



Aprendizagem Lúdica

# Mônica Soltau

Jogos Educativos



# CATÁLOGO DE PRODUTOS

A MS Jogos Educativos Ltda, acredita que o Jogo Educativo ganha importância na sala de aula e no dia-a-dia, na medida que de forma lúdica, aproxima a criança, o jovem e a pessoa idosa do conhecimento matemático e das demais áreas do conhecimento. Sendo assim, desenvolve as diversas potencialidades e habilidades necessárias a formação de cada um e proporciona a vivência de situações reais ou imaginárias, colocando-os frente a desafios e a necessidade de buscar soluções, levando-os a raciocinar, trocar ideias, ter iniciativa e tomar decisões.

A proposta da MS Jogos Educativos Ltda é...

- Aprender com alegria
- Aprender a argumentar
- Aprender ensinado
- Aprender a aprender
- Aprender a pensar
- Aprender Jogando

Jogar +  
Aprender +



**ATENÇÃO !!!**

*Um jogo... Que vale por muitos!*

Para educadores(as), pais, psicopedagogos(as), Fonoaudiólogos(as), psicólogos(as), Neuropsicopedagogos(as), Terapeutas, entre outros profissionais de áreas afins;

São flexíveis para todos os componentes curriculares, com questões adequadas aos objetos de conhecimento, para todos os temas contemporâneos transversais e, para os campos de experiências.

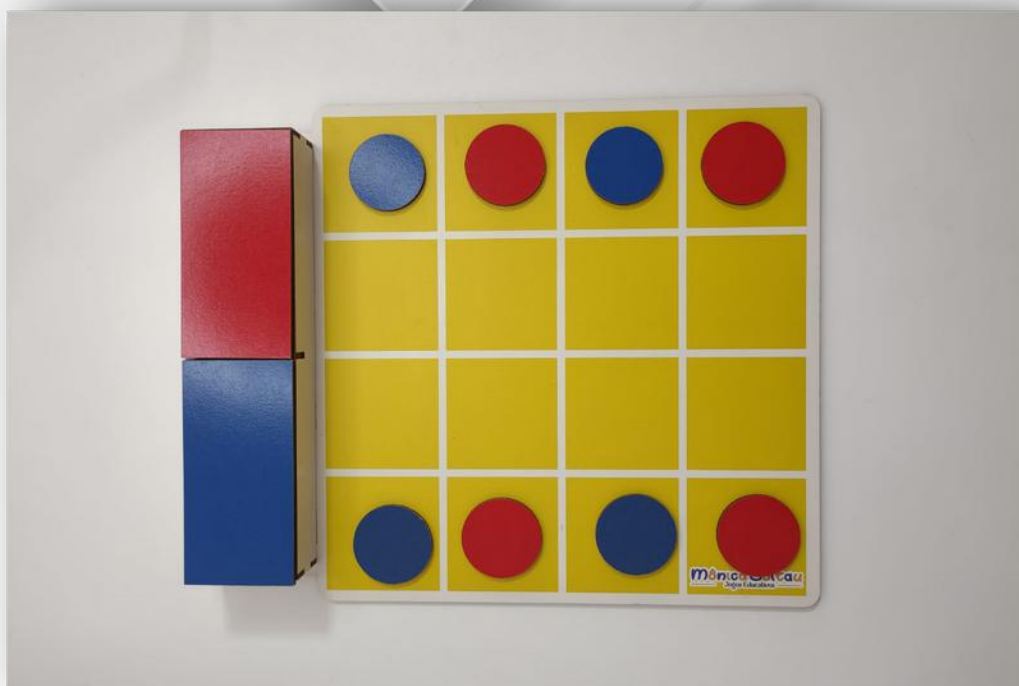
Para crianças, pré-adolescentes, adolescentes, jovens, adultos e pessoas idosas;

Para crianças com dificuldades de aprendizagem, crianças deficientes, crianças com transtorno do Espectro Autista, entre outras.

***A base de cada jogo é um papelão que na sua frente, encontram-se quatro Qr Codes: o primeiro com sugestões de questões, para recorte, para os diversos componentes curriculares e seus objetos de conhecimento (EFII eII) e para as experiências de campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do (a) educador (a); O segundo, com folder com as regras do jogo e suas variações; O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro; O quarto Qr Code, com acesso a vídeos explicativos, no canal do YouTube, com a autora dos jogos. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o ue ele desenvolve, suas regras, o selo do INMETRO e os contatos da empresa.***

Jogos educativos multidisciplinares

# Alinhacor



**Código: AC0119**

**Idade:** a partir de quatro anos

**Quantidade de Participantes:** dois

**Descrição do Jogo:**

Um tabuleiro quadrado 4x4, nas cores amarela e branca; oito peças circulares, quatro azuis e quatro vermelhas; duas caixinhas, uma com tampa azul e a outra com tampa vermelha, para guardar as peças circulares e durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores;

# Borboleta Geométrica



**Código: BG0119**

Idade: a partir de quatro anos

Quantidade de Participantes: dois (ou três, se um for o aplicador do jogo);

Descrição do Jogo:

- Um tabuleiro nas cores laranja e branca, na forma de borboleta, cujas asas possuem traçados que originam formas geométricas planas: triângulos e quadriláteros e nas suas antenas aparecem as letras D, no lado da asa direita e E, no lado da asa esquerda; vinte formas geométricas planas coloridas, nas cores: vermelha, verde, azul clara e amarela, que determinam o encaixe perfeito nas asas (direita/esquerda) da borboleta. Cada asa, possui dez peças; dois círculos brancos: um com a letra D(direita) e o outro com a letra E(esquerda).

# Cor com Cor



**Código:** CC0119

**Idade:** a partir de quatro anos

**Quantidade de Participantes:** no máximo quatro

**Descrição do Jogo:**

- Um tabuleiro quadrado branco, dividido em quatro partes iguais triangulares e coloridas, com cores distintas: verde, amarela, azul e vermelha; quatro caixinhas com tampas coloridas, coincidindo com as cores das partes triangulares do tabuleiro quadrado, que durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores;
- um pião quadrado, dividido em quatro partes iguais, triangulares e coloridas, com as mesmas cores do tabuleiro.

# Joaninha Sabida



**Código:** JS0119

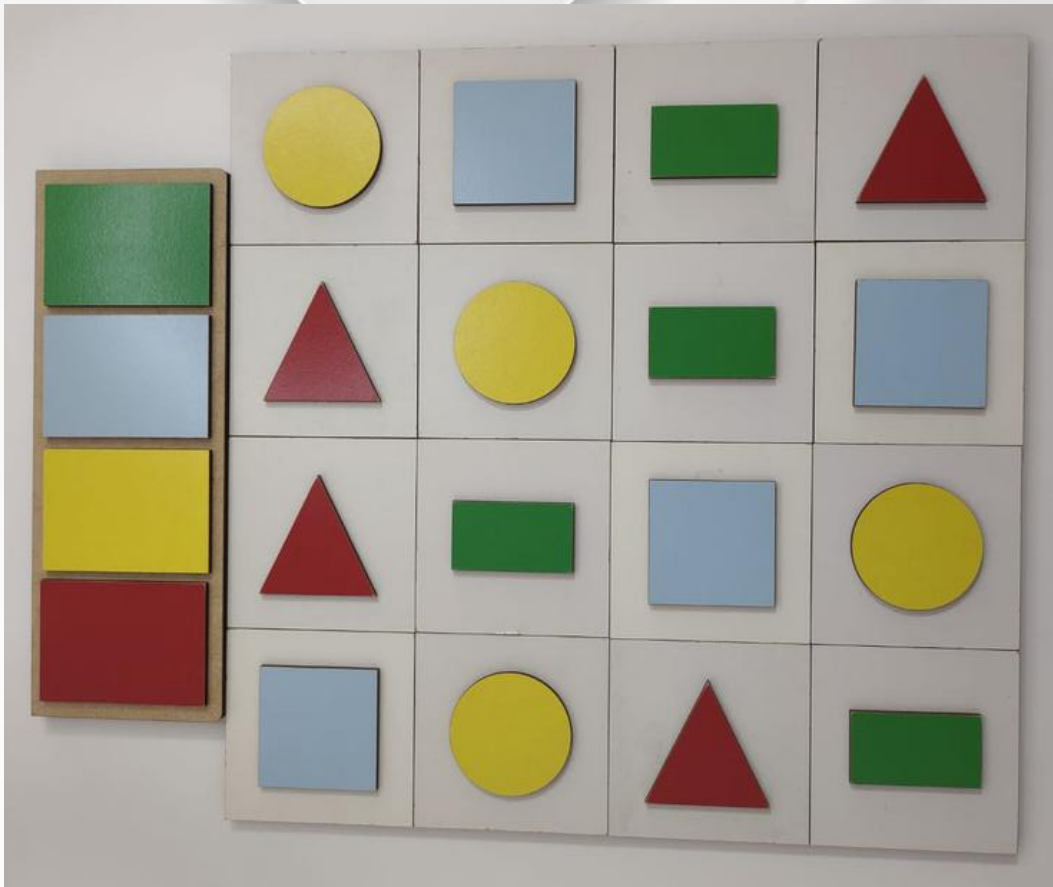
**Idade:** a partir de quatro anos

**Quantidade de Participantes:** dois participantes (mais um aplicador)

**Descrição do Jogo:**

- Um tabuleiro na forma de joaninha, nas cores preta e vermelha; oito círculos pretos, para encaixe, nas asas da Joaninha: quatro na asa direita e quatro na asa esquerda; nove círculos, numerados de 1 a 8 e um com um desenho de smile. Todos com um pequeno recorte circular, para facilitar a retirada da peça preta do encaixe.

# Jogo das Formas



**Código:** JF0119

**Idade:** a partir de quatro anos

**Quantidade de Participantes:** no máximo quatro

**Descrição do Jogo:**

Um tabuleiro quadrado branco, com dezesseis quadrículas traçadas; dezesseis quadrados brancos, sendo que cada quatro, possuem a mesma forma geométrica plana em relevo: quadrado, retângulo, triângulo e círculo, e cada forma geométrica possui a mesma cor, respectivamente: azul, verde, vermelha e amarela;  
uma caixinha retangular com quatro divisórias, cada uma com sua tampa colorida, coincidindo com as cores das quatro formas geométricas planas, que, durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores;

# Múltipla Escolha



Código: ME0119

**Idade:** a partir de quatro anos

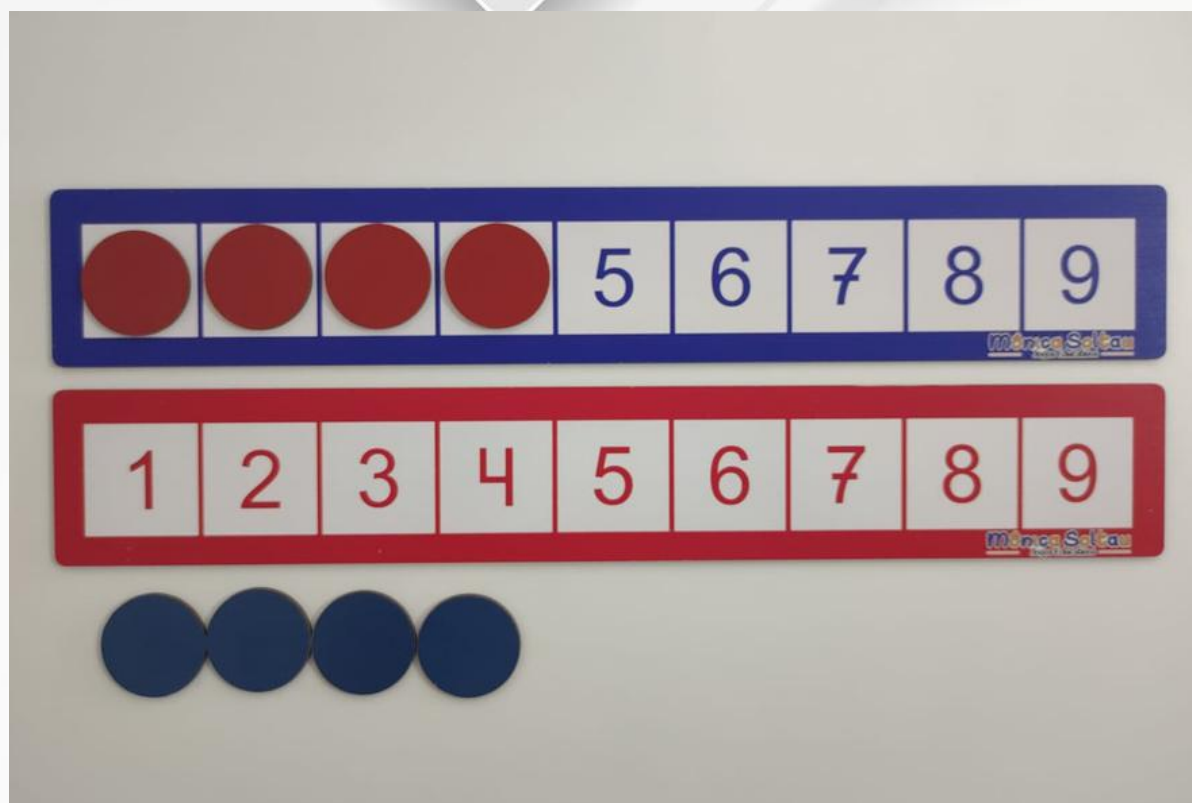
**Quantidade de Participantes:** 1 ou 2 (mais um aplicador)

**Descrição do Jogo:**

Tabuleiro retangular na cor branca, com quatro caixinhas retangulares com tampas coloridas: azul escura, verde, vermelha e amarela. Quatro caixinhas quadradas, com tampas na cor azul escura, numeradas de 1 a 4 ; um pião quadrado, dividido em quatro partes triangulares iguais e coloridas, cujas cores coincidem com as cores das tampas retangulares. Números de 1 a 4, que devem ser impressos e recortados, pois serão colocados nas caixinhas retangulares coloridas;



# O Resultado é...



**Código:** OR01019

**Idade:** a partir de quatro anos

**Quantidade de Participantes:** 1 ou 2

**Descrição do Jogo:**

Dois tabuleiros retangulares, com impressão digital: um deles, nas cores branca e vermelha e o outro, nas cores branca e azul, ambos numerados de 1 a 9; oito círculos, sendo quatro, na cor vermelha e quatro, na cor azul.

# Pensando 8



**Código:** PO0119

**Idade:** a partir de quatro anos

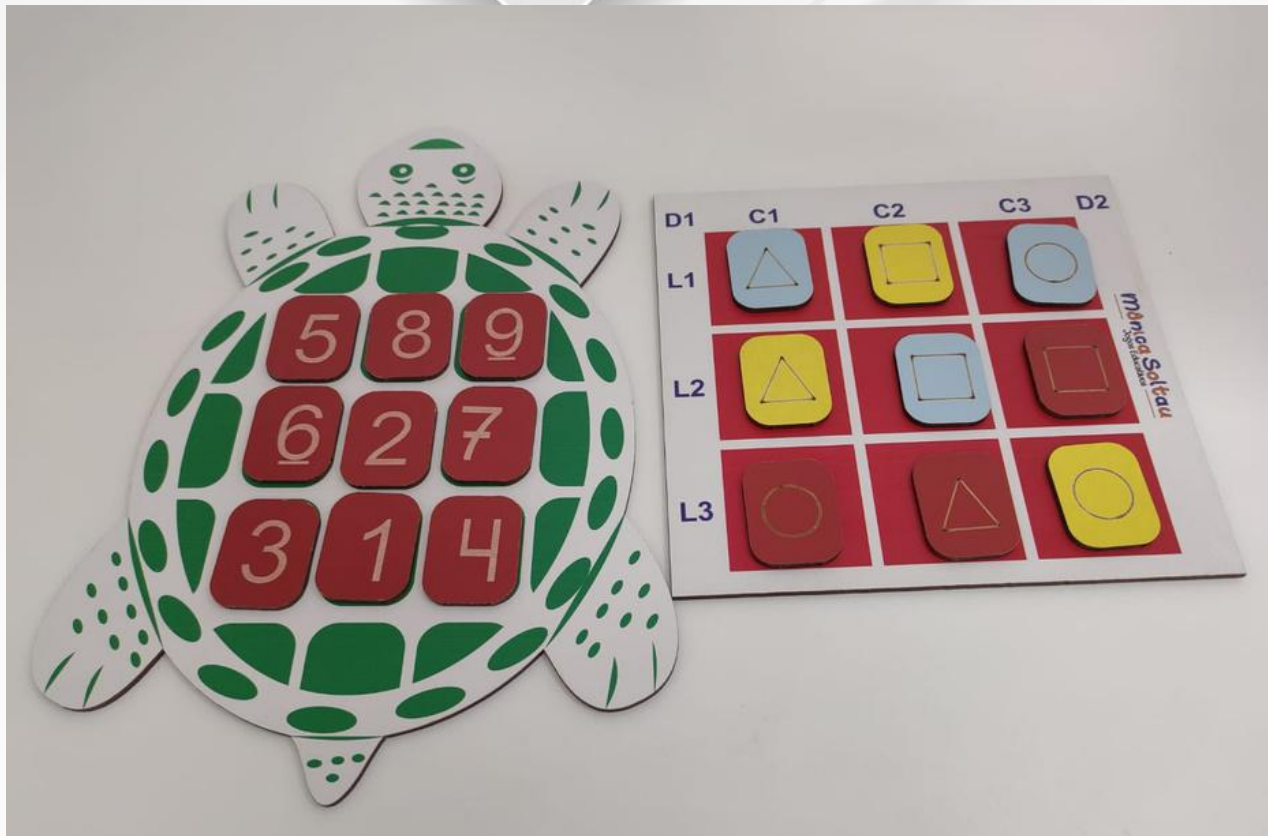
**Quantidade de Participantes:** máximo 4

**Descrição do Jogo:**

Tabuleiro circular azul claro com oito encaixes e uma parte branca sobreposta, também com encaixes, contornando a caixinha circular central; Uma caixinha circular, fixada no centro do tabuleiro(caixinha central), que durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores;

Uma tampa circular, com oito espaços triangulares coloridos para a caixinha central, com oito espaços iguais, numerados de 1 a 8, com um ponteiro de acrílico, que gira; Oito balões de fala na cor azul escura, numerados de 1 a 8;

# Tartaruga Numérica



**Código:** TN0119

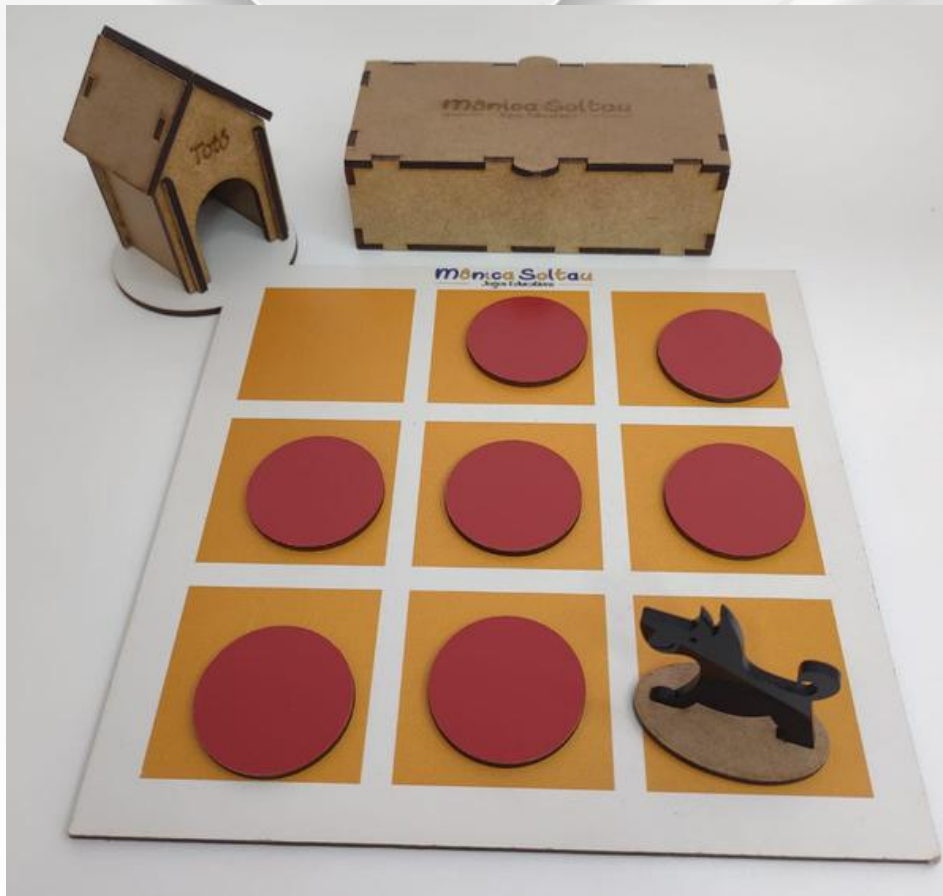
**Idade:** a partir de quatro anos

**Quantidade de Participantes:** dois, três ou quatro

**Descrição do Jogo:**

Um tabuleiro na forma de tartaruga nas cores verde e branca; nove cartelas vermelhas numeradas de 1 a 9; nove cartelas com formas geométricas planas coloridas: quadrado, triângulo e círculo, nas cores: vermelha, azul e amarela; uma malha quadriculada 3x3, com simbologias para linhas, colunas e diagonais, nas cores laranja e branca; 10 círculos, 5 de cada cor (marcadores, azuis e verdes).

# Vai - Vai



**Código:** VV0119

**Idade:** a partir de quatro anos

**Quantidade de Participantes:** dois

**Descrição do Jogo:**

Um tabuleiro quadrado 3x3, com um círculo acoplado em um dos seus vértices, nas cores branca e laranja; sete peças circulares, todas na cor vermelha; - dois objetos afins: cachorrinho (Totó) em acrílico na cor branca ou preta, com base em MDF cru e seis peças, em MDF cru, com encaixes para montar a casinha do Totó; uma caixinha (em MDF cru) para guardar as peças circulares e os dois objetos afins e, durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores;

# Recursos Metodológicos Matemático

## Painel de Ordens e Classes **Simples**



**Código:** PC0119

### **Descrição do Jogo:**

*Display com seis peças para encaixes, nas cores branca e azul, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.*

# Recursos Metodológicos Matemático

## Painel de Ordens e Classes Duplo



Código: PC0219

### Descrição do Jogo:

*Display com doze peças para encaixes, sendo seis nas cores branca e azul, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.*

*E outras seis peças para encaixes, nas cores branca e verde, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: Um para a ordem das unidades de milhar, Dm para as dezenas de milhar e Cm para as centenas de milhar e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.*

# Recursos Metodológicos Matemático

## Painel de Ordens e Classes Triplo



Código: PC0319

Descrição do Jogo:

*Display com dezoito peças para encaixes, sendo seis, nas cores branca e azul, com três retângulos, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.*

*Seis peças para encaixes, nas cores branca e verde, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: Um para a ordem das unidades de milhar, Dm para as dezenas de milhar e Cm para as centenas de milhar e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.*

*E, outras seis peças para encaixes, nas cores branca e amarela, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: UM para a ordem das unidades de milhão, DM para as dezenas de milhão e CM para as centenas de milhão e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.*



# Lançamentos

## 2023/2024



# Salto Triplo do Sapinho



**Código:** ST0123

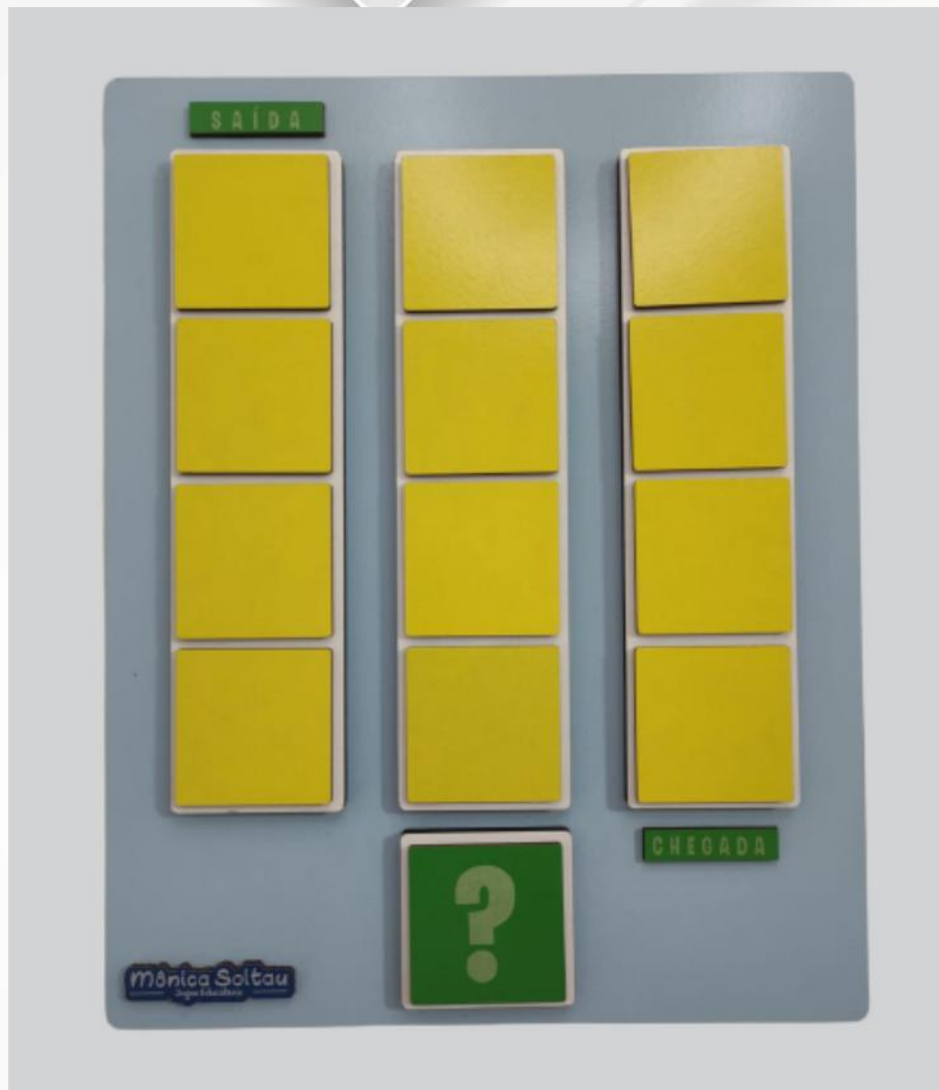
**Idade:** a partir de quatro anos

**Quantidade de participantes:** no máximo, quatro

**Materiais do Jogo:** um tabuleiro quadrado 3x3, com uma caixinha para guardar as fichas circulares, posicionada em uma das quadrículas que fica na extremidade de uma das diagonais do tabuleiro, no encontro da primeira coluna com a terceira linha. Na outra diagonal, aparecem três imagens de sapinhos e nas quadrículas restantes, aparecem os números de 1 a 6, exceto o número 3; cinco caixinhas acopladas ao tabuleiro, numeradas da seguinte forma: 1, 2, 4, 5 e 6; um pião hexagonal dividido em 6 partes iguais, também numeradas 1, 2, 4, 5, 6 e o desenho de um sapinho (representando o número 3); oito fichas circulares na cor vermelha.

**Observação:** Para uma das variações serão necessárias três fichas circulares verdes.

# Trilha do Aprender +



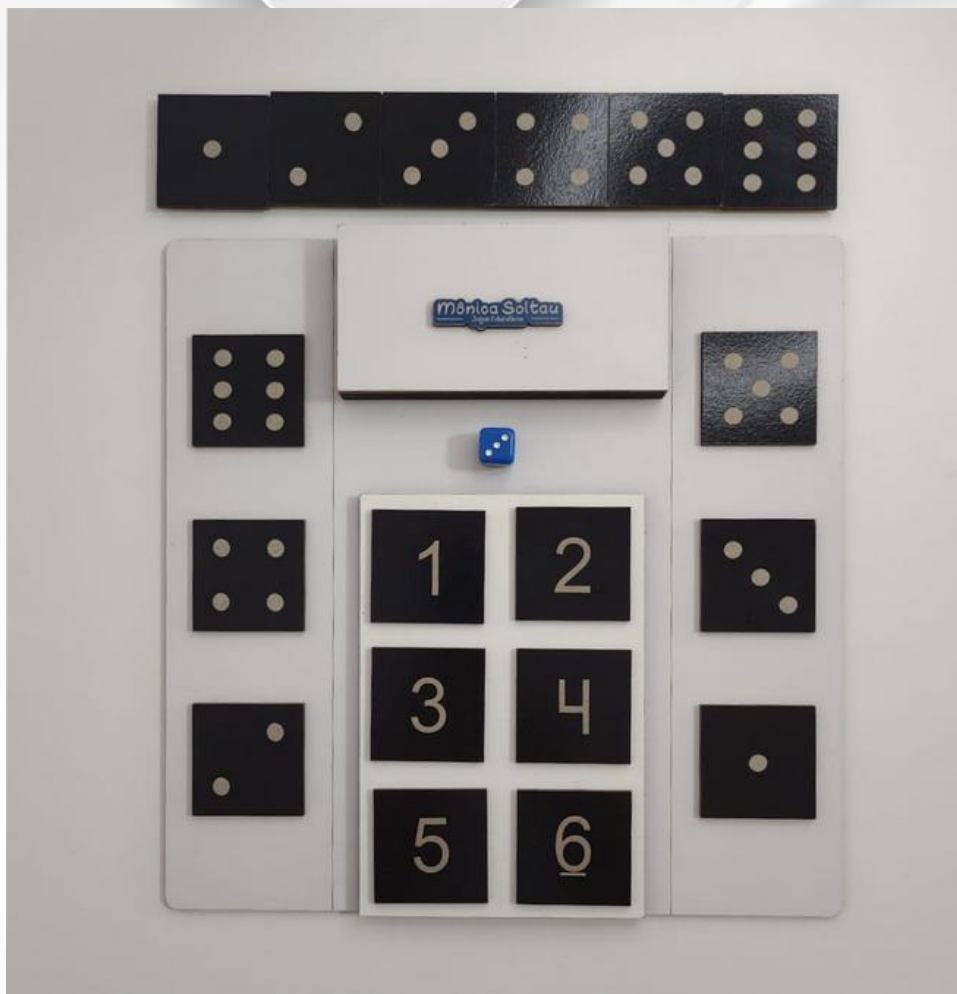
**Código: TA0123**

**Idade: a partir de quatro anos**

**Quantidade de participantes: no mínimo dois e, no máximo quatro, sendo um deles o(a) aplicador (a) do jogo.**

**Materiais do jogo: Um tabuleiro retangular na cor azul clara, com as palavras saída e chegada e, treze caixinhas quadradas com tampas: sendo doze caixinhas, para as indicações do percurso do jogo, com letras de A a F e setas na vertical e/ou horizontal e para cada uma das doze caixinhas, uma tampa na cor amarela. Uma caixinha para a resposta, com a tampa na cor verde, com um ponto de interrogação(?).**

# CUBRA A FACE



**Código: CF0123**

**Idade: a partir de quatro anos.**

**Quantidade de participantes: 2(dois) participantes ,mas podem jogar, no máximo, 4(quatro) participantes**

**Materiais do jogo: um tabuleiro quadrado 30cmx30cm, na cor branca; dois retângulos marcados nas extremidades opostas do tabuleiro(um no lado direito e outro, no lado esquerdo), e em cada um desses retângulos, são coladas 3 faces de um dado, na cor preta; em um dos retângulos, são coladas as faces de um dado(honesto) com a quantidade ímpar de círculos na cor branca, e no outro, são coladas as faces, com quantidades pares de círculos brancos. Seis caixinhas com tampinhas pretas, numeradas de 1 a 6 (os números na cor branca), acopladas num retângulo maior, posicionado entre os dois retângulos das extremidades, uma caixinha retangular branca, com tampa (colada, também, entre os retângulos marcados no tabuleiro), para guardar: 6(seis) faces de um dado(honesto), iguais as que estão coladas nos retângulos, nas extremidades opostas do tabuleiro e um dado(honesto)**



[www.monicasoltaujogoseducativos.com.br](http://www.monicasoltaujogoseducativos.com.br)

[monicasoltaujogos@gmail.com](mailto:monicasoltaujogos@gmail.com)



**Entre em contato com  
nossa equipe de vendas**



**Se inscreva no canal do YouTube da empresa  
e assista as explicações detalhadas de cada jogo  
com a própria autora.**



**monicasoltaujogoseducativos**



**monicasoltaujogos**



**monicasoltaujogos**

