,5cm



Produtos em madeira. Fabricado na Alemanha. Idade: + 3 anos

KETCHUP EM FRASCO

Frasco de Ketchup em madeira de Faia.

Medidas: 12,4cm Ø 4,8cm



QUEIJO P/ CORTAR

Queijo para cortar com velcro possibilitando destacar 2 fatias. Pode ser usada uma faca de madeira para cortar as fatias. Feito em madeira de Faia. Medidas: 5,3x6,4x4,9cm



MEL EM FRASCO

Frasco de Mel em madeira de Faia.

Medidas: 4,3cm Ø 3,8cm



COMIDA PARA CÃO EM LATA

Lata com 16 peças de comida para cão em madeira de Faia.
Medidas: 7,1x3,1x8,-1cm



QUEIJO SAINT ALBRAY-LATA

Lata com 6 pedaços de queijo em madeira de Faia.

Medidas: 9,2x8,6x2,4cmcm



MANTEIGA EM MADEIRA

1 Pacote de manteiga em madeira de faia forrada com papel.
Tamanho: 4,6x3,1x1,2cm



QUEIJO QUARK EM MADEIRA

Embalagem de queijo quark em madeira de Faia.

Medidas: 3cm Ø 3,8cm



BOLACHAS COOKIES EM LATA

Lata com 2 bolachas em madeira de Faia.

Medidas: 7,5x5,9x2,4cm



SUMO DE LARANJA-GARRAFA

Embalagem de sumo de laranja em madeira de Faia.

Medidas: 8,6x4,5x7,8cm



CHANTILLY EM FRASCO

Frasco de chantilly em madeira de Faia. A Tampa pode ser retirada.

Medidas: 10cm Ø 3cm



MINI PIZZA EM LATA

Lata para fazer mini pizzas com 16 peças em madeira de Faia.
Medidas:
7,2x5,8x2,5cm



CUBOS DE AÇÚCAR EM LATA

Lata com 20 cubinhos de açucar em madeira de Faia.
Medidas: 7,5x5,9x2,4cm



LEITE EM GARRAFA

Garrafa de leite em madeira de Faia.
Medidas:11,1cm Ø 4cm



CORNETTO OLÁ

Cornetto em madeira de faia em lata.
Tamanho: 10,7x4,9x4,9cm



CHUPA-CHUPAS EM LATA

Lata com 3 chupa-chupas em madeira de Faia.
Medidas: 10,7x4,9x4,9cm



CAIXA DE GOMAS

Conjunto de 16 gomas em madeira de faia em lata.
Tamanho: 7,5x5,9x2,4cm



Produtos em madeira. Fabricado na Alemanha. Idade: + 3 anos

BANANA P/ CORTAR

Banana em madeira de Faia com velcro para cortar com faca de madeira.

Medidas: 12,6x5x2,7cm



ANANÁS EM MADEIRA

Ananás em madeira de faia com folhas em tecido.
Tamanho: 9x4,5cm



FRUTOS VERMELHOS - LATA

Conjunto de frutos vermelhos em madeira em caixa metálica.
Contém 16 peças
Medidas da Caixa: 7,5x5,9x2,4cm



CÔCO (METADE)

Metade de coco em madeira de Faia
Medidas: 2,8cm Ø5,3cm



ALFACE EM MADEIRA

Alface em em madeira de faia com folhas maleáveis e resistente.
Tamanho: 4,2x12cm



CACHO DE UVAS VERDES

Cacho em madeira de faia com cordel a prender a folha.
Tamanho: 8,4x5x5cm



COGUMELO EM MADEIRA

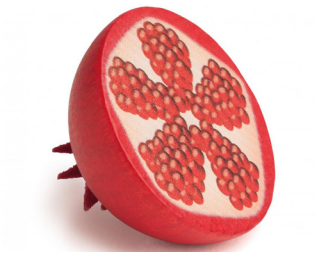
Cogumelo em madeira de Faia.

Medidas: 3,5 Ø 2,7cm



ROMÃ (METADE)

Metade de Romã em madeira de Faia
Medidas: 3,1cm Ø 5,3cm



FRUTOS SECOS (NO SACO)

Rede com 7 frutos secos em madeira (nozes, amendoins, etc.)
Medidas: 13,2x6,3x5,3cm



BRÓCULOS EM MADEIRA

Pé de Bróculo em madeira de faia.
Tamanho: 3x3,2cm



ARROZ (PACOTE)

Pacote de Arroz em madeira de Faia.

Medidas: 4,5x2,5x7cm



MASSA FARFALLE EM LATA

Lata com 15 pedaços de massa em madeira de Faia. Medidas: 7,1x3,1x8,1cm



SALSICHAS DE VIENA

2 Salsichas em madeira de Faia presas por um cordel.
Medidas: 9x3,1x1,5cm



BIFE EM MADEIRA

Bife em madeira de Faia.

Medidas: 8x5,5x1,3cm



PRESUNTO EM MADEIRA

Perna de Presunto em madeira de Faia. Com cordel para pendurar-
Medidas: 9,5x5,5x1,3cm



FRANGO ASSADO P/ CORTAR

Frango Assado em madeira de faia para cortar. Com velcro que permite cortar as duas pernas. Pode ser utiizada uma faca em madeira.
Medidas: 10,8x7,1x4,5cm



Produtos em madeira. Fabricado na Alemanha. Idade: + 3 anos

BATATAS NO SACO

3 batatas em madeira de faia em saco de nylon.
Tamanho: 5,8x16x4,4cm



NUGGETS DE FRANGO IGLO

Lata com 3 nuggets e uma tigela de molho em madeira de Faia.
Medidas: 7,5x5,9x2,4cm



DOURADINHOS IGLO EM LATA

Lata com 5 douradinhos em madeira de Faia.
Medidas: 7,5x5,9x2,4cm



COMIDA PARA GATO EM LATA

Lata com 25 peças de comida para gato em madeira de Faia.
Medidas: 7,1x3,1x8,1cm



CHÁ (SAQUETAS)

Lata com 5 saquetas de chá em madeira de Faia.
Medidas: 7,5x5,9x2,4cm



FARINHA

Pacote de Farinha em madeira de Faia.

Medidas: 4,5x2,5x7cm



SALSICHAS (CONJUNTO)

Conjunto de 6 salsichas com corda a uni-las, em madeira de Faia.

Medidas: 15x4x2cm



MOINHO DE SAL

Moinho de sal em madeira de Faia.

Medidas:
7.5cm Ø 3,8cm



TALHER EM MADEIRA

Conjunto com garfo, faca, e 2 colheres em madeira de Faia.
Medidas: 11,5x8,5x0,7cm



FIAMBRE (FORMA DE URSO)

Lata com 4 fatias de fiambre em madeira de Faia. As fatias têm um divertida forma de urso.
Medidas: 7,5x5,9x2,4cm



LARANJA EM MADEIRA

Laranja em madeira de faia.

Tamanho: 4,6x4,2cm



ESPARREGADO IGLO - LATA

Espinafres em madeira de faia em lata.
15 peças.
Tamanho: 7,5x5,9x2,4cm



CEREJAS - PAR EM MADEIRA

Par de Cerejas em madeira de faia com cordel a unir as duas.
Tamanho: 5x6x2,5cm



ABÓBORA EM MADEIRA

Abóbora em madeira de faia.

Tamanho: 5,3x6,1cm



VEGETAIS IGLO EM LATA

Conjunto de 18 vegetais em madeira de faia em lata.
Medidas: 7,5x5,9x2,4cm



LIMÃO EM MADEIRA

Limão em madeira de faia.

Tamanho: 6,3x3,8cm



Produtos em madeira. Fabricado na Alemanha. Idade: + 3 anos

MORANGO EM MADEIRA

Morango em madeira de faia.
Tamanho: 4,3x2,8cm



SUMO CEREJA E BANANA

Embalagem de Sumo Biológico em madeira de Faia.
Medidas: 5x2,6x7,4cm



SALAME P/CORTAR

Salame p/ Cortar em madeira de Faia.

Medidas: 8,5x3,9



MAÇÃ P/ CORTAR

Maçã com velcro para cortar em madeira de Faia. (pode ser cortado com uma faca de madeira).
Medidas: 4,1x4,3x5cm



TOFFIFEE EM LATA

Toffifee em madeira de faia em lata. 5 peças.
Tamanho: 11,4x8,5x2,5cm



CROISSANT EM MADEIRA

Croissant em madeira de faia.

Tamanho: 7,7x2,7x1,3cm



PIMENTO AMARELO

Pimento em madeira de faia.

Tamanho: 6,9x3,5cm



PIMENTO VERMELHO

Pimento em madeira de faia.

Tamanho: 6,9x3,5cm



BATATAS FRITAS EM MADEIRA

Saco com 12 Batatas fritas em madeira de Faia.
Medidas: 12,4x4,8x2,5cm



PAPEL DE COZINHA (ROLO)

Rolo de papel de cozinha em madeira de Faia.
Medidas: 6,5cm Ø 3,6cm



PAPEL HIGIÉNICO (ROLO)

Rolo de papel higiénico em madeira de Faia.
Medidas: 2,7cm Ø 3,6cm



DETERGENTE P/ A LOIÇA

Garrafa de detergente para a loiça em madeira de Faia.
Medidas: 7,5cm Ø 4,5cm



PRATO EM MADEIRA

Prato em madeira de Faia.
Medidas: 1,3cm Ø 12cm



FACA DE COZINHA

Faca em madeira de Faia, ideal para cortar os alimentos com velcro para cortar.
Medidas: 15x2,5x2cm



SACO DE ALGODÃO

Com este saco já vais poder ir às compras. Saco em algodão.
Medidas: 32x22x0,-2cm



DETERGENTE PARA A MÁQUINA DA LOIÇA - LATA

Lata com 4 pastilhas de detergente para a máquina de lavar loiça em madeira de Faia.
Medidas: 7,5x5,9x2,4cm



Produtos em madeira. Fabricado na Alemanha. Idade: + 3 anos

CHEESEBURGUER - CONJUNTO P/ CORTAR - MADEIRA

Com este conjunto vais poder criar um delicoso cheseburguer.
Conjunto para cortar (poderás cortar os alimentos com uma faca de madeira junto ao velcro) com 6 peças em madeira. Medidas: 19x15,2x6,3cm



BOLOS DE ANIVERSÁRIO (MUFFINS)

3 muffins e respetivas velas em madeira. Contém 9 peças.

Medidas da caixa: 12,3x6,3x12,5cm



PIQUENIQUE CONJUNTO

Quando está bom tempo, nada melhor que fazermos um piquenique. Convida toda a tua família e vão fazer um divertido piquenique.
Medidas: 12,3x12,2x12,5cm



BARBEQUE EM MADEIRA

Que sol maravilhoso. Que tal fazermos um churrasco? Com este conjunto poderás fazer umas espetadas maravilhosas.
Contém 14 peças em madeira de Faia.
Medidas: 12,3x12,2x12,5cm



FONDUE DE QUEIJO

Com este conjunto vais poder fazer um verdadeiro fondue de queijo suiço e poder convidar todos os teus amigo. Contém 10 peças em madeira de Faia.

Medidas: 12,3x12,2x12,5cm



FESTA DE GELADOS

Gostas de gelados? Com este conjunto vais poder servir maravilhosos gelados. Tem velcro para poderes colocar as bolas no cone sem caírem. Contém 8 peças em madeira de Faia.
Medidas: 12,3x12,2x12,5cm



BALANÇA EM MADEIRA

Esta balança é ótima para a tua cozinha, vais poder pesar todos os ingredientes para fazeres os teus bolos. Balança em madeira de Faia.

Medidas: 12,3x12,2x12,5cm



CONJUNTO CUIDADOS DO BEBÉ

Com este conjunto vais poder fazer os cuidados diários às tuas bonecas ou bonecos. Contém 9 acessórios em Madeira de Faia.

Medidas: 12,3,12,2x12,5cm



SERVIÇO DE CHÁ

Queres convidar os teus amigos para o lanche? Que tal servires um maravilhoso chá? Com este conjunto de 6 peças em madeira de faia vais poder fazê-lo. (Contém 1 bule e duas chávenas de chá). Medidas: 12,3x12,2x12,5cm



DINHEIRO P/ BRINCAR

Conjunto de notas de papel e moedas de plástico para se poder brincar às compras.

Medidas: 25x19x1,2cm



CUPCAKES EM MADEIRA

Conjunto de 3 cupcakes com velcro em madeira de faia. Contém 9 peças.

Medidas: Ø 4,3cm cada



BRETZEL EM MADEIRA

Bretzel em madeira de Faia.

Medidas: 7,6x5,2x0,9cm



1 – E AGORA? QUAL O FINAL?

São 25 histórias que convidam ao conto e à discussão tendo como personagens os homens e os animais. Os factos quotidianos são transformados em aventuras divertidas que em alguns momentos podem converter-se em situações problemáticas. Exploração de diferentes soluções; possibilidade de criação de novas situações sobre o mesmo tema.
Objetivos: Observação e atenção, formação de histórias com sequências lógicas, raciocínio lógico, extensão do vocabulário, prática da narração oral e escrita. **Idade: + 4 Anos**

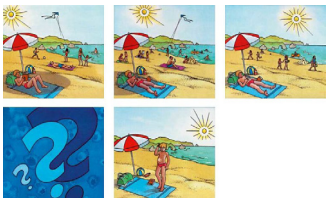
Conteúdo: 144 cartões com o formato de 10×9,5 cm; Instruções incluindo propostas de utilização e sugestões para o ensino.



2 – E AGORA? QUAL O FINAL?

São 24 histórias que convidam ao conto e à discussão tendo como personagens os homens e os animais. Os factos quotidianos são transformados em aventuras divertidas que em alguns momentos podem converter-se em situações problemáticas. Exploração de diferentes soluções; possibilidade de criação de novas situações sobre o mesmo tema.
Objetivos: Observação e atenção, formação de histórias com sequências lógicas, raciocínio lógico, extensão do vocabulário, prática da narração oral e escrita. **Idade: + 6 Anos**

Conteúdo: 145 cartões com o formato de 10×9,2 cm; Instruções incluindo propostas de utilização e sugestões para o ensino.



ABC DRING

Um jogo de linguagem original!

Com as suas "cartas cena" e as suas "cartas letra", é necessário encontrar palavras começadas pela letra escolhida, num determinado ambiente. Quando o jogador encontrar a palavra certa, deverá carregar rapidamente na campainha e dizê-la!

Vão ser partidas muito divertidas para desenvolver a concentração e a linguagem.

Inclui: 44 "cartas cena", 41 "cartas letra" e 1 campainha.

Idade: + 7 Anos



A OVELHA NEGRA (INTRUSO)

Cada sequência de imagens é composta por cinco cartas. As cinco cartas ilustram objetos, animais ou personagens que, à primeira vista, formam uma categoria. Em cada sequência há que descobrir o intruso!
O intruso, ou seja, o animal, a pessoa ou o objeto que se distingue dos outros quatro. Identificar a "ovelha negra" desenvolve, na criança, o pensamento lógico e a capacidade de argumentação, uma vez que os objetos selecionados são escolhidos de forma que cada uma das cinco cartas possa ser considerada como sendo o intruso. **Idade: + 8 Anos**
Objetivos: aumentar e aprofundar o vocabulário; desenvolver as competências linguísticas; desenvolver a capacidade de argumentação; desenvolvimento do pensamento lógico (categorização, identificar semelhanças e diferenças).



Conteúdo: 15 sequências de imagens coloridas, cada uma constituída por 5 imagens (9×9 cm), retratando objetos; personagens ou animais e uma "ovelha negra", perfazendo um total de 76 cartas; Instruções.

ANIMAIS DA QUINTA 12

Contém 12 animais da quinta.
Idade: + 3 Anos
Dimensões do cavalo: 8 x 5 cm.



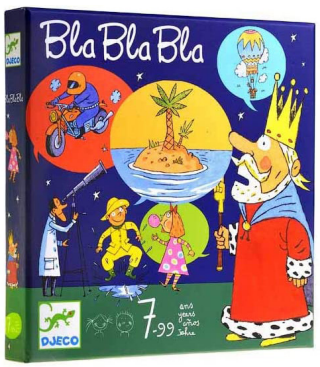
ANIMAIS SELVAGENS 15

Contém 15 Animais Selvagens.
Idade: + 3 Anos
Dimensões da girafa: 6,5 x 6 cm.



BLA BLA BLA (ARGUMENTAÇÃO)

Bla, Bla, Bla, é um excelente jogo educativo para fomentar a criatividade e a discussão.
Promove a imaginação e as competências de expressão. É um jogo para associar imagens e inventar histórias...um jogo simples e emocionante.
Inclui: 1 dado e 240 cartas com ilustrações divertidas e coloridas.
Idade: + 7 Anos
Dimensões: 22 x 22 x 3 cm



BRAINBOX – IMAGENS

Este jogo fabuloso permite que as crianças reconheçam objetos do quotidiano, incluindo lugares diferentes, como o parque ou a rua, as divisões da casa e as estações do ano, entre muitos outros, num ambiente muito educativo e divertido.
Uma face do cartão tem uma imagem com um determinado tema. No verso, estão 6 perguntas sobre essa imagem. A ampulheta determina o tempo; o dado define a pergunta que vai ser respondida. Temas: Praia, Cozinha, Sala de Aula, Rua, Caixa de Brinquedos, Parque Infantil, Quinta, Hora da História, Banho, Peças de Roupa, Piscina, Hospital, Pesca, Outono, Números, Comida, Desportos, Piquenique, Estacionamento, e muito mais...



Conteúdo: 55 cartões (com 8,5 x 8,5 cm), 1 ampulheta, 1 dado e instruções | **Idade: + 4 Anos**
Caixa com 12 x 12 x 12 cm.

BRAINBOX – O MUNDO

O que consegues observar e memorizar em 10 segundos? Desafia a tua mente!
A maneira mais divertida de treinar a memória enquanto se aprendem muitas coisas sobre 71 países!!
Uma face do cartão mostra: a capital, a bandeira, as fronteiras e imagens icónicas desse mesmo país. No verso, estão 8 perguntas sobre essa imagem.
A ampulheta determina o tempo; o dado define a pergunta que vai ser respondida. Como alternativa, o dado pode não ser utilizado e o jogador responde a todas as perguntas... São muitas possibilidades de jogo!
Pode ser jogado individualmente ou em grupo. Muito divertido, para usar em família.

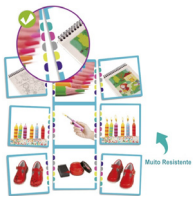


Conteúdo: 55 cartões (com 8,5 x 8,5 cm), 1 ampulheta, 1 dado e instruções.

Idade: +8 Anos
Caixa com 12 x 12 x 12 cm.

ANTES E DEPOIS

O 'Antes e Depois' inicia-se com 10 fichas-mestras centrais de séries de 3: antes-durante-depois. Pretende-se que a criança coloque em ambos os lados, as fichas correspondentes: antes-depois. Possui um sistema auto-corretor com uma faixa de cinco cores.
Objetivos: Capacidades de observação, raciocínio lógico, reconhecimento cronológico sequencial (antes--depois), dedução e capacidade de chegar a uma conclusão, desenvolver as competências linguísticas.
Conteúdo: 90 fotografias (cartão – 7,5 cm x 7,5 cm), distribuídas em 30 séries de "antes-durante-depois"; Peças com sistema auto-corretivo; Instruções com propostas de utilização.
Idade: 3-8 Anos



CONTRÁRIOS / OPOSTOS

Baseia-se na associação de conceitos opostos ou contrários por pares de objetos representados nas fotografias. São fáceis de identificar, denominar, associar e classificar, tendo consciência da relação funcional entre os pares. Objetivos: desenvolvimento e implementação do vocabulário básico, aquisição da capacidade de relacionar objetos por oposição ou contraste, iniciação ao pensamento abstrato.
Conteúdo: 68 fichas com imagens fotográficas (9×9 cm) que apresentam objetos, frutos, peças de vestuário, mobiliário, instrumentos musicais, expressões faciais, etc; Instruções.
Idade: 3-8 Anos



AS PROFISSÕES

Jogo de associação para aprender a relacionar as profissões com o vestuário e as ferramentas de trabalho, próprios de cada profissão. O conteúdo didático deste material baseia-se na associação lógica. As personagens representadas nas fotografias podem ser facilmente diferenciadas entre si e de fácil designação. É apropriado para o desenvolvimento da linguagem, expansão do vocabulário e conjugação de verbos através das ações correspondentes.
Objetivos: Desenvolver conhecimento das profissões; melhorar as capacidades de identificação, diferenciação e classificação, desenvolvimento e implementação do vocabulário básico.
Conteúdo: 60 cartões fotográficos: 12 fichas de profissões + 48 fichas de associação para as profissões; Mala para arrumação do jogo; Instruções incluindo sugestões de atividades.
Idade: 3-8 Anos



ASSOCIAÇÕES

Este jogo baseia-se na associação lógica por pares de objetos representados nas fotografias. São fáceis de identificar, denominar, associar e classificar, tendo consciência da relação funcional entre os pares. É também um excelente meio para o desenvolvimento da linguagem e para utilização dos verbos correspondentes às ações representadas pelos objetos.
Objetivos: desenvolvimento e implementação do vocabulário básico, adquirir a capacidade de relacionar objetos funcionalmente, iniciação para trabalhar o pensamento abstrato.
Conteúdo: 68 fichas com imagens fotográficas que apresentam objetos, alimentos, peças de vestuário, mobiliário, instrumentos musicais, animais, etc; Caixa para arrumação do jogo; Instruções.



Idade: 3-8 Anos

ADIVINHA O QUE ESTÃO A PENSAR

Observe as diferentes fotos, coloque-se no lugar do personagem e tente adivinhar o que elas estão pensando. Ajuda a melhorar as competências sociais, a comunicação e a empatia.
Inclui: 54 Fotografias e 22 Balões de Diálogo para expressar o que os personagens estão a pensar.
Idade: 3-8 Anos
Dimensões: 24 x 19 x 7 cm



ADIVINHA O QUE REPRESENTO!

Jogo de mímica... para expressar sem palavras. Lança o dado e de acordo com a cor que sair, escolhe a carta correspondente e não a mostres a ninguém! Vira a ampulheta e começa a representar o animal, o objeto, a ação ou o personagem que tenhas na ficha. Ganha o jogador que mais vezes acertar e acumular mais fichas!
Contém: 40 fichas com imagens, 1 dado gigante (com 3,5 cm de face), 1 ampulheta e uma mala.
Idade: 3-8 Anos.



FOTOGRAFIAS DE SEQUÊNCIAS

'Fotografias de Sequências' são um conjunto de cartões fotográficos que representam atividades de forma sequencial ajudando a desenvolver a perceção da "duração", a diferenciação do tempo, bem como a medição intuitiva do tempo e a consciência cronológica.
Conteúdo: 54 cartões (19,5 x 13,5 cm); Suporte em madeira para os cartões; Instruções; Mala para guardar e transportar o jogo.
Idade: 3-8 Anos



FOTOGRAFIAS DE AÇÕES – VERBOS

Fotografias que representam ações quotidianas e familiares à criança. Descrevendo as ações representadas nas fotografias, a criança aprenderá a utilizar os verbos corretamente.
Objetivos: desenvolvimento da capacidade de observação, utilização da linguagem descritiva, enriquecimento com verbos correspondentes ao vocabulário básico, expansão do vocabulário, reconhecimento e designação das atividades.
Conteúdo: 54 cartões (19,5×13,5 cm); Instruções; Mala para guardar o jogo.
Idade: 3-8 Anos



APRENDO A VESTIR-ME NAS 4 ESTAÇÕES

Jogo para aprender a sequência de vestir, em cada uma das 4 estações do ano.

- Possui um **sistema autocorretor duplo:**
  - numeração no verso para verificar se a ordem das sequências está correta, e
  - faixa de cinco cores para verificar se a associação das fichas foi realizada adequadamente.

Jogo composto por um total de **48 fichas:** 24 fichas (11 x 7 cm) + 24 fichas (7 x 5,2 cm).
Idade: 3-6 Anos



BINGO DE SONS – A CASA E A CIDADE

Jogo de associação para aprender a distinguir 25 sons, fazendo a correspondência aos objetos corretos. O jogo permite a aprendizagem dos sons e fenómenos naturais; dos objetos da casa, transportes da cidade, entre outros. Possibilidade de trabalhar até 25 crianças em simultâneo.
Objetivos: Aprendizagem de diferenciação dos sons, associação à imagem e designação, desenvolvimento da capacidade de observação e das competências narrativas.
Inclui: 25 cartões com fotografias, dupla face (13,5 x 19,5 cm) e 150 fichas contadores. Acesso a download dos sons e Instruções. **Idade: 3-8 Anos**



BINGO DE SONS – ANIMAIS E NATUREZA

Jogo de associação para aprender a distinguir 25 sons, e correspondê-los ao animal correto, por exemplo: "miau, miau"... "gato". O jogo permite a aprendizagem dos sons e dos nomes dos animais, características dos animais, do seu habitat, entre outros. Possibilidade de trabalhar com 25 crianças em simultâneo.
Objetivos: Aprendizagem de diferenciação dos sons, associação à imagem e designação, desenvolvimento da capacidade de observação e das competências narrativas.
Inclui: 25 cartões com fotografias, dupla face (13,5 x 19,5 cm) e 150 fichas contadores. Acesso a download dos sons e Instruções. **Idade: 3-8 Anos**



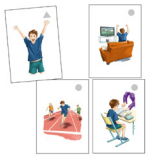
CHARADAS / MÍMICA

O que é a mímica? A mímica consiste em exprimir-se por gestos, mímicas e movimentos do corpo, sem pronunciar uma única palavra. O "mimo" é a pessoa que faz a mímica. Se temos que fazer adivinhar uma vaca, por exemplo, podemos fazer caretas, mostrar os chifres com os dedos e andar de gatas. Mas é proibido fazer o mínimo som! O objetivo do jogo é conseguir adivinhar o máximo possível de mímicas e de ficar com mais cartas no fim do jogo.
Conteúdo: 48 cartas com uma imagem, 7 cartas brancas (podem escrever nestas cartas), 1 ampulheta (é usada para a variante do jogo), instruções de jogo.
Idade: + 4 Anos | Dimensões: Embalagem de metal com 10 x 14 x 3 cm.



COMO E PORQUÊ?

Causa e Efeito; Interrogativa
O menino está contente porque ganhou a corrida.
Em cada quarteto, há uma carta com uma situação e três cartas com possíveis causas.
1. Está um jarrão de flores, partido no chão.
-Foi o gato que saltou para cima da mesa?
-Foi uma criança que puxou a toalha?
-Foi a bola atirada por alguém?
Os vários quartetos proporcionam muitas oportunidades para encontrar a resposta adequada. Em função da exigência, podem ser criadas dificuldades acrescidas na posição do verbo, o prefixo da oração subordinada ou o uso das conjunções "porque", "como" e "não".
Conteúdo: 65 cartas, perfazendo 16 quartetos coloridos | Dimensões: 6,2 x 9,5 x 2,4 cm. **Idade: 6-12 Anos.**



CREATIVO – NIKITIN

Creativo incentiva a expressividade, a imaginação, a socialização e as competências emocionais da criança. Contém 160 cartões com conceitos, distribuídos por 4 cores (categorias), para o jogador poder descrever (cartões amarelos), construir com a ajuda de blocos (cartões vermelhos), desenhar (cartões azuis) ou representar através de gestos (cartões verdes).
A "roleta" decide a cor; a ampulheta está a contar... Por exemplo: se a roleta apontar para a cor vermelha, o jogador deve retirar um cartão vermelho e deve representá-lo utilizando os blocos de madeira. Quando um dos adversários adivinhar o conceito, dentro do tempo definido, ganha o cartão. O vencedor é o que tiver maior número de cartões.
Material: 160 cartões (40 por cor / categoria); 60 blocos de madeira; 1 ampulheta, 1 roda de cores com seta rotativa. **Idade: Dos 4 aos 94 Anos.**



COMO ACABA ESTA HISTÓRIA?

Sete histórias do fantástico e sete sequências de vida diária, cuidadosamente ilustradas, são interrompidas por uma surpresa inesperada. O final de cada história fica em aberto. As crianças deverão encontrá-lo elas próprias. Será então o momento ideal para o desenvolvimento do campo lexical, da sua capacidade de descrever e expressar-se livremente, pensar de forma lógica, mas ainda de dar asas à sua imaginação, construir ideias e estimular o prazer em contar. Não existe apenas um único final possível, mas várias possibilidades sobre como as histórias se poderão desenrolar.
Material: 14 histórias a cores de 4 a 6 cartões cada uma, 72 cartas no total, em formato 9 x 9 cm; 3 cartas símbolo: menina que se questiona, rapaz que imagina, grupo de crianças que refletem em conjunto.
Idade: 4 aos 12 anos



COMO SOU? O CORPO HUMANO

O jogo é composto por três grandes puzzles reversíveis com seis ilustrações do corpo (49,5 x 25,3 cm). Feito com um material flexível, lavável e muito resistente. Concebidos para serem montados numa mesa ou superfície horizontal, e também para serem pendurados na parede.
Os 6 puzzles ilustram os seguintes aspetos:
– A estrutura óssea do corpo humano.
– Os principais órgãos do corpo humano.
– As partes do corpo de um menino vestido.
– As partes do corpo de uma menina vestida.
– As partes do corpo de um menino sem roupa.
– As partes do corpo de uma menina sem roupa.
Idade: 3-6 Anos.
Dimensões: 49,5 x 25,3 cm.



DADOS P/ CRIAR HISTÓRIAS

Lança os dados e deixa voar a tua imaginação para criar histórias com personagens, animais, objetos e ações que forem surgindo. A tua imaginação é o limite!
Contém: 10 dados grandes, com 3,5 cm de face, 72 imagens (para colar e descolar) e uma mala.
Idade: 3-8 Anos.



DADOS PERSONALIZÁVEIS

Conjunto de 3 dados para serem personalizados ao gosto do utilizador, com uma caneta de feltro apagável. Para trabalhar múltiplos conceitos.

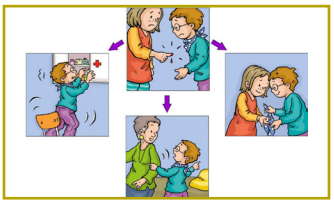
Idade: 3-8 Anos | Dimensões: Cada dado tem 3,5 cm de face. A embalagem tem 12×7 cm.



E AGORA, O QUE FAZER?

Uma menina está a sangrar do dedo, a bola vai para a rua, uma criança não pode jogar com as outras crianças, o menino vê um rapaz roubar na padaria – a questão então é "e agora? O que devo fazer?".
Para cada uma das dezoito situações, são apresentadas três opções de ação, que estimulam a reflexão, a discussão e o relato das suas próprias experiências. As crianças aprendem que neste tipo de situações devem refletir e depois reagir, e que existem diferentes soluções para o mesmo problema.
Três sequências de imagens mostram situações perigosas, que requerem uma reflexão especial. Além disso, duas séries abordam a questão do "bom e mau segredo", e o que se deve fazer.

Conteúdo: 18 histórias em imagens (com um tema)em 4 cartões. Cada sequência é composta por 3 cartões de hipóteses (cartas de possíveis ações). No total são de 72 cartões ilustrados, em formato 9 x 9 cm. **Idade: + 5 Anos**



EU SEI RESPEITAR AS REGRAS

As crianças têm dificuldade em aderir às muitas regras sociais, geralmente não escritas. As histórias quotidianas do "Eu Sei Respeitar as Regras" vão apresentar as essas regras e facilitar o trabalho de consciencialização das mesmas. São tidas em consideração as crianças de culturas diferentes que chegam até nós, para quem as convenções comportamentais do mundo ocidental são desconhecidas.
Cada cinco cartões formam uma sequência independente que representa uma situação com o comportamento socialmente desejável. Há sempre três cartões que mostram um comportamento socialmente indesejado, no contexto em questão.

Conteúdo: 9 histórias, com 8 cartões cada e 2 figuras simbólicas. No total são 74 cartões, no formato 9 x 9 cm. Instruções. **Idade: + 4 Anos.**



FOTOS ALIMENTOS

Estas fotos facilitam a aprendizagem da linguagem e a aquisição do vocabulário básico, possibilitando o seu enriquecimento e a assimilação de estruturas linguísticas complexas. Favorecem a criação de um ambiente estimulante que motive a criança a utilizar a linguagem, a falar e a escutar. Possibilidade de categorização – alimentos de origem vegetal e animal – e ainda estabelecer-se relações entre outras categorias, tais como: os alimentos que se comem crus ou cozidos, os que crescem nas árvores ou na terra, etc..
Conteúdo: 54 fotografias em cartão (19,5×13,5 cm); Mala para arrumação do jogo; Instruções incluindo sugestões de atividades. **Idade: 3-8 Anos**



HISTÓRIAS DE PREPOSIÇÕES

As imagens ilustradas apresentam relações espaciais entre duas pessoas ou dois objetos numa sequência e ajudam as crianças a adquirir e compreender a noção de espaço como: dentro, em cima, por cima, em baixo, para baixo, debaixo, à frente, em frente, atrás, ao lado, no meio e entre, ordená-las corretamente e utilizá-las de forma adequada.
O desafio passa pela identificação das noções espaciais e da sua correta expressão verbal enquanto contam a história.
Conteúdo: 18 histórias em imagens, compostas por 4 cartões cada uma, um total de 72 cartões ilustrados, em formato 9 x 9 cm. **Idade: 5-9 Anos**



IMAGIDICE – 12 DADOS COM IMAGENS

Imagidice é um jogo de dados onde os jogadores são convidados a contar histórias e a estimular a sua imaginação.
Doze dados com imagens são lançados. A partir desse momento a magia vai acontecer. Os jogadores vão olhar para as imagens e elaborar uma narrativa que consiga atravessar todos os motivos disponíveis que vão desde emoções a hobbies, passando por comidas, viagens, sítios, animais e até figuras fantásticas.
Temas, cada um com 6 imagens: Céu; Sítios; Alimentos; Emoções; Ações; Fantástico; Corpo Humano; Animais; Tempos Livres; Viagens; Quotidiano; História.

Nº de Jogadores: 2 a 12 | Duração: 15 minutos | Conteúdo: 12 dados com imagens e 1 livro de regras.
Idade: + 4 Anos



INVENTO–SOFTWARE DE APOIO À COMUNICAÇÃO E LITERACIA

O InVento é um programa de publicação que permite construir fichas de trabalho e livros impressos. Tem a vantagem de se poder colocar imagens e/ou símbolos associado à palavra escrita como ajuda à literacia.
Vem com o conjunto de símbolos Widgit Rebus, que possui cerca de 6000 símbolos a cores e a preto e branco. Possui também uma biblioteca com mais de 1500 imagens e fotografias coloridas. Estas podem ser utilizadas individualmente ou em conjunto, permitindo construir cenários para ilustrar a palavra escrita. Também é possível utilizar as suas próprias imagens no programa.
Sistemas operativos compatíveis: Windows 7, 8, 10. | Interfaces de acesso compatíveis: rato e – ecrã tátil. 1 Licença = 2 utilizadores.



JOGO DE SUBSTANTIVOS

Este jogo permite um trabalho separado das imagens e das palavras, ou então unindo ambos.
Possibilita o desenvolvimento da linguagem através do raciocínio de associação. O reconhecimento da imagem, a associação da mesma com a respetiva grafia e com a expressão fonética (som), constitui uma prática fundamental para expandir o vocabulário da criança de uma forma natural, sendo também um excelente exercício de leitura. **Descrição do Material:** 108 fichas com imagens fotográficas de animais, alimentos, veículos, frutos, vestuário, objetos, instrumentos musicais, etc; 108 fichas com as palavras dos substantivos correspondentes; Instruções incluindo sugestões de utilização e de atividades. **Idade: 5-8 Anos**



JOGO DE VERBOS

Este jogo permite um trabalho separado das imagens e das palavras, ou então unindo ambos.
Possibilita o desenvolvimento da linguagem através do raciocínio de associação. O significado das "ações" que expressam os "verbos", é o elemento fundamental na formação das frases e na utilização da linguagem verbal e escrita. As imagens fotográficas possibilitam uma aproximação da criança ao mundo real, proporcionando uma maior funcionalidade ao processo de aprendizagem.

Conteúdo: 108 fichas com imagens fotográficas de ações; 108 fichas com os verbos correspondentes; Instruções incluindo sugestões de utilização e de atividades. **Idade: + 5 Anos.**



JOGO DIXIT

Na verdade Dixit é muito mais do que um jogo; é um convite ao jogador para abrir a sua mente e a desvendar o que nela se esconde. A ideia é dizer uma frase quando confrontado com uma imagem. O que apimenta as coisas é que a frase não pode ser demasiado difícil para que os outros jogadores não acertem na imagem, nem demasiado fácil para que todos adivinhem. A sua pista tem de ser um tanto ou quanto armadilhada para que só alguns consigam chegar lá. Vai descobrir assim que a mente dos seus amigos e familiares é um espaço bastante estranho e nem sempre aquilo que parece é. Aventure-se!

Conteúdo: 84 cartas de grande formato magnificamente ilustradas, 1 tabuleiro embutido na caixa, 6 peões de madeira em forma de coelho, 36 fichas de voto, 1 livro de regras.
Idade: + 8 Anos



KALEIDOS

Os jogadores deverão olhar para uma estampa cheia de desenhos, tantos que o cérebro tem dificuldade em os processar. Depois os jogadores terão de escrever tudo o que vêem desde que as palavras comecem com uma certa letra pré-definida.
O truque é ver mais além do que aquilo que é representado. Imagine que está submetido à letra "T". Os seus olhos procuram sedentos no meio dos desenhos objetos que comecem por "T". Está lá uma raquete que pode ser utilizada para a palavra Ténis. Por outro lado a mesma raquete podia servir para "Pete Sampras" caso a letra pré definida fosse um "P".

Kaleidos venceu vários prémios internacionais e dá para tantos jogadores quantos queiram jogar.
Idade: + 10 Anos | Conteúdo: 20 fichas ilustradas, 4 cavaletes, 4 lápis, 26 cartas Letra, 1 bloco de notas, 1 ampulheta e 1 livro de regras.



JOGO MAGNÉTICO: A QUINTA

A caixa magnética "Quinta" é super atarefada! Escolhe um dos 4 cenários disponíveis, põe na caixa virado para cima e depois dá largas à tua imaginação!
Com 122 peças íman, podes colá-las e descolá-las da caixa, vezes sem conta para brincar às quintas. E no frigorífico, já experimentaste?
Idade: + 3 Anos | Dimensões: 20,5 x 20,5 cm.



JOGO MAGNÉTICO: VESTE A LILLI

A caixa magnética Lilli é tão gira!
Escolhe um dos 4 cenários disponíveis, põe na caixa virado para cima e depois é dar largas à tua imaginação!
Com 54 peças íman, podes colá-los e descolá-los da caixa vezes sem conta, para brincar e vestir a Lilli.

Idade: + 3 Anos | Dimensões: 20,5 x 20,5 cm.



LOGICO PICCOLO – DESENVOLVIMENTO DA INTELIGÊNCIA

O Logico PICCOLO foi especialmente concebido para alunos do 1º Ciclo do Ensino Básico, tendo em conta a apropriação da utilização autónoma do material pelos próprios alunos. Deslocar os botões representa à partida uma ação com um grau de dificuldade considerável. Por outro lado, as fichas têm um grau de dificuldade progressivo, acompanhando o desenvolvimento gradual da criança. Em formato ficheiro, estes materiais integram atividades que, apesar de poderem ser realizadas em coletivo, coordenadas pelo professor, destinam-se fundamentalmente, a facilitar o trabalho de estudo acompanhado na sala de aula, devendo ser realizadas individualmente ou a pares.

Esta série está dividida em 6 temas:
- Formas, Quantidades e Tamanhos
- Localização Espacial
- Observa, Descobre e Conta
- Traços e Contornos
- Geometria
- Padrões

Idade: 5-10 Anos | Conteúdo: Composto por 6 cadernos e 1 suporte.



LOGICO PRIMO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO – 6 TEMAS E 1 SUPORTE

A série LOGICO PRIMO é a ferramenta ideal para providenciar às crianças, dos 3 aos 6 anos, uma experiência de aprendizagem total.

Conteúdo: um suporte e 6 temas:

- Formas e Estruturas
- Concentração e Lógica
- Primeiros Exercícios Lógicos
- Perceção
- Primeiros Conceitos de Orientação
- Primeiros Exercícios Lógicos



LOGICO PRIMO I – 6 TEMAS E 1 SUPORTE

LOGICO® apresenta uma dinâmica inovadora ao facilitar à criança a possibilidade de resolver com autonomia as questões colocadas e a auto-correção das respostas. O domínio autónomo do material, convida a criança a desenvolver o seu espírito de pesquisa, capacidade de análise, associando novos conteúdos ao que previamente já experimentou e integrou. Num processo de aprendizagem significativa, a criança motiva-se e implica-se de modo a concluir uma actividade, reforçando o seu sentimento de competência e auto-estima. **Idade: 3-6 Anos**

Conteúdo: 6 Cadernos e 1 Suporte



LOGICO PRIMO III – 6 TEMAS E 1 SUPORTE

LOGICO® apresenta uma dinâmica inovadora, ao facilitar à criança a possibilidade de resolver com autonomia as questões colocadas e a auto-correcção das respostas.
O domínio autónomo do material, convida a criança a desenvolver o seu espírito de pesquisa, capacidade de análise, associando novos conteúdos ao que previamente já experimentou e integrou. Num processo de aprendizagem significativa, a criança motiva-se e empenha-se de modo a concluir uma atividade, reforçando o seu sentimento de competência e auto-estima.

As situações contidas nas fichas, evocando assuntos do quotidiano da criança ilustram claramente a sua concordância com os princípios enunciados nas orientações curriculares para a educação pré-escolar e do 1º Ciclo.



EDIPSICO

CATÁLOGO DE PSICOPEDAGOGIA

A encomenda de material poderá ser efetuada:

- por e-mail;
- diretamente no site: www.edipsico.pt após inscrição na área de clientes;
- pessoalmente nas nossas instalações.

A encomenda poderá ser:

- levantada diretamente na Edipsico (sem qualquer custo adicional)
- enviado à cobrança via CTT Expresso (despesas de envio e de cobrança suportadas pelo cliente)
- enviada por CTT Expresso (despesas de envio suportadas pelo cliente) se previamente liquidada por transferência bancária.

Também dispomos de testes psicológicos.
Consulte-nos para outros artigos.

Praceta da Rasa, 57 - 4400-348 Vila Nova de Gaia
www.edipsico.pt | geral@edipsico.pt | 22 7150850 | 91 4780123