

BRINCANDO COM AS LETRAS

UM DESAFIO
EMOCIONANTE
EM BUSCA DO
APRENDIZADO!

Idade: a partir de 5 anos

Participantes: 2 a 6

Componentes: 1 dado, 18 peças, 1 tabuleiro, 26 letras ilustradas (fichas) e 1 saco de feltro.

Objetivo: acumular mais fichas ao relacionar as iniciais das imagens com as letras

Jogo 1 – MODO BANANA

(Tão simples quanto descascar uma banana)

Preparação

1. Colocar todas as fichas dentro do saco de feltro.
2. Cada jogador deverá escolher uma cor que o represente e pegar as 3 peças da cor escolhida.
3. Colocar o tabuleiro aberto, bem no centro da mesa, de forma que todos os jogadores tenham uma boa visão das figuras ilustradas.
4. Decidir por um critério qualquer quem iniciará a rodada, o iniciador deverá sortear e distribuir 3 fichas para cada jogador, inclusive para ele mesmo.

Como jogar

O iniciador sorteia 3 fichas para cada jogador, (nenhum jogador pode olhar o conteúdo das cartelas antes dele autorizar). Quando todos estiverem preparados, o iniciador dá o sinal, dizendo a palavra “JÁ”. Imediatamente, todos tentam localizar/relacionar as fichas com as iniciais das figuras no tabuleiro.

Cada vez que uma figura é encontrada, os participantes deverão colocar uma peça no lugar correspondente. O primeiro que encontrar as 3 iniciais grita: “TEMA”.

Nesse momento, o jogador que gritou “tema” tem suas correlações verificadas pelos demais participantes, se estiver tudo certo ele fica com as fichas e os outros devolvem as letras para o saco de feltro. Se estiver errado, o participante que gritou também devolve as letras para o saco.

A partir desse momento, o segundo jogador (ordem definida pelo participantes) retira/sorteia novamente 3 fichas novas para cada participante, iniciando uma nova rodada. O jogo prossegue desta maneira até que as 26 fichas do saco de feltro acabem.

Vencedor

Vence quem, no final da partida, estiver com mais fichas acumuladas.

Jogo 2 – MODO ABACAXI

(Complexo, mas nem tanto)

Preparação

1. Colocar todas as fichas dentro do saco de feltro.
2. Cada jogador deverá escolher uma cor que o represente e pegar as 6 peças da cor escolhida.
3. Colocar o tabuleiro aberto, bem no centro da mesa, de forma que todos os jogadores tenham uma boa visão das figuras ilustradas.

Como jogar

Todos os jogadores lançam o dado. Quem tirar o número mais alto começa o jogo. Ao definir a ordem de jogada, o primeiro lança o dado e retira do saquinho o número de fichas correspondente ao número sorteado. Nenhum jogador pode olhar as fichas antes de verificar que todos estão atentos.

Quando todos estiverem preparados, o jogador mostra a(s) letra(s) sorteada(s) e imediatamente, todos tentam localizar/relacionar a(s) ficha(s) com as iniciais das figuras no tabuleiro.

Cada vez que uma figura é encontrada, os participantes deverão colocar uma peça no lugar correspondente. O primeiro que colocar/encontrar todas grita: “TEMA”.

Nesse momento, todos os outros param e aquele que relacionou primeiro fica com as fichas.

A partir desse momento, o segundo jogador (ordem definida pelo lançamento do dado) lança o dado e retira as fichas iniciando uma nova rodada. O jogo prossegue desta maneira até que as 26 fichas do saco de feltro acabem.

Vencedor

Vence quem, no final da partida, estiver com mais fichas acumuladas.

Jogo 3 – MODO PIMENTA

(Para os jogadores que tem sangue nos olhos)

Preparação

1. Colocar todas as fichas dentro do saco de feltro.
2. Cada jogador deverá escolher uma cor que o represente e pegar 1 peça da cor escolhida.
3. Colocar o tabuleiro aberto, bem no centro da mesa, de forma que todos os jogadores tenham uma boa visão das figuras ilustradas.
4. Decidir por um critério qualquer quem iniciará sendo o líder da rodada. Nesta rodada o líder não joga. O líder deverá sortear 1 ficha e mostrar aos jogadores.
5. Todos devem manter as mãos na mesma posição: sobre a mesa ou sobre os joelhos.

Como jogar

O líder mistura bem as fichas, sorteia 1 e mostra aos jogadores.

Imediatamente, todos menos o líder, devem tentar relacionar a letra com a inicial de um alimento e colocar sua ficha sobre a figura correspondente no tabuleiro.

O primeiro que encontrar grita: “TEMA” e fica como ponto com a ficha. Inicia-se uma nova rodada, agora com um novo líder. O jogo prossegue desta maneira até que as 26 fichas acabem do saco de feltro.

OBS.: o líder pode tornar o jogo ainda mais difícil, girando o tabuleiro antes de mostrar a ficha, ou ainda, deixando os jogadores de costas para o tabuleiro antes de apresentar a ficha.

Vencedor

Vence quem, no final da partida, estiver com mais fichas acumuladas.

BOM DIVERTIMENTO!