



PREFEITURA DE SANTOS
Secretaria de Educação



NÚCLEO ESCOLA TOTAL: CAIS MILTON TEXEIRA
ANOS: 1º AO 9º ANO **OFICINA:** JOGOS E BRINCADEIRAS
EDUCADOR: VALDENICE E KATIA OLIVEIRA
PERÍODO: 28/ 09 /2020 À 09 / 10 /2020

ATIVIDADE - JOGO DA FORÇA

O JOGO DA FORÇA É UM JOGO EM QUE O JOGADOR TEM QUE ACERTAR QUAL É A PALAVRA PROPOSTA, TENDO COMO DICA O NÚMERO DE LETRAS E O TEMA LIGADO À PALAVRA. A CADA LETRA ERRADA, É DESENHADO UMA PARTE DO CORPO DO ENFORCADO. O JOGO TERMINA OU COM O ACERTO DA PALAVRA OU COM O TÉRMINO DO PREENCHIMENTO DAS PARTES DO CORPO.

PARA COMEÇAR O JOGO SE DESENHA UMA BASE E UM RISCO CORRESPONDENTE AO LUGAR DE CADA LETRA. POR EXEMPLO, PARA A PALAVRA "BRASIL", SE ESCRIVE:

1. BRASIL -----> _ _ _ _ _

O JOGADOR QUE TENTA ADIVINHAR A PALAVRA DEVE IR DIZENDO AS LETRAS QUE PODEM EXISTIR NA PALAVRA. CADA LETRA QUE ELE ACERTA É ESCRITA NO ESPAÇO CORRESPONDENTE. BRASIL → B _ A _ _ L

CASO A LETRA NÃO EXISTA NESSA PALAVRA, DESENHA-SE UMA PARTE DO CORPO (INICIANDO PELA CABEÇA, TRONCO, BRAÇOS...)

O JOGADOR (QUE ESTÁ TENTANDO ADIVINHAR A PALAVRA) PODE ESCOLHER ENTRE FALAR UMA LETRA OU FAZER UMA TENTATIVA PERIGOSA DE TENTAR ADIVINHAR A PALAVRA FALANDO A PALAVRA QUE PENSA QUE É.

CASO O JOGADOR DESEJE FAZER UMA TENTATIVA PERIGOSA DE TENTAR ADIVINHAR A PALAVRA FALANDO A QUE PENSA QUE É SE ELE ERRAR A PALAVRA ELE PERDE NA HORA.

O JOGO É GANHO SE A PALAVRA É ADIVINHADA. CASO O JOGADOR NÃO DESCUBRA QUAL PALAVRA É ELE QUE PERDE.

O JOGADOR QUE TENTAVA ADIVINHAR A PALAVRA ANTES ENTÃO ESCOLHE UMA NOVA PALAVRA E INVERTEM-SE.

A SUGESTÃO É UTILIZAR PALAVRAS RELACIONADAS AS MATÉRIAS ESCOLARES QUE VOCÊ ESTÁ ESTUDANDO. POR EXEMPLO, O ALUNO ESTÁ ESTUDANDO GEOGRAFIA. AS PALAVRAS UTILIZADAS NO JOGO PODEM SER NOME DE PAÍSES, CIDADES.

O TEMA AJUDA O JOGADOR A GRAVAR O CONTEÚDO DAS MATÉRIAS DE MANEIRA MAIS FÁCIL E DIVERTIDA.