



**NÚCLEO ESCOLA TOTAL:** CAIS MILTON TEXEIRA

**ANOS:** 1º AO 9º ANO      **OFICINA:** JOGOS E BRINCADEIRAS

**EDUCADOR:** VALDENICE E KATIA OLIVEIRA

**PERÍODO:** 12/ 10 /2020 A 23 / 10 /2020

### **ISTO LEMBRA O QUE?**

ESTIMULA O INTERESSE PELO MAIOR CONHECIMENTO E APROFUNDAMENTO SOBRE O TEMA ESCOLHIDO PARA O JOGO. PROMOVE A INTEGRAÇÃO E COOPERAÇÃO ENTRE OS PARTICIPANTES.

**ESPAÇO NECESSÁRIO:** O JOGO PODE SER REALIZADO NUMA MESA OU MESMO NO CHÃO

**DURAÇÃO:** APROXIMADAMENTE MEIA HORA, EMBORA POSSA SE JOGAR POR MAIS TEMPO.

**RITMO:** MODERADO

### **MATERIAL NECESSÁRIO**

PAPEL CARTÃO OU CARTOLINA GROSSA CORTADA EM QUADRADOS DE 5X5CM OU MAIS. FOLHAS DE PAPEL E ALGUNS LÁPIS E/OU CANETAS.

---

### **DESCRIÇÃO DA BRINCADEIRA**

**PREPARAÇÃO:**

PESQUISE NA INTERNET OU EM LIVROS, UMA LISTA ILUSTRADA DOS ANIMAIS EM EXTINÇÃO NO BRASIL E/OU NO MUNDO. SE FOR POSSÍVEL, IMPRIMA OU TIRE XEROX (COLORIDO OU MESMO BRANCO E PRETO) DE PELO MENOS DEZ DELES. CADA FIGURA SERÁ COLADA EM UMA CARTELA. ASSIM SENDO, CORTE O PAPEL CARTÃO DO MESMO TAMANHO QUE VOCÊ ESCOLHEU PARA IMPRIMIR OU XEROCAR AS FIGURAS. SE QUISER DAR DURABILIDADE AO JOGO, CUBRA CADA CARTELA COM 'CONTACT' TRANSPARENTE. COLOQUE TODAS AS CARTELAS DE CABEÇA PARA BAIXO NUMA CAIXA OU NUM SACO QUE NÃO SEJA TRANSPARENTE.

NA HORA DA BRINCADEIRA, DIVIDA OS PARTICIPANTES EM DOIS GRUPOS. ENTREGUE A CADA GRUPO ALGUMAS FOLHAS DE PAPEL E LÁPIS. SEM OLHAR, RETIRE UMA CARTELA DO SACO. APRESENTE A CARTELA AO GRUPO, FAÇA A PERGUNTA: ESTE ANIMAL LEMBRA O



**PREFEITURA DE SANTOS**  
**Secretaria de Educação**



QUÊ? A PARTIR DAÍ COMECE A MARCAR O TEMPO. CADA GRUPO, AO VER A FIGURA, DEVE ESCREVER O MAIOR NÚMERO POSSÍVEL DE PALAVRAS RELACIONADAS AO ANIMAL DA CARTELA

SORTEADA.

POR EXEMPLO, A CARTELA COM UM PAPAGAIO PALAVRAS: AVE, VERDE, BÍPEDE, PENAS, IMITA SONS, CONTRABANDEADA, MATA TROPICAL, ...

APÓS 3 MINUTOS ENCERRA-SE O TEMPO. A PARTIR DAÍ CONTAM-SE OS PONTOS. CADA PALAVRA VALE UM PONTO. UM GRUPO DE PALAVRAS COMO, POR EXEMPLO, 'MATA TROPICAL', VALE APENAS UM PONTO. A VALIDADE DAS PALAVRAS ESCOLHIDAS DEVE SER DE CONSENSO DAS DUAS EQUIPES. O GRUPO QUE FIZER MAIS PONTOS GANHA A RODADA. O JOGO CONTINUA RETIRANDO-SE UMA NOVA CARTELA. QUANDO O GRUPO DECIDIR TERMINAR O JOGO, CONTAM-SE OS PONTOS DAS DUAS EQUIPES.

OBS: TERMINADO O JOGO, INCENTIVE O GRUPO A BUSCAR MAIORES INFORMAÇÕES SOBRE OS ANIMAIS E MARQUE UM NOVO DESAFIO. O JOGO PODERÁ SER FEITO TAMBÉM COM PLANTAS EM EXTINÇÃO OU QUALQUER OUTRO TEMA DE INTERESSE DO GRUPO.

**Fonte:** Cecília Aflalo