

Oficina de Jogos

Vol. 5



MATERIAIS PEDAGÓGICOS

Sumário

Língua portuguesa

Dominó dos antónimos	7
Jogo da memória (masculino e feminino).....	10
Batalha dos coletivos	14
Jogo dos círculos	17
Detetive dos substantivos	22
Trinca grau do substantivo.....	27
Bingo dos adjetivos	34
Dominó dos numerais	40
Batalha dos numerais coletivos	42
Trinca dos tempos verbais	44
Transformando palavras	48
Trilhas ortográficas	55
Roleta da separação silábica	61

Matemática

Batalha dos algarismos romanos	64
Tabuleiro do par ou ímpar	69
Jogo do cubo	72
Jogo da memória (figuras e sólidos geométricos)	74
Caracol da multiplicação	76
Batalha dos dados	79
Jogo das operações.....	81
Dominó das frações	84
Jogando ta-te-ti	86
Jogo do 21	88

Sumário

Ciências

Jogo do combate à dengue	92
Jogo do sabe-tudo	94
Jogo da memória (tempo de decomposição na natureza)	99
Batalha da eletricidade	102
Queimando calorias	105
Dominó dos invertebrados	110
Trilha da feira livre	112

História e Geografia

Roleta dos estados brasileiros (siglas e capitais)	114
Trilha das cantigas	118
Dominó das bandeiras brasileiras	120
Lendas brasileiras: quem sabe conta... ..	122
Trilha dos povos indígenas e africanos	125
Trilha dos costumes indígenas	126
Trilha das contribuições africanas ao Brasil	127

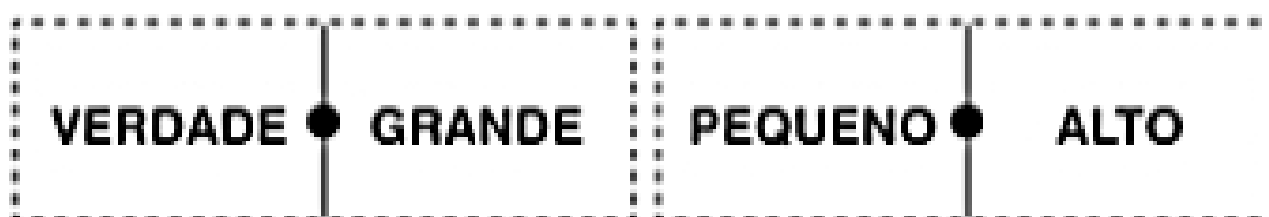
Respostas	128
-----------------	-----

Dominó dos antônimos

AO EDUCADOR

Para a realização deste jogo, organizar os alunos em grupos contendo quatro componentes.

O jogo consiste em colocar lado a lado palavras que apresentam sentidos opostos. Assim:



Regras do jogo

1. O grupo embaralha as peças, deixando-as viradas para baixo.
2. Cada componente escolhe **oito** peças sem vê-las.
3. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
4. O primeiro participante coloca uma peça sobre a mesa.
5. O próximo participante deverá colocar uma peça que contenha o antônimo da palavra de uma das extremidades.
6. Caso não tenha a peça, o participante passa a vez.
7. Vence o jogo o primeiro que se livrar de todas as peças ou, no caso de impasse (jogo fechado), aquele que tiver menos peças nas mãos.

No final, para conservar as peças, orientar os alunos a guardá-las em um envelope, pois a perda de uma única peça inviabilizará todo o jogo.

Dominó dos antônimos

PEQUENO	●	ALTO	BAIXO	●	CLARO
ESCURO	●	FÁCIL	DIFÍCIL	●	CHEIO
VAZIO	●	POSITIVO	NEGATIVO	●	NATURAL
ARTIFICIAL	●	INÍCIO	FIM	●	BOM
MAU	●	ABERTO	FECHADO	●	RÁPIDO
LENTO	●	TRISTE	ALEGRE	●	PAZ
GUERRA	●	NOVO	VELHO	●	FRIO
QUENTE	●	FINO	GROSSO	●	DIREITA

Dominó dos antônimos

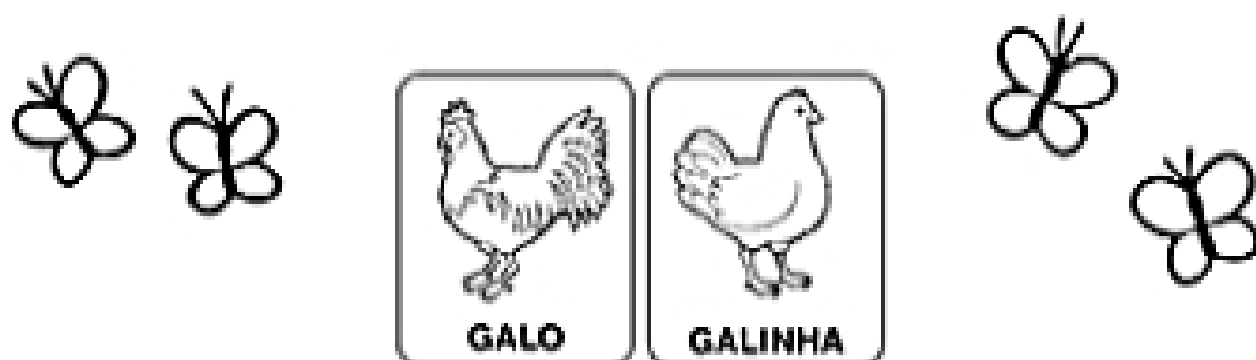
ESQUERDA	FRENTE	VERSO	CEDO
TARDE	DIA	NOITE	LEVE
PESADO	SECO	MOLHADO	CRU
COZIDO	FELIZ	INFELIZ	DIFERENTE
IGUAL	PERTO	LONGE	POBRE
RICO	MANSO	FEROZ	HERÓI
VILÃO	ERRO	ACERTO	FRACO
FORTE	MENTIRA	VERDADE	GRANDE

Jogo da memória: masculino e feminino

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos, contendo quatro ou cinco participantes.

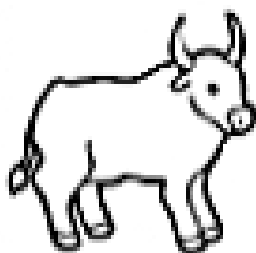
O jogo consiste em encontrar o par correspondente: uma carta com o masculino e a outra com o feminino correspondente. Assim:



Regras do jogo

1. O grupo decide qual será a ordem de jogada de cada participante.
2. Depois de embaralhadas, as cartas ficam dispostas com a parte escrita virada para baixo.
3. O primeiro participante desvira duas cartas, tentando formar o par. Se não formar, devolve as cartas para o local onde estavam sem que os colegas vejam quais são as cartas. Se formar, vira-as sobre a mesa para que todos confirmem o par formado.
4. Cada par formado fica com o participante para que, no final da partida, ele conte quantos pontos fez.
5. Os próximos participantes farão o mesmo. Ou seja, na sua vez, cada participante desvira duas cartas, tentando formar o par.
6. O jogo continua até que não haja mais cartas sobre a mesa.
7. Vence o jogo o participante que formar mais pares de cartas.

Jogo da memória: masculino e feminino



BOI/TOURO



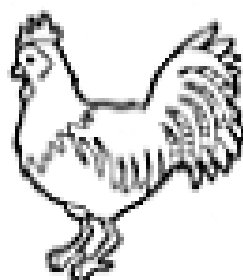
VACA



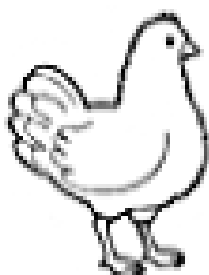
HOMEM



MULHER



GALO



GALINHA



ZANGÃO



ABELHA



CARNEIRO



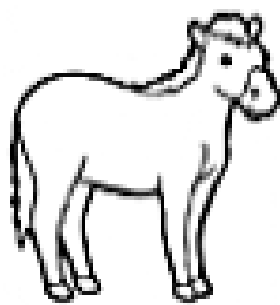
OVELHA



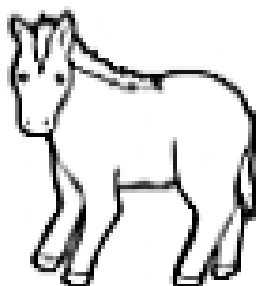
BODE



CABRA



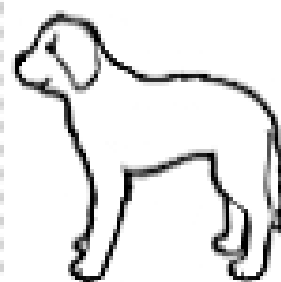
CAVALO



ÉGUA



CÃO



CADELA

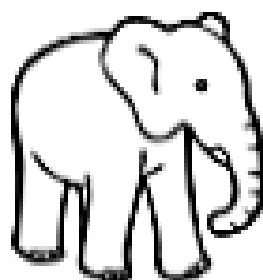
Jogo da memória: masculino e feminino



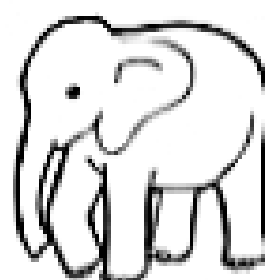
JUIZ



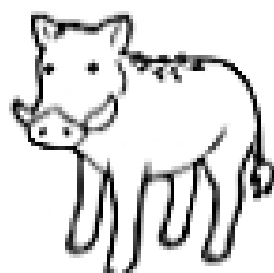
JUIZA



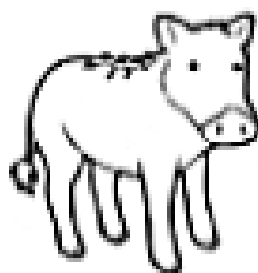
ELEFANTE



ELEFANTA



JAVALI



**JAVALINA OU
GIRONDA**



AVÓ



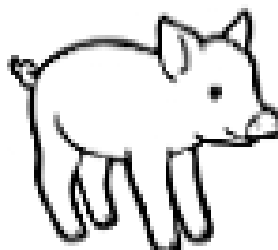
AVÓ



CONDE



CONDESSA



LEITÃO



LEITOA



ANCIÃO



ANCIÃ



BARATA MACHO



BARATA FÊMEA

Jogo da memória: masculino e feminino



PADRINHO



MADRINHA



ATOR



ATRIZ



GENRO



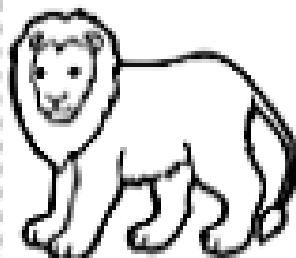
NORA



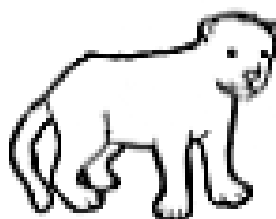
CANTOR



CANTORA



LEÃO



LEOA



DAMA



CAVALHEIRO



REI



RAINHA



AMAZONA



CAVALEIRO

Batalha dos coletivos

AO EDUCADOR

Regras do jogo

1. Forma-se um grupo contendo cinco pessoas. Um dos componentes será o juiz e não participará da disputa. Ele ficará com a cartela para analisar cada resposta dada.
2. Forma-se um monte de cartas depois de embaralhadas. Um participante por vez retira uma carta no monte e mostra-a aos colegas. Em seguida, ele deve apresentar o substantivo coletivo que designa o conjunto de seres apresentados na carta.
3. O juiz confirma a resposta. Se o participante acertar, ele fica com a carta. Se errar, a carta é eliminada. Cada carta vale um ponto.
4. O jogo continua até que não haja mais carta a ser comprada. O participante que conquistar mais cartas durante a partida será o vencedor do jogo.

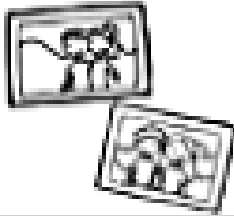
Batalha dos coletivos: cartela de respostas

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. álbum (fotografias) | 17. coro, coral (cantores) |
| 2. alcateia (lobos) | 18. réstia (alhos, cebolas) |
| 3. resma, maço (papel) | 19. batalhão, exército, pelotão (soldados) |
| 4. manada (elefantes) | 20. discoteca (discos) |
| 5. vara (porcos) | 21. biblioteca (livros) |
| 6. arquipélago (ilhas) | 22. elenco (atores) |
| 7. cacho (uvas) | 23. ninhada (pintinhos) |
| 8. constelação (estrelas) | 24. pinacoteca (quadros) |
| 9. enxame, colmeia (abelhas) | 25. vocabulário (palavras) |
| 10. atlas (mapas) | 26. acervo (obras de arte) |
| 11. ramalhete, buquê (flores) | 27. feixe (lenha) |
| 12. enxoval (roupa) | 28. molho, penca (chaves) |
| 13. cáfila (camelos) | 29. frota (ônibus) |
| 14. cardume (peixes) | 30. banda, orquestra (músicos) |
| 15. júri (jurados) | 31. rebanho (ovelhas) |
| 16. nuvem, praga (gafanhotos) | 32. carrilhão (sinos) |

Batalha dos coletivos

1

O coletivo de fotografias é...



2

O coletivo de lobos é...



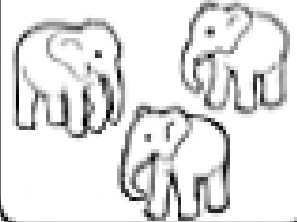
3

O coletivo de papel é...



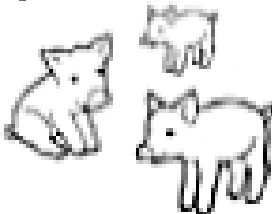
4

O coletivo de elefantes é...



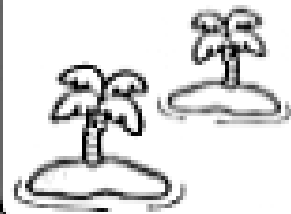
5

O coletivo de porcos é...



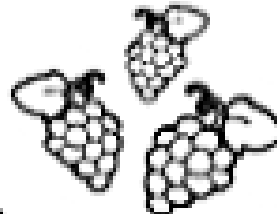
6

O coletivo de ilhas é...



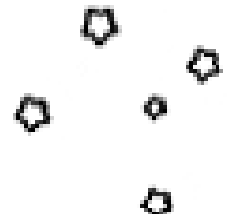
7

O coletivo de uvas é...



8

O coletivo de estrelas é...



9

O coletivo de abelhas é...



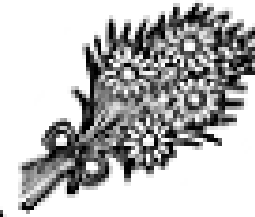
10

O coletivo de mapas é...



11

O coletivo de flores é...



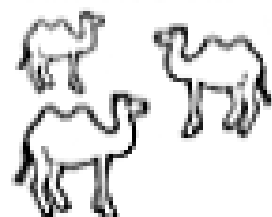
12

O coletivo de roupas é...



13

O coletivo de camelos é...



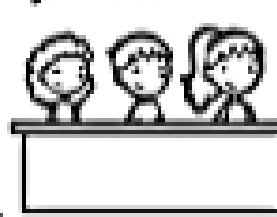
14

O coletivo de peixes é...



15

O coletivo de jurados é...



16

O coletivo de gafanhotos é...



Batalha dos coletivos

17

O coletivo de cantores é...



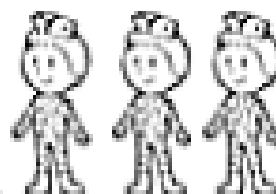
18

O coletivo de alhos ou de cebolas é...



19

O coletivo de soldados é...



20

O coletivo de discos é...



21

O coletivo de livros catalogados é...



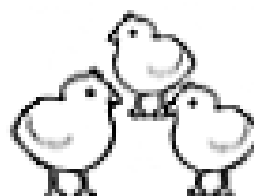
22

O coletivo de atores de uma peça ou espetáculo é...



23

O coletivo de pintinhos é...



24

O coletivo de quadros artísticos é...



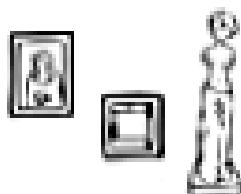
25

O coletivo de palavras é...

PALAVRA
Palavra
PALAVRA

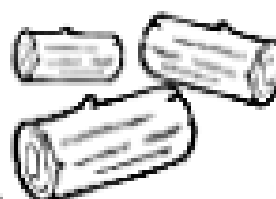
26

O coletivo de obras de arte é...



27

O coletivo de lenha é...



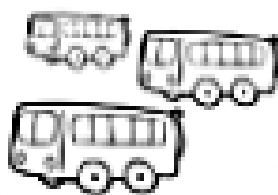
28

O coletivo de chaves é...



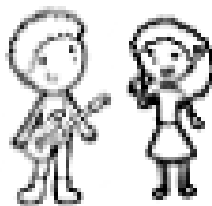
29

O coletivo de ônibus é...



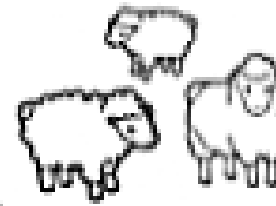
30

O coletivo de músicos é...



31

O coletivo de ovelhas é...



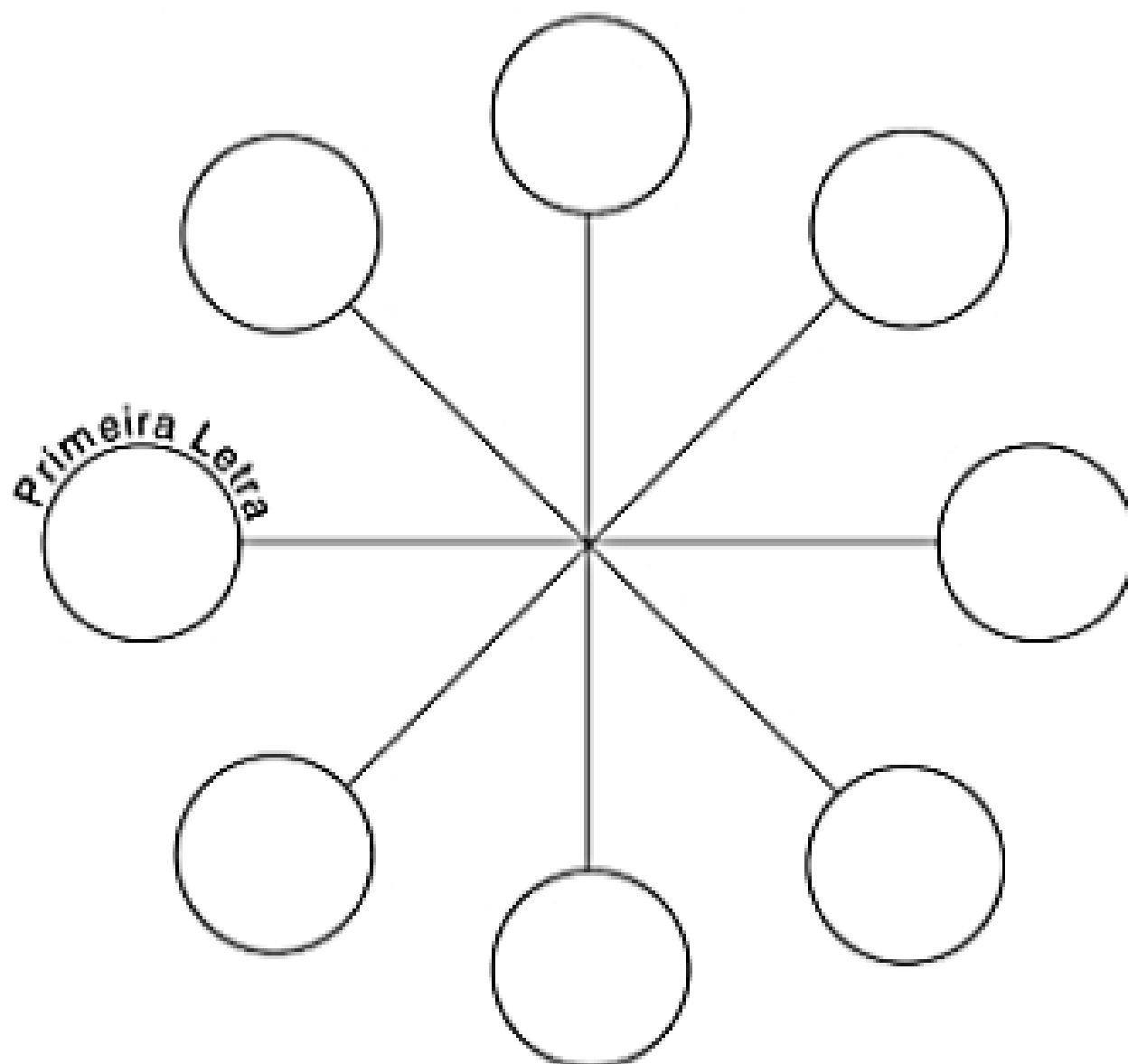
32

O coletivo de sinos é...



Jogo dos círculos

Forme uma palavra, preenchendo cada círculo conforme as indicações.



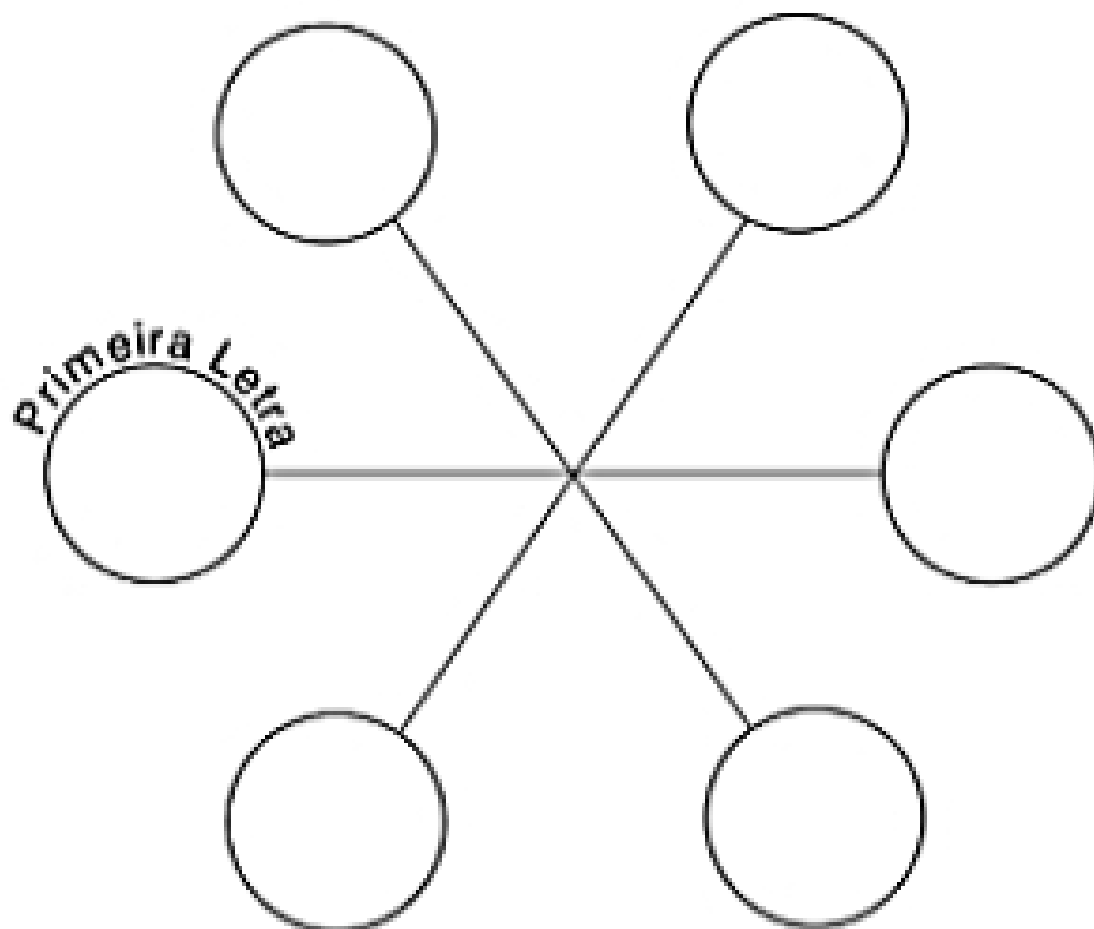
- A última letra é "O".
- Antes e depois do "T" vem "E".
- A primeira letra é "S" e a penúltima é "R".
- O "B" está antes do "R".
- O "M" está no círculo oposto ao "S".

É um dos meses do ano.



Jogo dos círculos

Forme uma palavra, preenchendo cada círculo conforme as indicações.



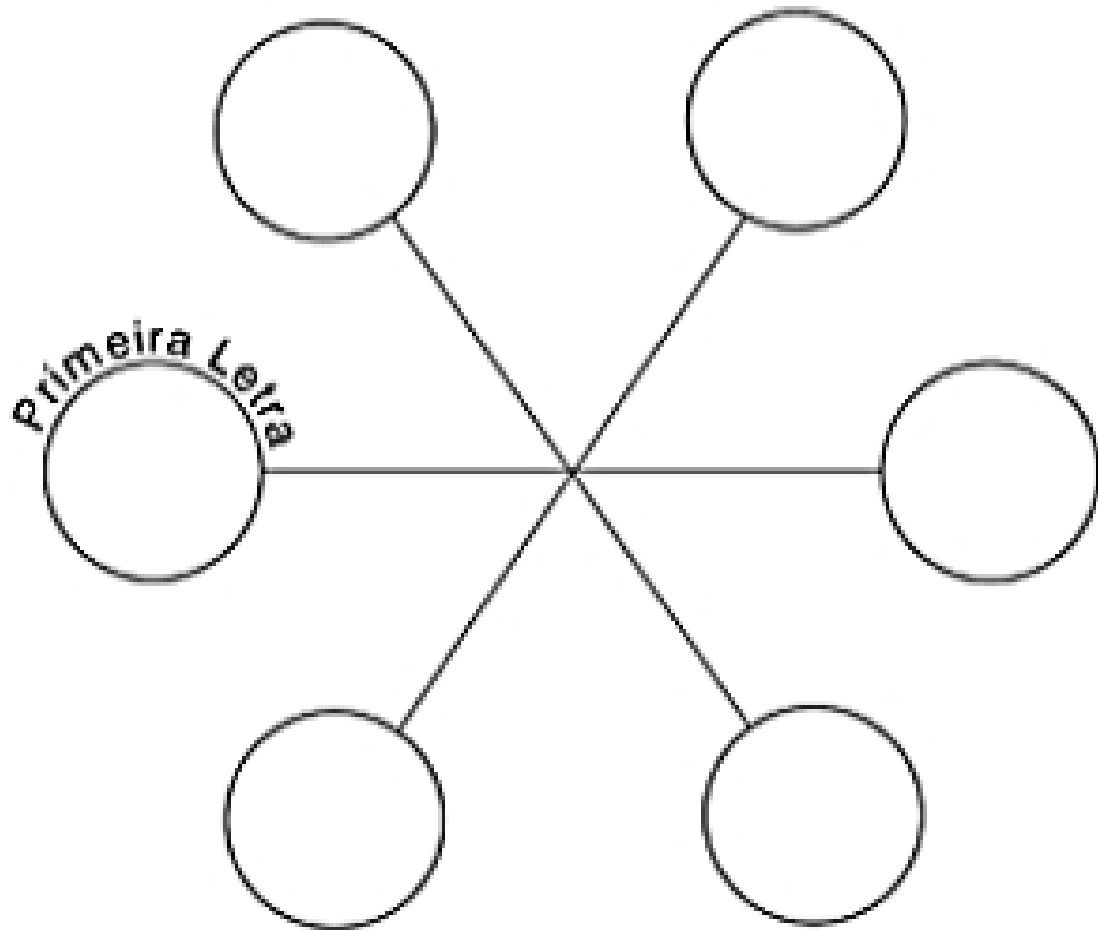
- A primeira letra é "G" e seu círculo oposto é A.
- Depois do "G" vem a letra "O".
- O "I" é a terceira letra e seu círculo oposto é "A".
- A penúltima letra é "B".

É uma fruta bem gostosa.



Jogo dos círculos

Forme uma palavra, preenchendo cada círculo conforme as indicações.



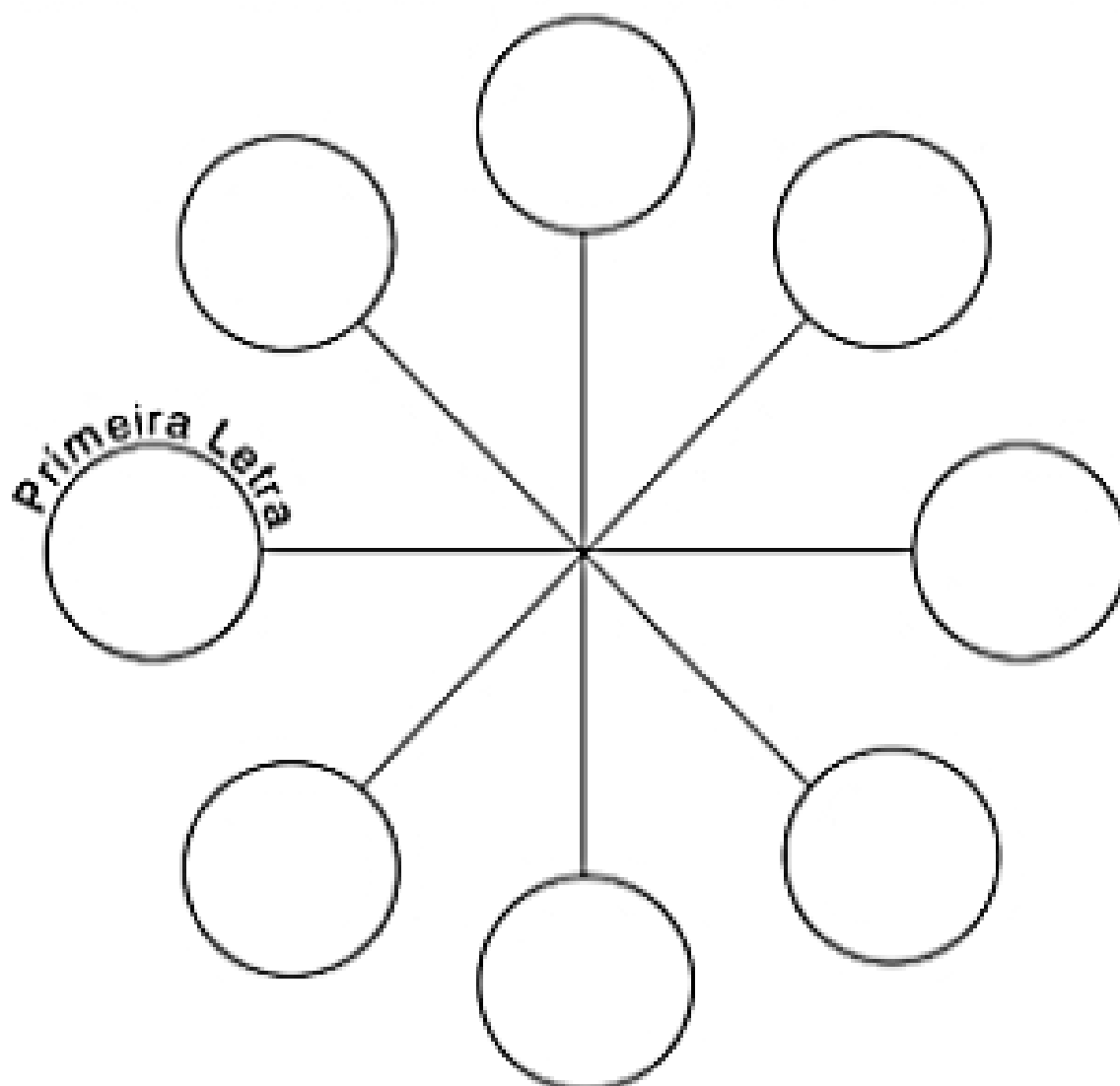
- A última letra é "I".
- O "J" vem antes do "A".
- O "B" é a terceira letra.
- O "T" está depois do "U".
- O "U" vem depois do "B".

É o nome de um réptil parecido com a tartaruga.



Jogo dos círculos

Forme uma palavra, preenchendo cada círculo conforme as indicações.



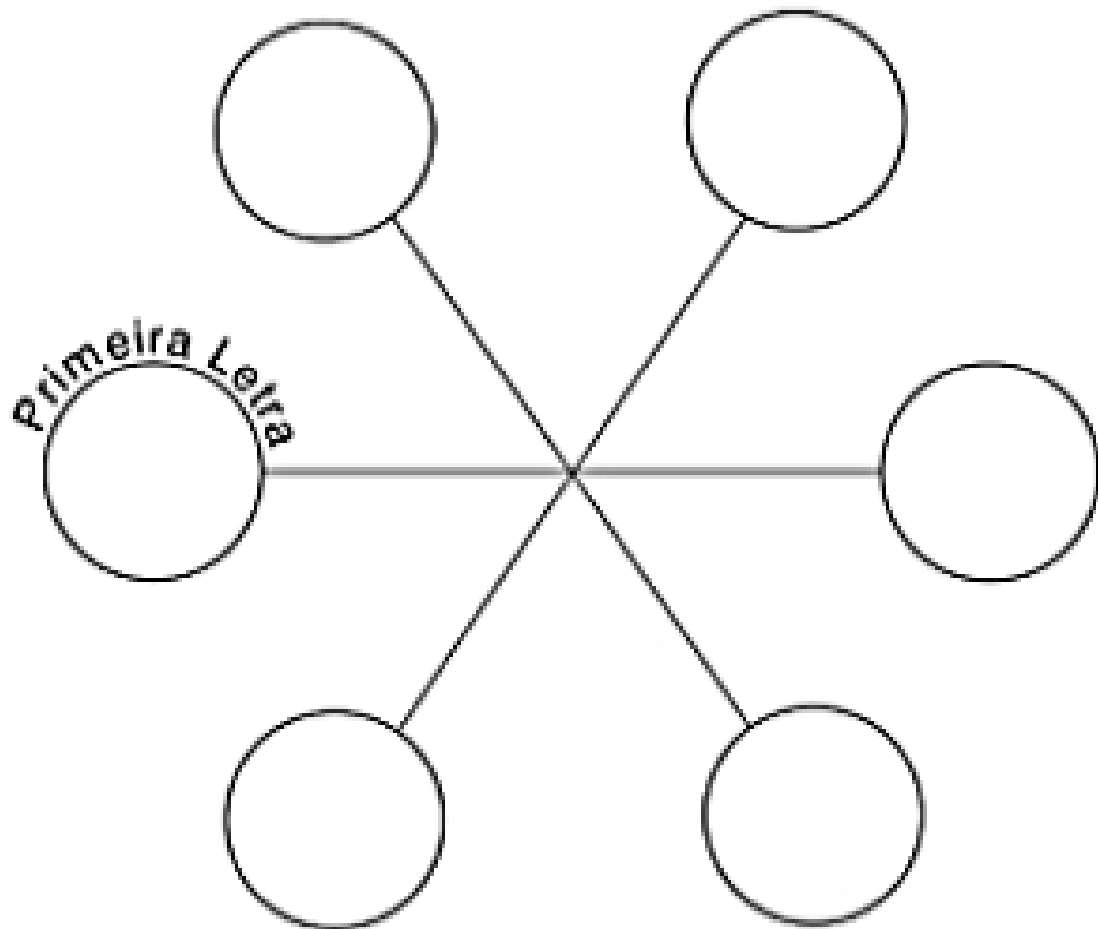
- A primeira letra é "P" e no círculo oposto está o "E".
- O "A" está depois de "P" e antes de "N".
- O "D" está antes do "E".
- A última letra é "O" e antes dela está o "R".
- Antes do "R" está o "I".

É um instrumento musical.



Jogo dos círculos

Forme uma palavra, preenchendo cada círculo conforme as indicações.



- A letra "O" está no segundo e no último círculo.
- A terceira letra é "E".
- O "L" vem antes do "H".
- O "H" é a penúltima letra.
- A primeira letra é "C".

É um animal roedor.



Detetive dos substantivos

AO EDUCADOR

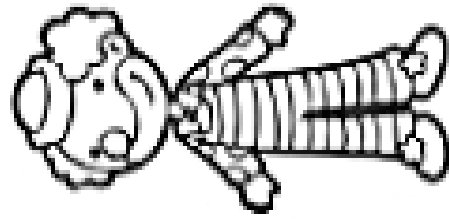
Regras do jogo

1. Formam-se três duplas para jogar.
2. As cartas ficam em um monte viradas para baixo.
3. Um jogador da primeira dupla pega uma carta e tenta fazer o parceiro descobrir o substantivo que a carta contém, fazendo mímica e oferecendo três pistas.
Exemplo: possui penas; sabe voar; tem duas patas.
4. Se o parceiro acertar, a dupla marca 1 ponto. Se errar, quem marca o ponto são as outras duas duplas.
5. Em seguida, é vez da próxima dupla.
6. O jogo segue até que acabem as cartas. Vence o jogo a dupla que mais obtiver pontos.

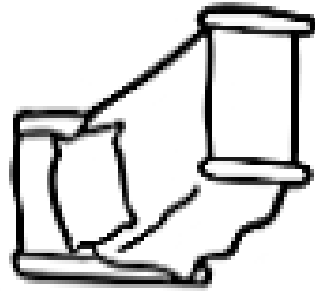
Tabela de pontos

Duplas	1ª jogada	2ª jogada	3ª jogada	4ª jogada	5ª jogada	6ª jogada
1						
2						
3						

Detetive dos substantivos



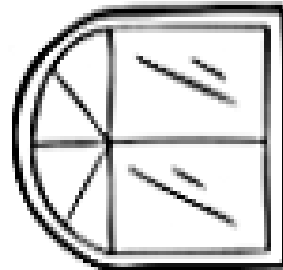
PALHAÇO



CAMA



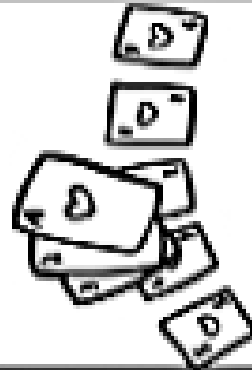
SAPO



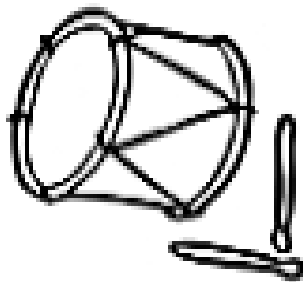
JANELA



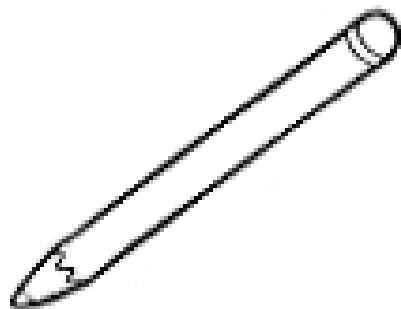
BANANA



BARALHO

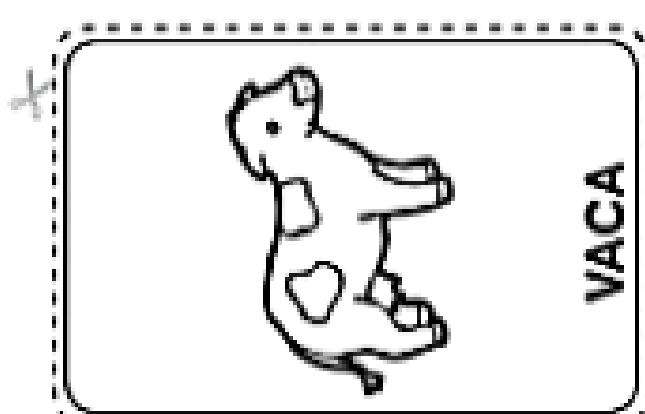
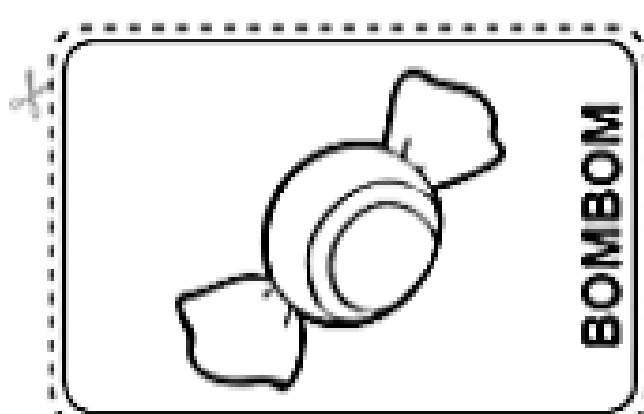
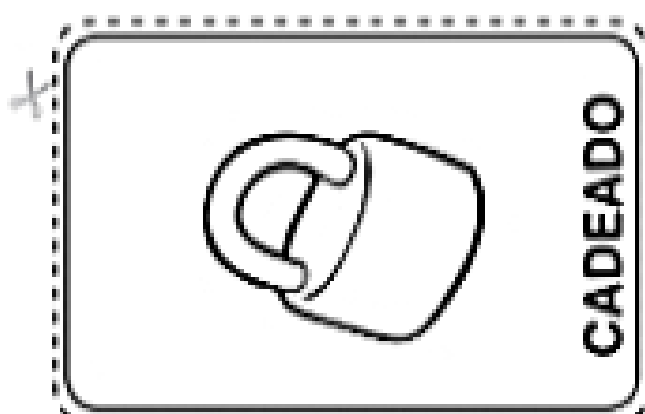
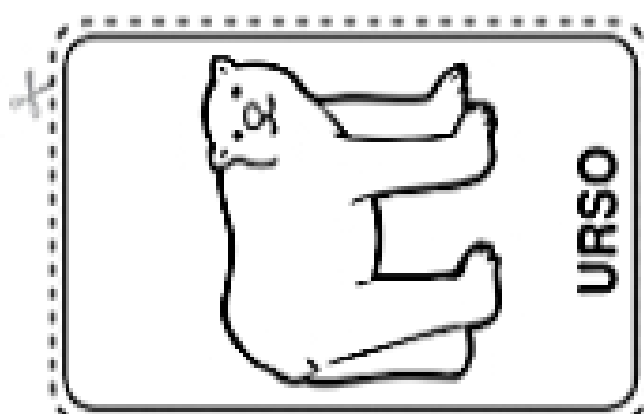
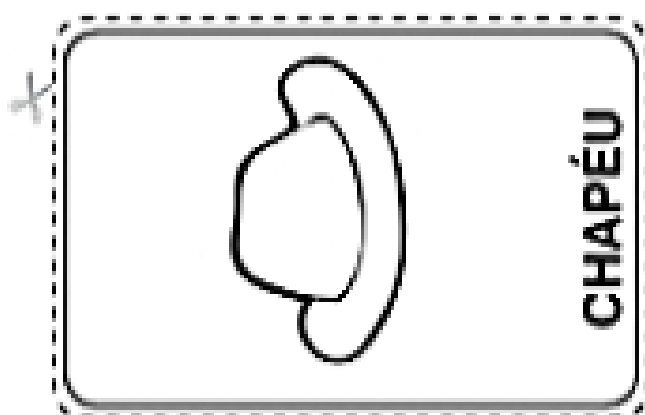
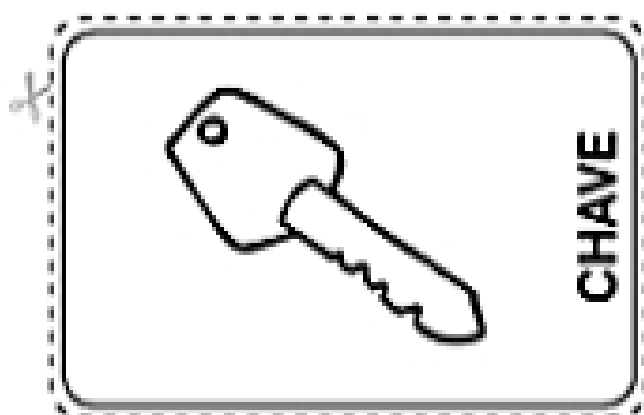
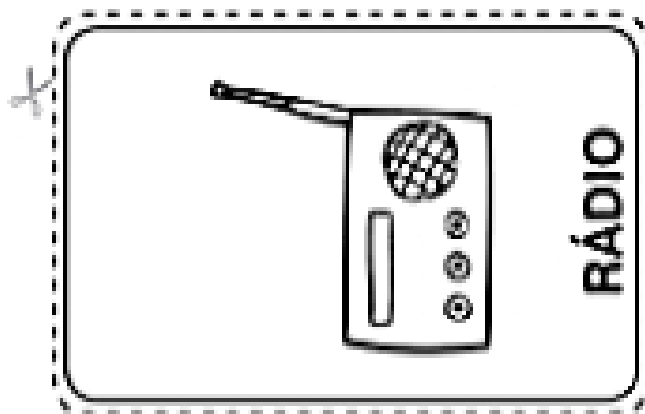
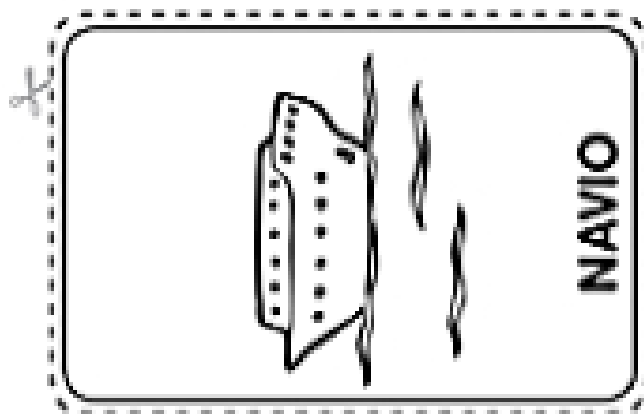


TAMBOR

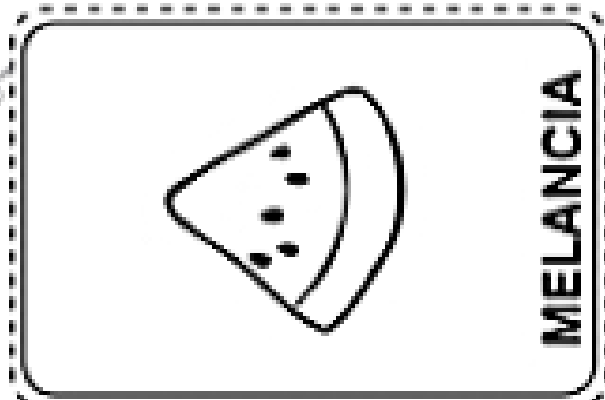
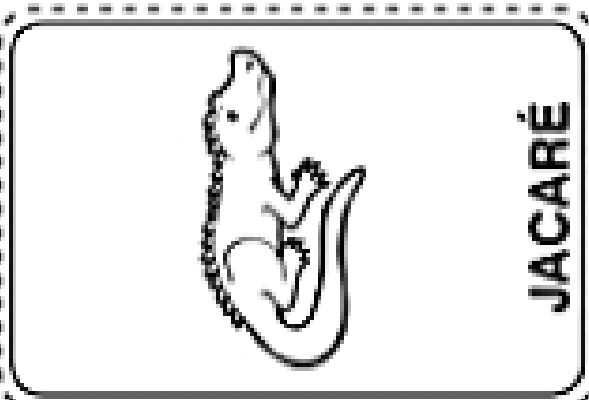
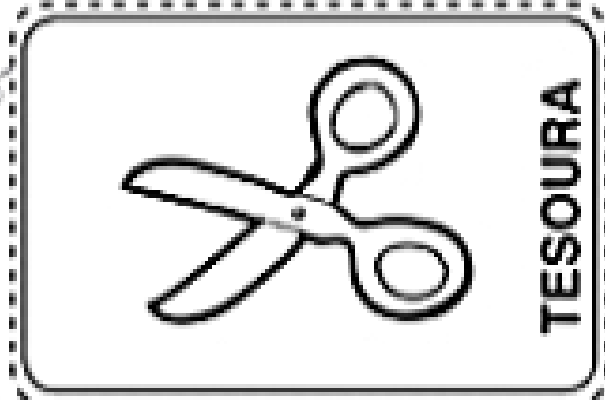
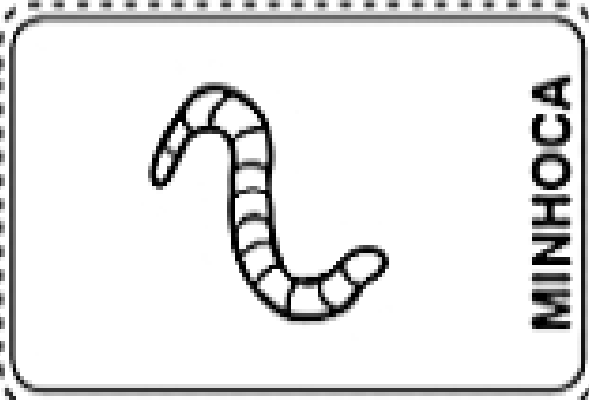
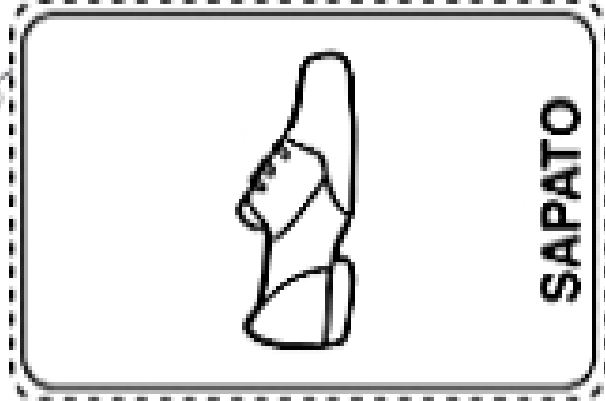
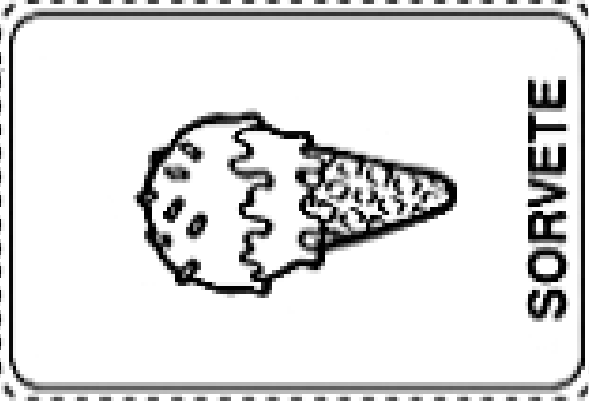
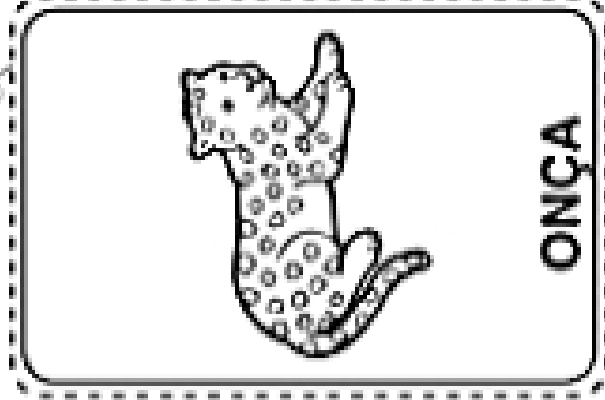
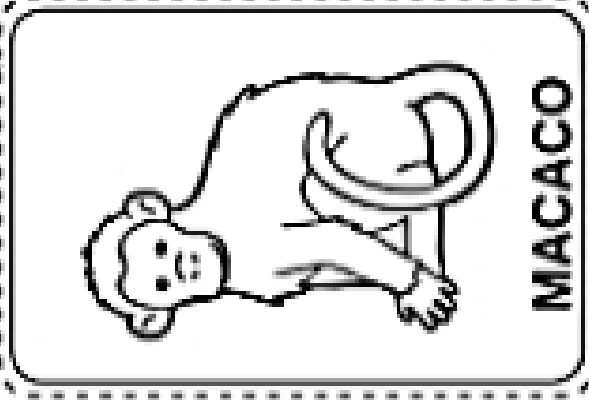


LÁPIS

Detetive dos substantivos



Detetive dos substantivos



Detetive dos substantivos



VIOLÃO



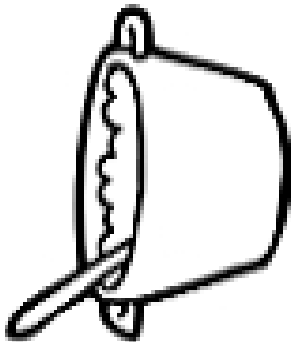
COELHO



CANECA



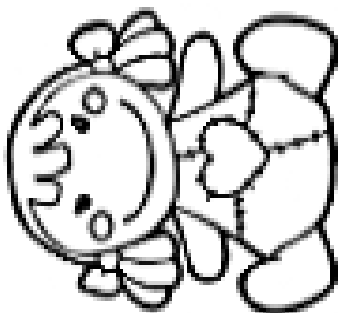
VASSOURA



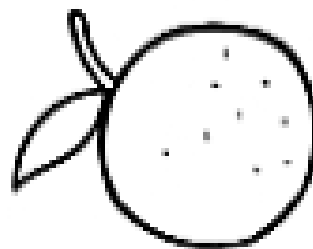
PANELA



BALEIA



BONECA



LARANJA

Trinca grau do substantivo

AO EDUCADOR

O objetivo é formar uma trinca de cartas contendo o mesmo substantivo em graus diferentes, ou seja, uma carta com o substantivo no grau normal, outra com esse mesmo substantivo no diminutivo e outra com o substantivo no aumentativo. Assim:



Regras do jogo

1. Organiza-se um grupo com quatro componentes.
2. Após embaralhadas, são distribuídas nove cartas a cada componente do grupo.
3. Se ao receber as cartas houver alguma trinca, o jogador abaixa na mesa a trinca feita e permanece na mão com as cartas que não formaram trinca.
4. O primeiro jogador compra do monte uma carta e tem de descartar uma carta. Pode ser a carta que comprou ou outra qualquer.
5. As cartas que forem descartadas ficam na mesa com a parte escrita virada para cima. Os participantes poderão comprar cartas do monte ou do descarte.
6. A cada rodada, todos os jogadores são obrigados a comprar e descartar uma carta.
7. Sempre que fizer trinca, o jogador deve deixar as cartas expostas sobre a mesa.
8. Se durante o jogo algum dos participantes ficar sem nenhuma carta para jogar, poderá comprar quatro cartas em qualquer um dos montes.
9. O primeiro participante que formar quatro trincas é o vencedor.

Trinca grau do substantivo



GATINHO



GATO



**GATÃO OU
GATARRÃO**



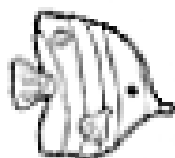
PORQUINHO



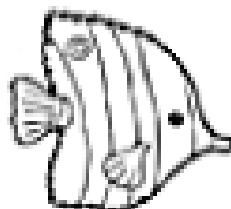
PORCO



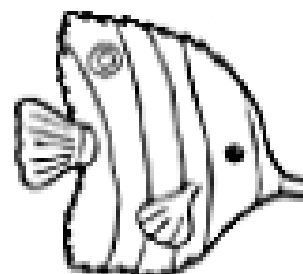
PORCÃO



PEIXINHO



PEIXE



PEIXÃO

Trinca grau do substantivo



CASEBRE



CASA



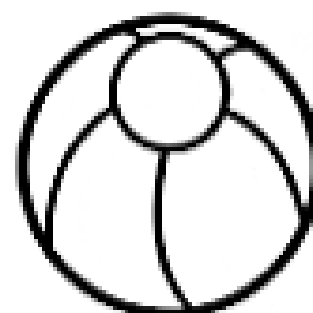
CASARÃO



BOLINHA



BOLA



BOLÃO



PRATINHO



PRATO



**PRATÃO OU
PRATARRAZ**

Trinca grau do substantivo



ROBOZINHO



ROBÔ



ROBOZÃO



CHAPEUZINHO



CHAPÉU



CHAPELÃO



CÃOZINHO



CÃO

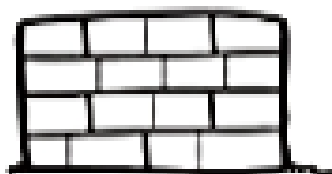


CANZARRÃO

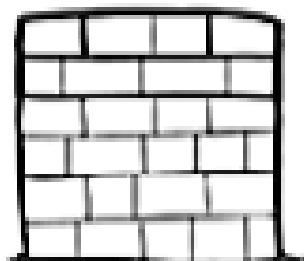
Trinca grau do substantivo



MURETA



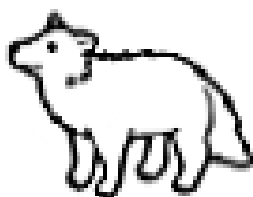
MURO



MURALHA



LOBINHO



LOBO



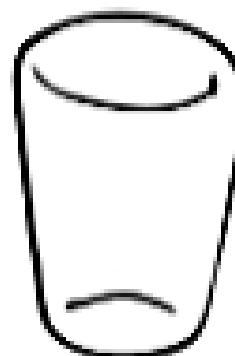
LOBÃO



COPINHO



COPO



COPÁZIO

Trinca grau do substantivo



HOMENZINHO



HOMEM



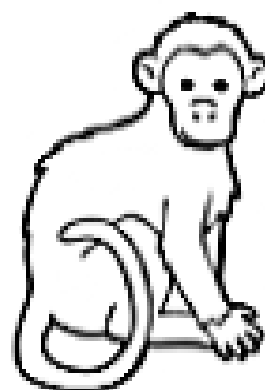
HOMENZARRÃO



MACAQUINHO



MACACO



MACACÃO



CARRINHO



CARRO



CARRÃO

Trinca grau do substantivo



FOGUINHO



FOGO



FOGARÉU



ANELZINHO



ANEL



ANELÃO



COLHERZINHA



COLHER



COLHERAÇA

Bingo dos adjetivos

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em duplas e distribuir uma cartela para cada dupla.

Em uma caixinha ou saco, colocar pequenos pedaços de papel, contendo os adjetivos abaixo.

Na sequência, sortear pausadamente cada um dos adjetivos. Se fizer parte da cartela, a dupla deverá marcá-lo.

Será considerada vencedora a dupla que primeiro preencher toda a cartela. É possível que haja mais de uma dupla vencedora simultaneamente.



Adjetivos para sorteio

	feliz	macio	calmo	amável
	dócil	triste	bonito	feio
	feroz	bom	mau	belo
	difícil	frágil	fácil	simples
	complicado	alegre	cansado	nublado
	vazio	cheio	disposto	valente
	corajoso	apaixonado	saudável	estudioso
	normal	piedoso	carinhoso	juvenil
	infantil	sagrado	sensível	pequeno
	veloz	fiel	áspero	ágil

Bingo dos adjetivos

feliz	macio	calmo
infantil	veloz	fiel
amável	ágil	áspero

normal	piedoso	carinhoso
juvenil	dócil	triste
amável	frágil	bonito

feio	feroz	bom
difícil	belo	infantil
normal	corajoso	estudioso

Bingo dos adjetivos

apaixonado

saudável

estudioso

valente

frágil

fiel

mau

simples

fácil

cansado

piedoso

carinhoso

juvenil

vazio

disposto

alegre

áspero

bonito

feio

disposto

bom

difícil

sagrado

sensível

corajoso

juvenil

feliz

Bingo dos adjetivos

alegre	complicado	valente
cheio	bom	nublado
amável	pequeno	macio

calmo	bonito	carinhoso
infantil	normal	nublado
sensível	ágil	apaixonado

fiel	feroz	mau
vazio	calmo	amável
cansado	veloz	complicado

Bingo dos adjetivos

feliz

cheio

calmo

ágil

veloz

simples

amável

bom

sagrado

cansado

estudioso

pequeno

vazio

dócil

bom

fácil

áspero

bonito

calmo

feroz

nublado

belo

alegre

fiel

normal

carinhoso

macio

Bingo dos adjetivos

apaixonado	mau	piedoso
fácil	juvenil	fiel
calmo	simples	sagrado

cansado	estudioso	carinhoso
infantil	cheio	veloz
saudável	ágil	bonito

vazio	disposto	feroz
áspero	mau	dócil
difícil	normal	complicado

Dominó dos numerais

AO EDUCADOR

Organizar grupos contendo quatro componentes. Cada um fica com sete peças e deverá colocar o numeral cardinal ao lado do numeral ordinal correspondente. Exemplos: um e primeiro, dois e segundo... dez e décimo.

1.000^o MILÉSIMO	1 UM	1^o PRIMEIRO	2 DOIS
2^o SEGUNDO	3 TRÊS	3^o TERCEIRO	4 QUATRO
4^o QUARTO	5 CINCO	5^o QUINTO	6 SEIS
6^o SEXTO	7 SETE	7^o SÉTIMO	8 OITO
8^o OITAVO	9 NOVE	9^o NONO	10 DEZ
10^o DÉCIMO	20 VINTE	20^o VIGÉSIMO	30 TRINTA

Dominó dos numerais

30^º TRIGÉSIMO	40 QUARENTA	40^º QUADRAGÉSIMO	50 CINQUENTA
50^º QUINQUAGÉSIMO	60 SESSENTA	60^º SEXAGÉSIMO	70 SETENTA
70^º SEPTUAGÉSIMO	80 OITENTA	80^º OCTOGÉSIMO	90 NOVENTA
90^º NONAGÉSIMO	100 CEM	100^º CENTÉSIMO	200 DUZENTOS
200^º DUCENTÉSIMO	300 TREZENTOS	300^º TRECENTÉSIMO	400 QUATROCENTOS
400^º QUADRICENTÉSIMO	500 QUINHENTOS	500^º QUINGENTÉSIMO	600 SEISCENTOS
600^º SEXCENTÉSIMO	700 SETECENTOS	700^º SEPTINGENTÉSIMO	800 OITOCENTOS
800^º OCTINGENTÉSIMO	900 NOVECENTOS	900^º NONGENTÉSIMO	1.000 MIL

Batalha dos numerais coletivos

AO EDUCADOR

Para a realização deste jogo, organizar os alunos em trios e aplicar as mesmas regras do jogo da memória.

1 BIMESTRE	1 Período de dois meses	2 CENTENA	2 Conjunto de cem elementos
3 CENTENÁRIO	3 Período de cem anos	4 DÉCADA	4 Período de dez anos
5 DEZENA	5 Conjunto de dez elementos	6 DÚZIA	6 Conjunto de doze elementos
7 LUSTRO	7 Período de cinco anos	8 MILÊNIO	8 Período de mil anos

Batalha dos numerais coletivos

9 NOVENA	9 Período de nove dias	10 PAR	10 Conjunto de dois elementos
11 QUARENTENA	11 Período de quarenta dias	12 TRIMESTRE	12 Período de três meses
13 SEMESTRE	13 Período de seis meses	14 SÉCULO	14 Período de cem anos
15 MILHEIRO	15 Conjunto de mil elementos	16 QUINZENA	16 Período de quinze dias

Trinca dos tempos verbais

AO EDUCADOR

O objetivo é formar trinca de cartas, contendo um mesmo verbo em tempos diferentes, ou seja, uma carta com um verbo no pretérito, outra com esse mesmo verbo no presente e outra com o verbo no futuro. Assim:

AMEI	AMO	AMAREI
PRETÉRITO	PRESENTE	FUTURO

Regras do jogo

1. Organiza-se um grupo com quatro componentes.
2. Após embaralhadas, são distribuídas nove cartas a cada componente do grupo.
3. Se ao receber as cartas houver alguma trinca, o jogador abaixa na mesa a trinca feita e permanece com as cartas que não formaram trinca.
4. O primeiro jogador compra do monte uma carta e tem de descartar uma carta. Pode ser a carta que comprou ou outra qualquer.
5. As cartas que forem descartadas ficam na mesa com a parte escrita virada para cima. Os participantes poderão comprar a carta do monte ou do descarte.
6. Todos os jogadores são obrigados, a cada rodada, a comprar e descartar uma carta.
7. Sempre que fizer trinca, o jogador deve tirar as cartas da mão, deixando-as expostas sobre a mesa.
8. Se durante o jogo algum dos participantes ficar sem nenhuma carta, poderá comprar quatro cartas em qualquer um dos montes.
9. O primeiro participante que formar quatro trincas é o vencedor.

Trinca dos tempos verbais

AMEI PRETÉRITO	AMO PRESENTE	AMAREI FUTURO	VIAJEI PRETÉRITO
PARTI PRETÉRITO	PARTO PRESENTE	PARTIREI FUTURO	VIAJO PRESENTE
DEVI PRETÉRITO	DEVO PRESENTE	DEVEREI FUTURO	VIAJAREI FUTURO
CANTEI PRETÉRITO	CANTO PRESENTE	CANTAREI FUTURO	PEDIA PRETÉRITO

Trinca dos tempos verbais

PEÇO

PRESENTE

PEDIREI

FUTURO

ESTAVA

PRETÉRITO

ESTOU

PRESENTE

ESTAREI

FUTURO

SONHEI

PRETÉRITO

SONHO

PRESENTE

SONHAREI

FUTURO

PULEI

PRETÉRITO

PULO

PRESENTE

PULAREI

FUTURO

TINHA

PRETÉRITO

TENHO

PRESENTE

TEREI

FUTURO

VIA

PRETÉRITO

VEJO

PRESENTE

Trinca dos tempos verbais

VEREI FUTURO	DANÇEI PRETÉRITO	DANÇO PRESENTE	DANÇAREI FUTURO
LIA PRETÉRITO	LEIO PRESENTE	LEREI FUTURO	VESTI PRETÉRITO
VISTO PRESENTE	VESTIREI FUTURO	FIZ PRETÉRITO	FAÇO PRESENTE
FAREI FUTURO	SEGUI PRETÉRITO	SIGO PRESENTE	SEGUIREI FUTURO

Transformando palavras

AO EDUCADOR

Organizar grupos contendo quatro componentes, sendo que um deles será o juiz da partida.

Regras do jogo

1. Cada componente do grupo usará um marcador diferente sobre a trilha.
2. O juiz embaralha as cartas e faz um monte com a parte escrita virada para baixo.
3. O grupo decide ou sorteia a ordem de jogada de cada participante.
4. Um participante por vez compra uma carta e lê a palavra que ela contém. Em seguida, transforma a palavra em outra, acrescentando a letra indicada. Exemplo:



BICHO



MAIOR

5. O juiz avalia a resposta, com base na cartela de respostas. Se o participante acertar, avança uma casa na trilha, se errar permanece onde está.
6. Em seguida, é vez do próximo participante. Ele seguirá os mesmos procedimentos e assim sucessivamente.
7. O participante que primeiro atingir a área de chegada da trilha será o vencedor.

Transformando palavras

Ficha do juiz

Cartela de respostas

- | | | |
|-------------|--------------------|------------------|
| 1. carro | 23. placa | 45. tocha |
| 2. minha | 24. chapa | 46. bicho |
| 3. preço | 25. trem | 47. bolha |
| 4. filha | 26. texto | 48. branca |
| 5. farol | 27. podre ou poder | 49. frio |
| 6. chama | 28. padre | 50. chão |
| 7. malha | 29. amora | 51. colha |
| 8. trator | 30. ramo ou amor | 52. telha |
| 9. prato | 31. corta ou colar | 53. freio |
| 10. preso | 32. sonho | 54. drama |
| 11. canal | 33. luva | 55. escolha |
| 12. urso | 34. formal | 56. ficha |
| 13. clima | 35. plano | 57. brota, botar |
| 14. calça | 36. ator ou rato | 58. arranha |
| 15. ponte | 37. galho | 59. varra |
| 16. velha | 38. falha | 60. cravo |
| 17. chave | 39. murro | 61. polvo |
| 18. sigla | 40. sobre | 62. prego |
| 19. grato | 41. pinho | 63. ferra |
| 20. régua | 42. mundo | 64. molha |
| 21. cliente | 43. clara | |
| 22. poste | 44. grande | |

Transformando palavras

LARGADA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

BICHO

MAIOR

RATÃO

CHEGADA

Transformando palavras



1

CARO

acrescente *R*



2

MINA

acrescente *H*



3

PEÇO

acrescente *R*



4

FILA

acrescente *H*



5

FARO

acrescente *L*



6

CAMA

acrescente *H*



7

MALA

acrescente *H*



8

TRATO

acrescente *R*



9

PATO

acrescente *R*



10

PESO

acrescente *R*



11

CANA

acrescente *L*



12

USO

acrescente *R*



13

CIMA

acrescente *L*



14

CAÇA

acrescente *L*



15

POTE

acrescente *N*



16

VELA

acrescente *H*

Transformando palavras

✂

17
CAVE
acrescente *H*

✂

18
SIGA
acrescente *L*

✂

19
GATO
acrescente *R*

✂

20
ÉGUA
acrescente *R*

✂

21
CIENTE
acrescente *L*

✂

22
POTE
acrescente *S*

✂

23
PACA
acrescente *L*

✂

24
CAPA
acrescente *H*

✂

25
TEM
acrescente *R*

✂

26
TETO
acrescente *X*

✂

27
PODE
acrescente *R*

✂

28
PARE
acrescente *D*

✂

29
MORA
acrescente *A*

✂

30
AMO
acrescente *R*

✂

31
COTA
acrescente *R*

✂

32
SONO
acrescente *H*

Transformando palavras

✂

33

UVA

acrescente *L*

✂

34

FORMA

acrescente *L*

✂

35

PANO

acrescente *L*

✂

36

ATO

acrescente *R*

✂

37

GALO

acrescente *H*

✂

38

FALA

acrescente *H*

✂

39

MURO

acrescente *R*

✂

40

SOBE

acrescente *R*

✂

41

PINO

acrescente *H*

✂

42

MUDO

acrescente *N*

✂

43

CARA

acrescente *L*

✂

44

GRADE

acrescente *N*

✂

45

TOCA

acrescente *H*

✂

46

BICO

acrescente *H*

✂

47

BOLA

acrescente *H*

✂

48

BANCA

acrescente *R*

Roleta dos estados brasileiros



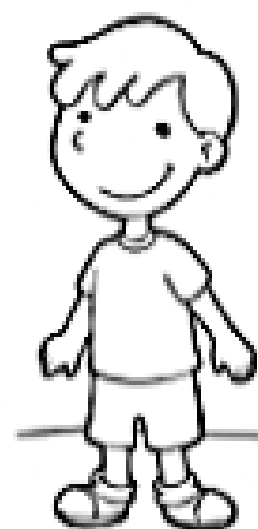
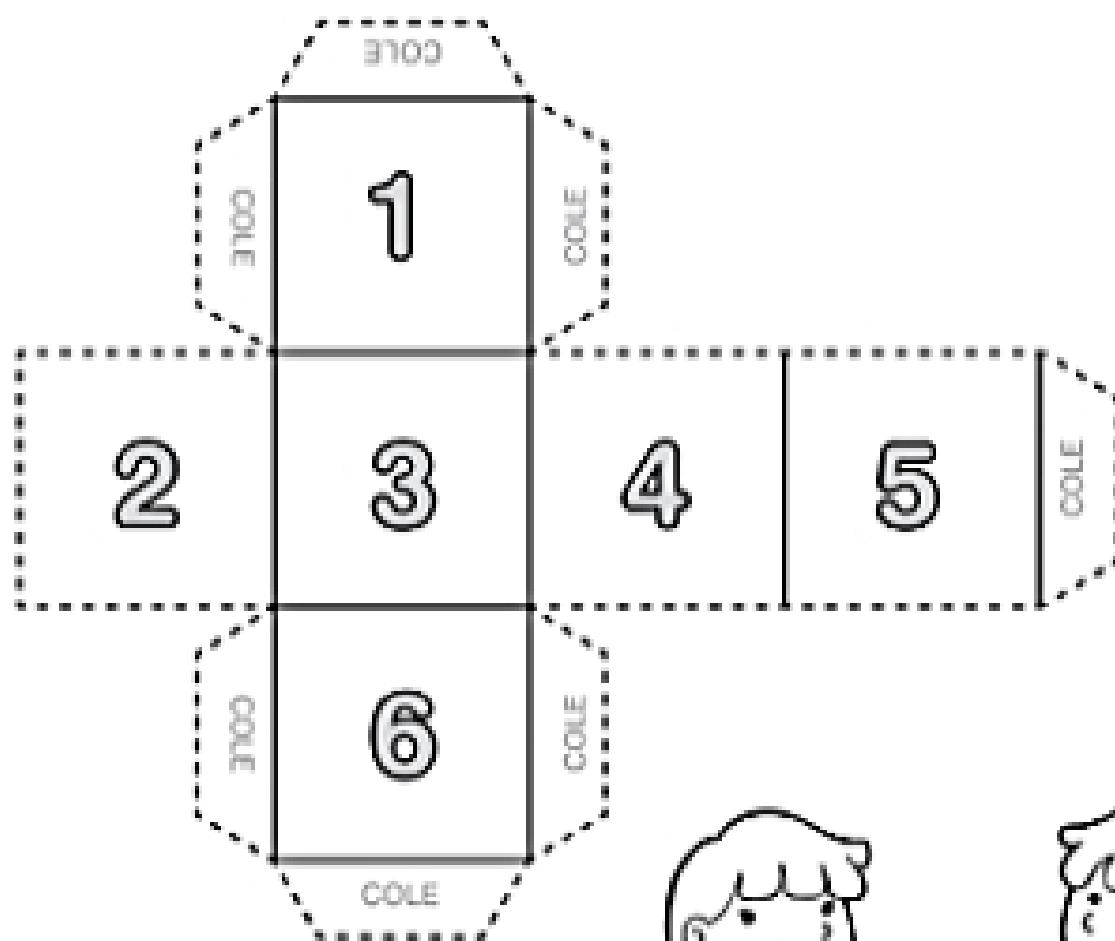
Trilha das cantigas

AO EDUCADOR

Cada jogador lança o dado e avança o número de casas sorteado.

Ao parar, ele deverá cantar um trecho da música indicada na casa.
Se errar, volta ao ponto anterior.

Vence o jogo quem primeiro alcançar a área de chegada.



Trilha das cantigas



1
Alecrim
dourado

2
Sapo-cururu

3
Escravos
de Jó

4
VOLTE
1 CASA

5
Mulher
Rendeira

6
O cravo
brigou com a
rosa

7
Ciranda,
cirandinha

8
AVANCE 2
CASAS

9
Peixe-vivo

10
Se esta
rua fosse
minha

11
Eu sou
pobre,
pobre pobre

12
VOLTE 2
CASAS

13
Havia uma
barata na
careca
do vovô

14
Cameirinho,
cameirão

15
AVANCE
3 CASAS

16
A barata
diz que tem

17
A canoa virou

18
VOLTE
2 CASAS

19
Da abóbora
faz melão

20
AVANCE
2 CASAS

21
Cai, cai,
balão

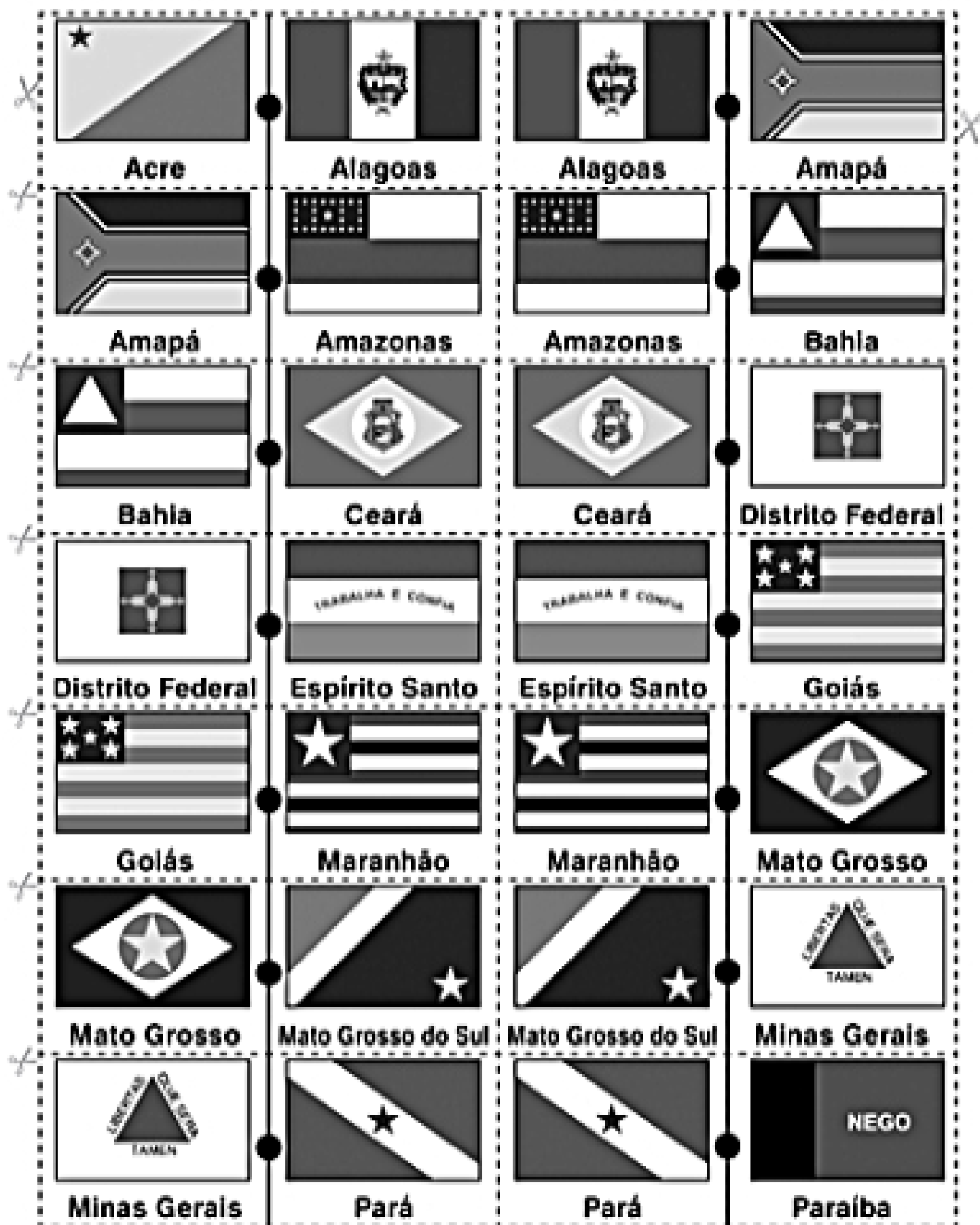
22
Pirulito que
bate, bate

23
Borboletinha
está na
cozinha

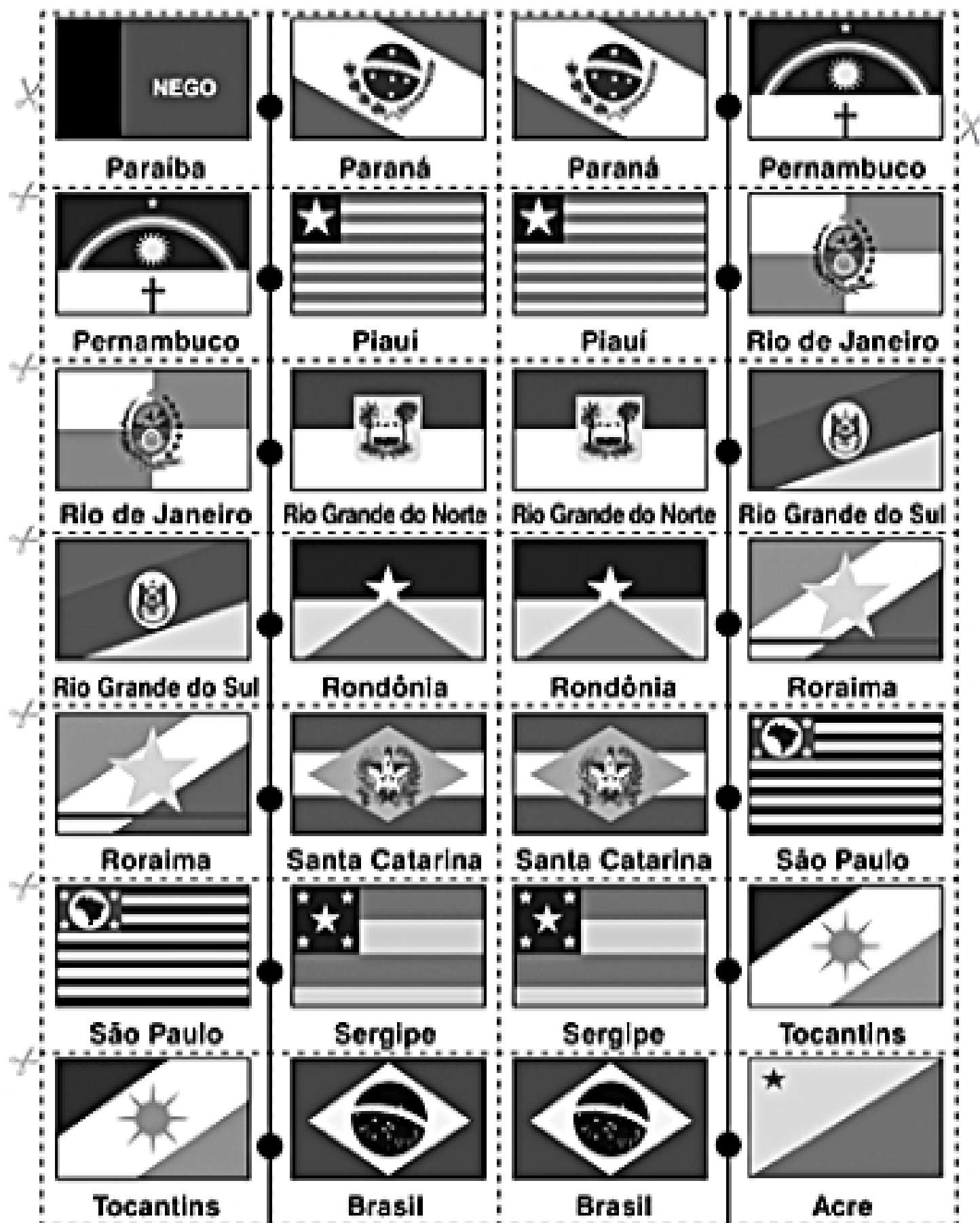
24
Fui ao
Tororó



Dominó das bandeiras brasileiras



Dominó das bandeiras brasileiras



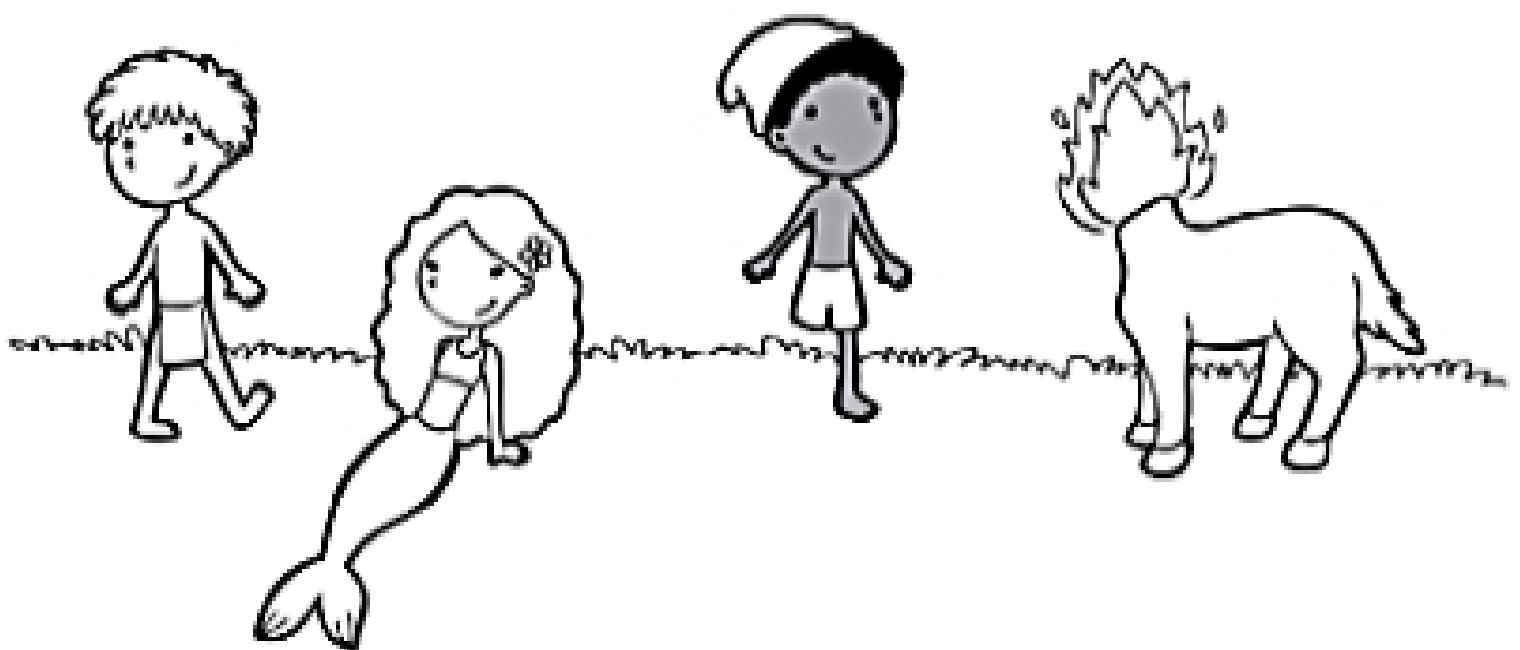
Lendas brasileiras: quem sabe conta...

AO EDUCADOR

Organizar a sala em dois grandes grupos para disputar entre si.
Exemplos para formação dos grupos: números pares e ímpares da chamada, alunos e alunas, turma da esquerda e turma da direita etc.

Regras do jogo

1. Na mesa do professor, forma-se um monte com as cartas, deixando-as viradas para baixo.
2. Um participante do primeiro grupo dirige-se até o monte e retira uma carta. Em seguida, mostra-a para toda a classe.
3. O participante deverá contar resumidamente a lenda indicada na carta ou informar o que sabe a respeito da personagem.
4. O professor avalia se a apresentação foi adequada e merecedora de ponto. Se julgar adequada, o grupo do participante ganha um ponto.
5. A seguir, é a vez do outro grupo seguir os mesmos passos.
6. O grupo vencedor será aquele que no final da partida tiver acumulado mais pontos.

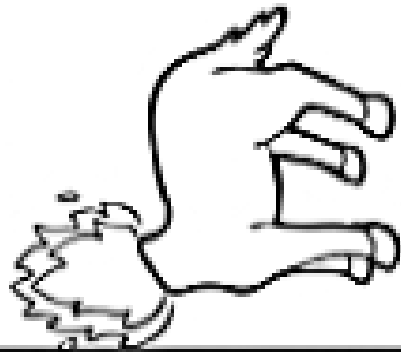


Lendas brasileiras: quem sabe conta...

BOITATÁ



MULA SEM CABEÇA



LOBISOMEM



BOTO



CUCA



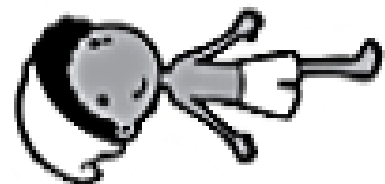
IARA



CURUPIRA



SACI



Lendas brasileiras: quem sabe conta...

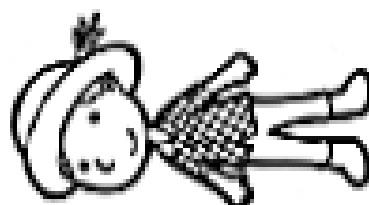
LEDA DA

GRALHA-AZUL



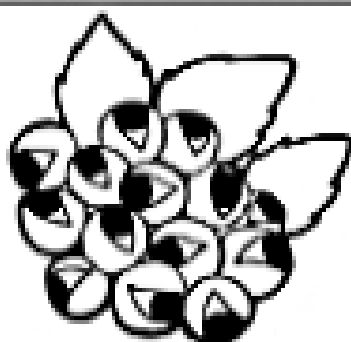
PEDRO

MALASARTES



LEDA DO

GUARANÁ

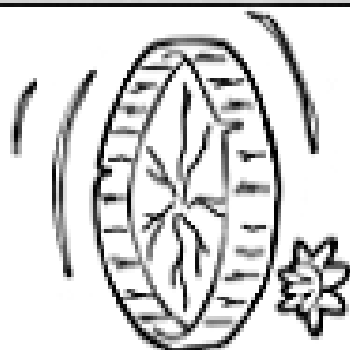


A FESTA NO CÉU



LEDA DA

VITÓRIA-RÉGIA



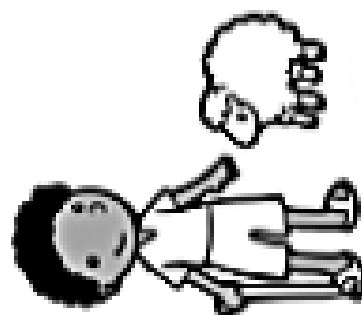
LEDA DO

UIRAPURU



NEGRINHO DO

PASTOREIRO



LEDA DA

MANDIOCA



Trilha dos povos indígenas e africanos

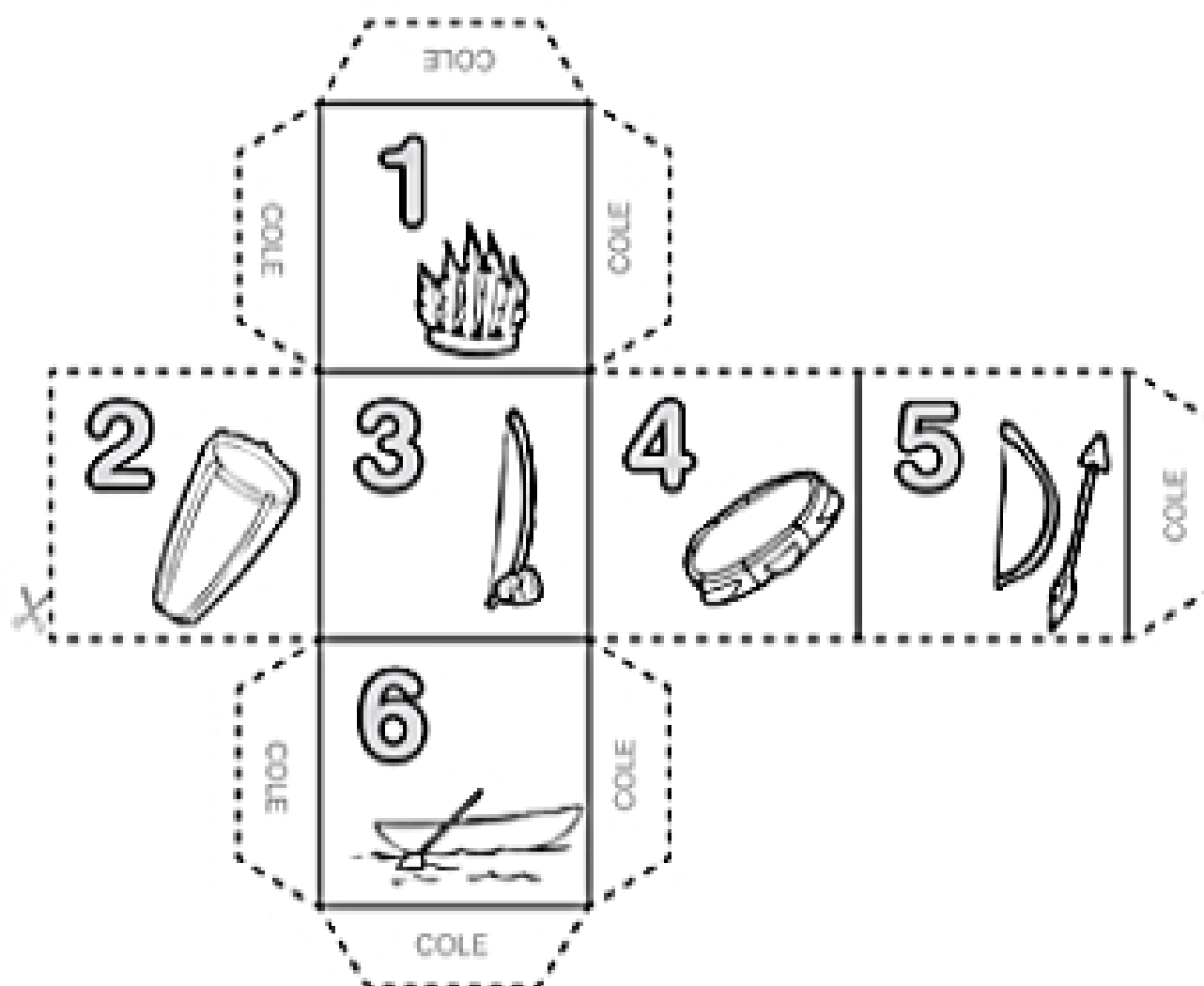
AO EDUCADOR

Para a realização dos jogos a seguir, organizar os alunos em grupos contendo de três a cinco componentes.

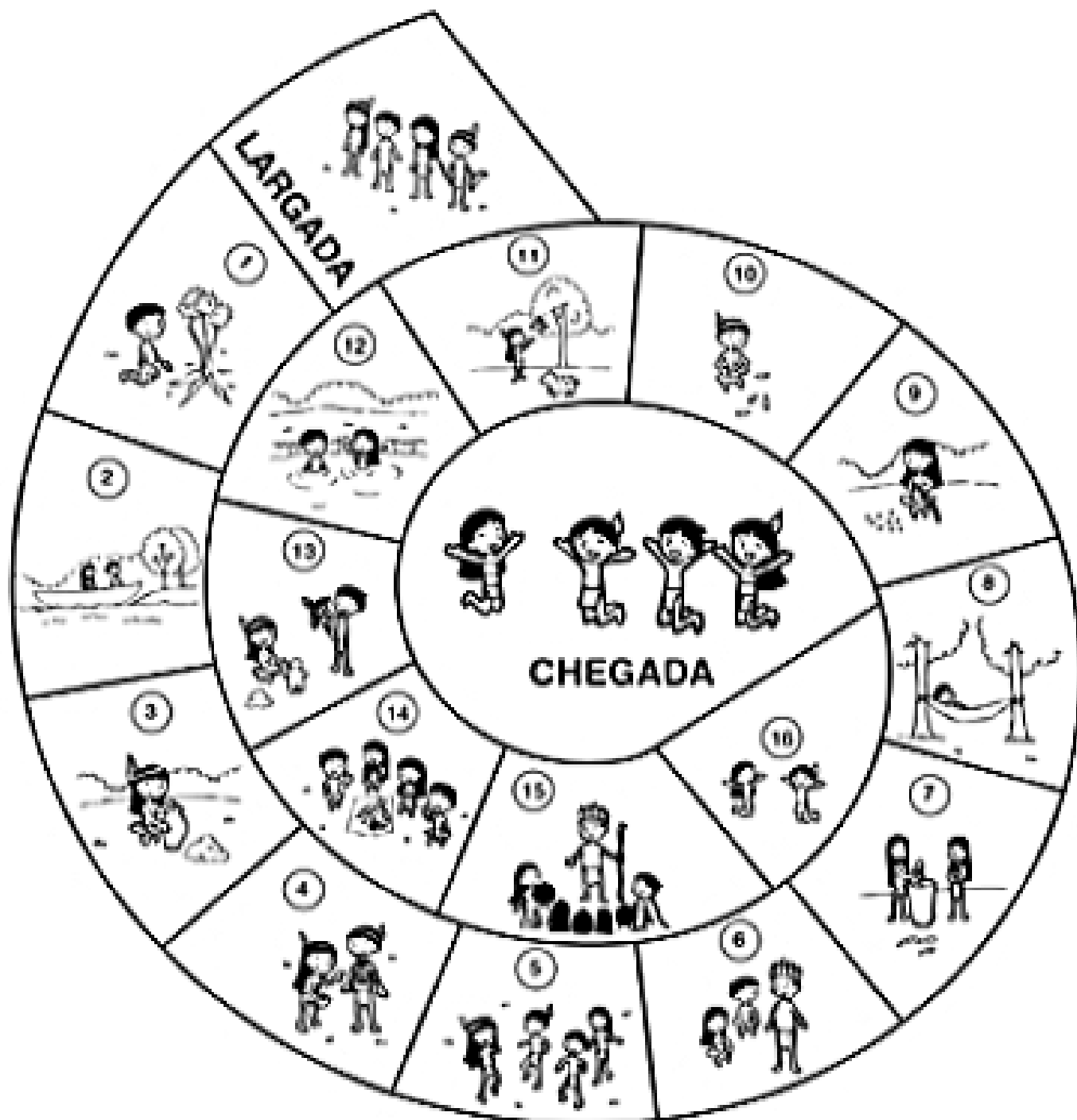
Na sua vez, cada componente do grupo lança o dado e avança o número de casas sorteado. Ao pôr o marcador sobre a casa, o componente lê para os colegas as informações nela descritas.

Se algum dos componentes do grupo souber mais informações a respeito do que foi lido, ele conta para os colegas.

Vence o jogo quem primeiro atingir a área de chegada.



Trilha dos costumes indígenas



Respostas

Página 17 a 21

setembro (p.17)
goiaba (p. 18)
jabuti (p. 19)
pandeiro (p. 20)
coelho (p. 21)

Página 61

a-be-lha;
ra-i-nha;
ce-go-nha
ár-vo-re
a-ra-ra
pás-sa-ro
flau-ta
ga-li-nha

Página 62

cro-co-di-lo
pol-tro-na
a-nel
ca-ra-col
os-so
ta-man-du-á
car-ro
es-tre-la
ca-chor-ro
e-le-fan-te