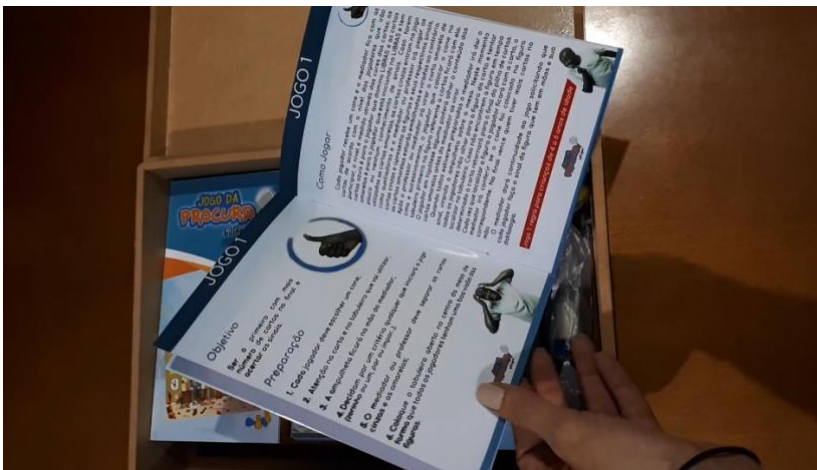
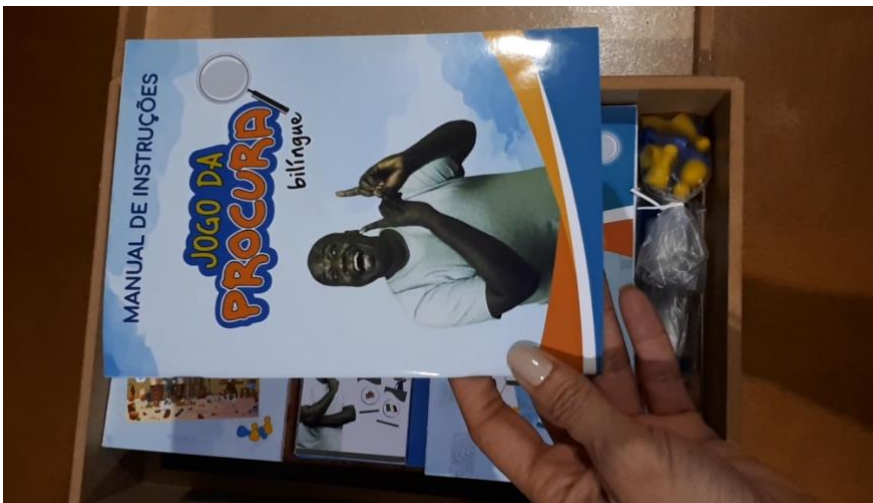


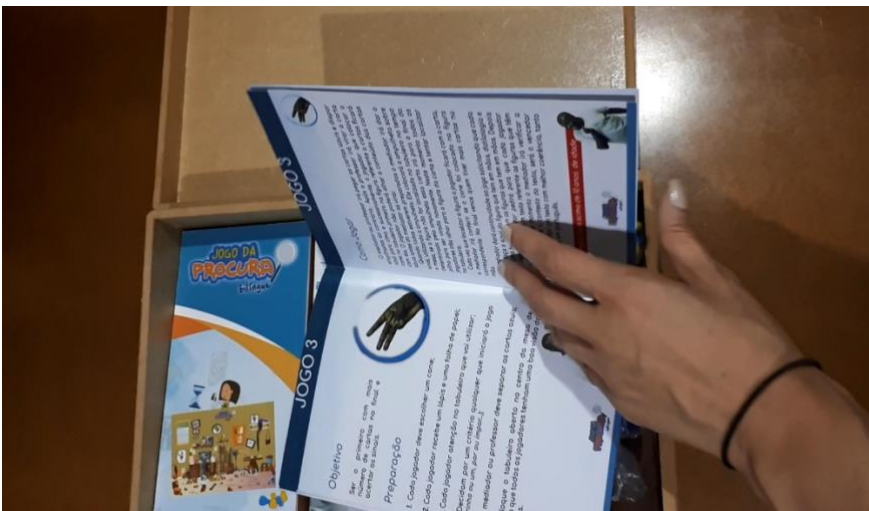
OS MATERIAIS DOS ANEXOS

JOGO DA PROCURA BILINGUE

SEGUE AS FOTOS – CAIXA DO JOGO DA PROCURA BILINGUE















OS ILUSTRAÇÕES – JOGO DA PROCURA BILINGUE



MANUAL DE INSTRUÇÕES

JOGO DA PROCURA

bilingue



DIVIRTA-SE E BOM JOGO!

JOGO 2

JOGO 2

Objetivo

Ser o primeiro com mais número de cartas no final, acertar os sinais e formar frases.

Preparação

1. Cada jogador deve escolher um cone;
2. Cada jogador recebe um lápis e uma folha de papel;
3. Cada jogador ter atenção na carta e no tabuleiro que vai utilizar;
4. Decidam por um critério qualquer que iniciará o jogo (zerinho ou um, par ou ímpar...);
5. O mediador ou professor deve separar as cartas azuis;
6. Coloque o tabuleiro aberto no centro da mesa de forma que todos os jogadores tenham uma boa visão das figuras.

Como Jogar

O mediador ou professor irá pegar as cartas azuis e dispor empilhadas ao contrário. Após o professor irá virar a carta azul para cima e sucessivamente, o jogador que colocar o cone no tabuleiro primeiro na figura referente a cartas ficará com ela. O jogador não poderá olhar o conteúdo das cartas azuis antes do mediador as virar.

Quando todos estiverem preparados o mediador irá dar o sinal, fazendo o sinal de 'já'. Neste momento todos os jogadores irão olhar para a figura da carta e tentar localizar no tabuleiro.

Cada vez que localizar a figura o jogador ficará com a carta, o mediador irá conferir se o cone foi colocado na figura correspondente. No final vence quem tiver mais cartas na mão.

O mediador dará continuidade ao jogo solicitando que cada jogador faça o sinal da figura que tem em mãos, datilologia e escreva em português uma frase referente as figuras que têm em suas mãos. Neste momento o mediador irá verificar a grafia das palavras e o contexto das frases, será o vencedor aquele que melhor formular as frases, com mais coerência e menos erros.

Jogo 2: regra para crianças de 7 a 9 anos de idade



JOGO 3

Objetivo

Ser o primeiro com mais número de cartas no final e acertar os sinais.



Preparação

1. Cada jogador deve escolher um cone;
2. Cada jogador recebe um lápis e uma folha de papel;
3. Cada jogador atenção no tabuleiro que vai utilizar;
4. Decidam por um critério qualquer que iniciará o jogo (zerinho ou um, par ou ímpar...);
5. O mediador ou professor deve separar as cartas azuis;
6. Coloque o tabuleiro aberto no centro da mesa de forma que todos os jogadores tenham uma boa visão das figuras.



JOGO 1

Como Jogar



Cada jogador recebe um cone e o mediador fica com as cartas de acordo com o nível dos jogadores que irão participar, o nível é medido através das cores das cartas; as cartas azuis é para o jogador que domina LIBRAS e as cartas amarelas é para o jogador que está iniciando na LIBRAS e tem pouco ou nenhum conhecimento de sinais. Caso forem utilizadas as cartas amarelas, as cartas cinzas entram no jogo como auxiliaadoras e o mediador ou professor irá pegar as cartas cinzas e apresenta as figuras e seus respectivos sinais, as cartas amarelas estarão embilhadas e viradas ao contrário. Após o professor ou mediador irá virar a carta amarela de cima e sucessivamente, o jogador que colocar o cone no tabuleiro primeiro na figura referente a cartas ficará com ela. O jogador em hipótese alguma poderá olhar o conteúdo das cartas amarelas antes do mediador as virar.

Quando todos estiverem preparados o mediador irá dar o sinal, virando a ampulheta sobre a mesa. Neste momento todos os jogadores irão olhar para a figura da carta e tentar localizar no tabuleiro. Caso não encontrem a figura em tempo determinado a carta retornará para o final da pilha de cartas. Cada vez que localizar a figura o jogador ficará com a carta, o mediador irá conferir se o cone foi colocado na figura correspondente. No final vence quem tiver mais cartas na mão.

O mediador dará continuidade ao jogo solicitando que cada jogador faça o sinal da figura que tem em mãos e sua datilologia.

Jogo 1: regra para crianças de 4 a 6 anos de idade



ALFABETO



REGRAS



Idade: a partir de 4 anos
Jogadores: 2 a 10

O Jogo da Procura cria um ambiente lúdico dentro da aprendizagem com muitas maneiras de jogar. Usando apenas um tabuleiro e uma cor de carta, ou usando o tabuleiro e duas cores de carta, fazendo com que o jogador pratique seus reflexos visuais para adquirir a leitura em LIBRAS E a escrita em português. Antes de iniciar leia atentamente as instruções do jogo, escolha a forma que mais se adapta a você e vamos a procura!

COMPONENTES:

- 1 Tabuleiro
- 78 Cartas
- 10 Cones
- 1 Ampulheta



JOGO 1

JOGO 3

Objetivo

Ser o primeiro com mais número de cartas no final e acertar os sinais.



Preparação

1. Cada jogador deve escolher um cone;
2. Atenção na carta e no tabuleiro que vai utilizar;
3. A ampulheta ficará na mão do mediador;
4. Decidam por um critério qualquer que iniciará o jogo (zerinho ou um, par ou ímpar...);
5. O mediador ou professor deve separar as cartas cinzas e os amarelos;
6. Coloque o tabuleiro aberto no centro da mesa de forma que todos os jogadores tenham uma boa visão das figuras.

Como Jogar



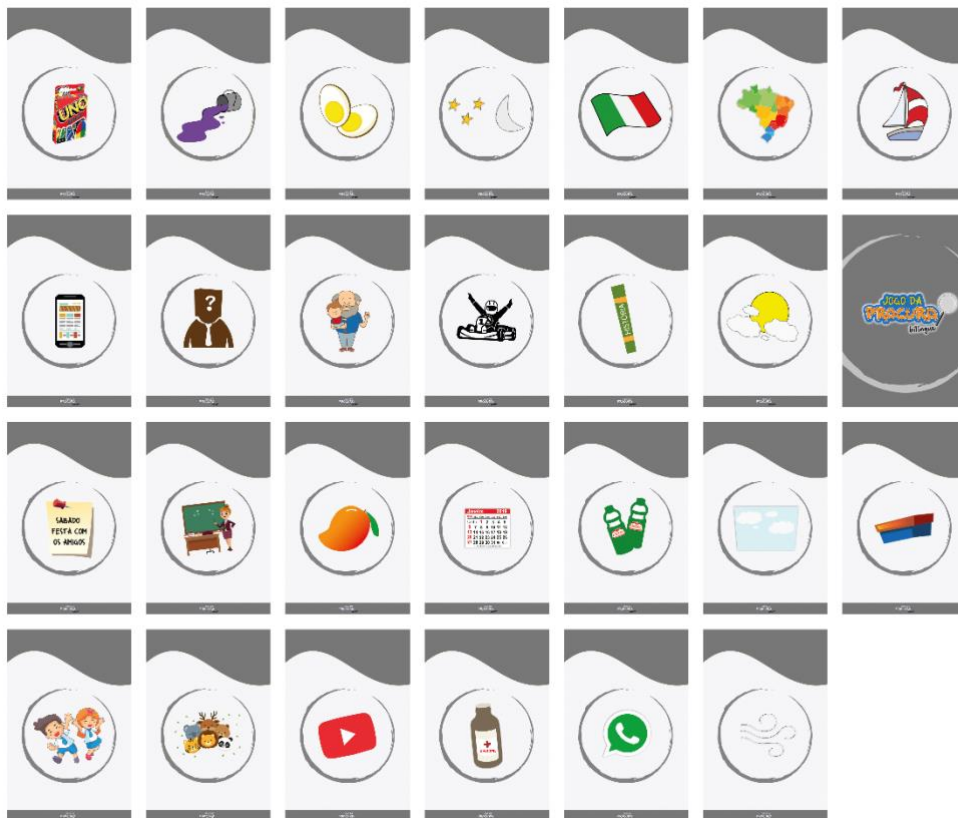
O mediador ou professor irá pegar as cartas azuis e dispor empilhadas ao contrário. Após o professor virar a carta azul para cima e sucessivamente, o jogador que colocar o cone no tabuleiro primeiro na figura referente a cartas ficará com ela. O jogador não poderá olhar o conteúdo das cartas azuis antes do mediador as virar.

Quando todos estiverem preparados o mediador irá dar o sinal, utilizando a ampulheta. Ele colocará a ampulheta sobre a mesa, se a figura não for localizada no tabuleiro no tempo determinado pela ampulheta essa carta irá para o final da pilha para ser virada novamente. Neste momento todos os jogadores irão olhar para a figura do carto e tentar localizar no tabuleiro.

Cada vez que localizar a figura o jogador ficará com a carta, o mediador irá conferir se o cone foi colocado na figura correspondente. No final vence quem tiver mais cartas na mão.

O mediador dará continuidade ao jogo solicitando que cada jogador faça o sinal da figura que tem em mãos, datilologia e invente uma história com as figuras que tem em mãos. Depois o professor ou mediador pedirá para que cada jogador escreva em português um texto referente as figuras que têm em suas mãos. Neste momento o mediador irá verificar a grafia das palavras e o contexto do texto, será o vencedor aquele que apresentar um texto com melhor coerência, tanto em LIBRAS quanto em português.

Jogo 3: regra para acima de 10 anos de idade





ALFABETO MANUAL – FAIXA



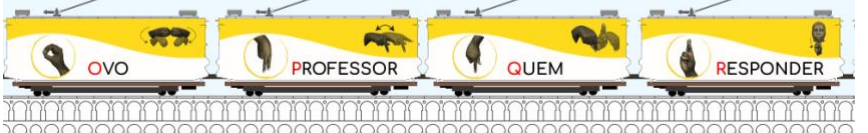
ALFABETO MANUAL DO BOND



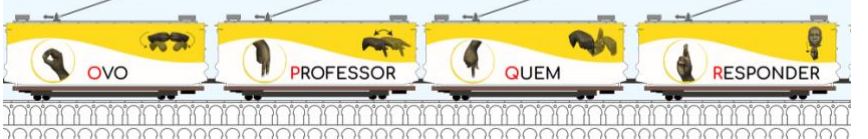
INHO SANTA TERESA COM O U



USO DA CONFIGURAÇÃO



USO DA CONFIGURAÇÃO



DE MÃO

