

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS



Material elaborado por: Aléxia Roche

CAÇA-PALAVRAS FOLCLÓRICO

ENCONTRE AS PALAVRAS LISTADAS
NO DIAGRAMA ABAIXO:

IARA	BOITATÁ
CUCA	CURUPIRA
SACI	CAIPORA

S	A	C	I	A	N	P	S	A
C	A	I	P	O	R	A	L	H
U	H	T	T	W	C	U	C	A
R	E	N	E	U	E	A	D	T
U	L	W	R	R	D	Y	N	N
P	L	B	O	I	T	A	T	A
I	A	M	B	E	A	C	H	U
R	U	W	A	V	E	S	C	N
A	U	N	I	A	R	A	L	E

LIGUE O PERSONAGEM AO NOME CORRESPONDENTE:



LOBISOMEM



CUCA^A



BOITATÁ



IARA

ORGANIZE OS NOMES DE TODOS OS PERSONAGENS

DA HISTÓRIA EM ORDEM ALFABÉTICA E ESCREVA NO QUADRO ABAIXO:

SACI

IARA

BOI BUMBÁ

CUCA

BOTO-COR-DE-ROSA

COMADRE FULOZINHA

MAPINGUARI

VITÓRIA-RÉGIA

MULA-SEM-CABEÇA

NEGRINHO DO PASTOREIO

BOITATÁ

CURUPIRA

LOBISOMEM

CAIPORA

[illegible]

FAÇA O TRACEJADO SOBRE O NOME DE CADA

PERSONAGEM FOLCLÓRICO:

SACI

IARA

BOI BUMBÁ

CUCA

BOTO-COR-DE-ROSA

COMADRE FULOZINHA

MAPINGUARI

VITÓRIA-RÉGIA

MULA-SEM-CABEÇA

NEGRINHO DO PASTOREIO

BOITATÁ

CURUPIRA

LOBISOMEM

CAIPORA

ESCREVA O NÚMERO DE LETRAS QUE

CONTÉM EM CADA PALAVRA ABAIXO:

SACI

IARA

BOI BUMBÁ

CUCA

BOTO-COR-DE-ROSA

COMADRE FULOZINHA

MAPINGUARI

VITÓRIA-RÉGIA

MULA-SEM-CABEÇA

NEGRINHO DO PASTOREIO

BOITATÁ

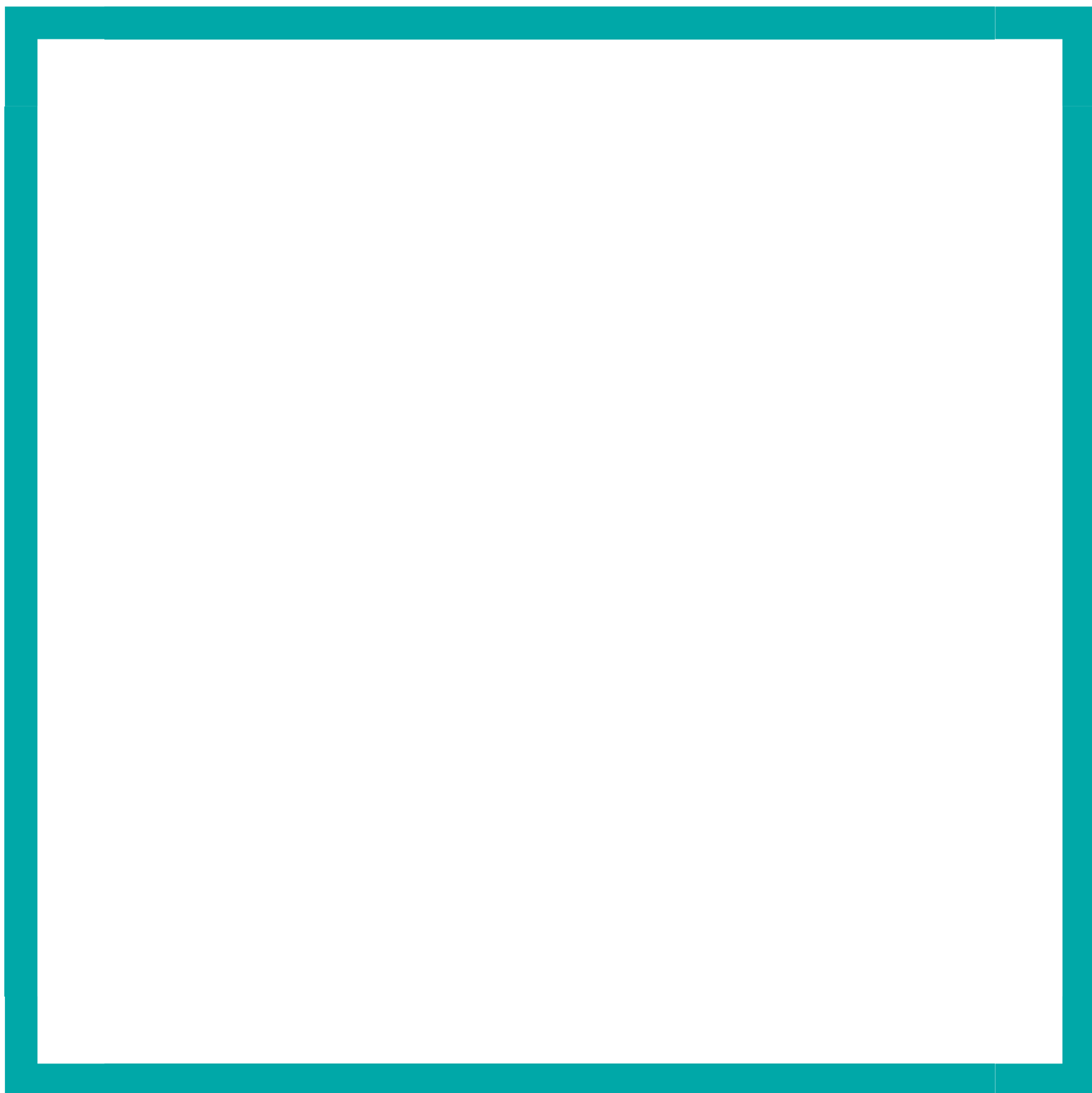
CURUPIRA

LOBISOMEM

CAIPORA

COMO VOCÊ ACHA QUE SERÁ A FESTA DE
ANIVERSÁRIO DO SACI?

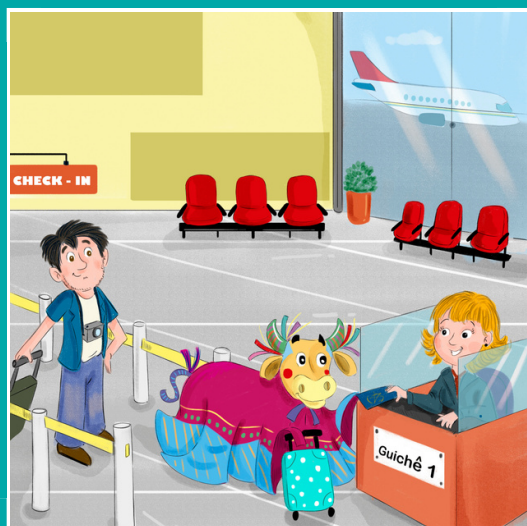
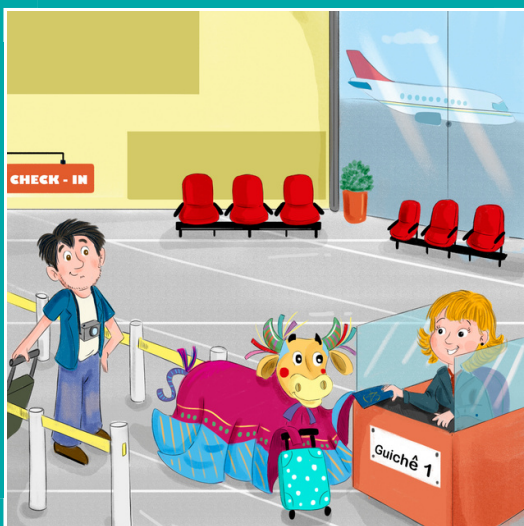
DESENHE ABAIXO:

A large empty rectangular box with a thick black border, intended for drawing. The box is centered on the page and occupies most of the lower half of the image.

JOGO DA MEMÓRIA



JOGO DA MEMÓRIA



INSTRUÇÕES

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- IMPRESSÃO DO JOGO DA MEMÓRIA (CARTAS COM IMAGENS DUPLICADAS).
- TESOURA.
- PAPEL CARTONADO (OPCIONAL, PARA MAIOR DURABILIDADE DAS CARTAS).
- COLA (SE USAR PAPEL CARTONADO).

PASSO A PASSO:

1. IMPRIMIR: IMPRIMA O JOGO DA MEMÓRIA EM UMA FOLHA DE PAPEL OU CARTOLINA. SE QUISER CARTAS MAIS RESISTENTES, COLE AS FOLHAS IMPRESSAS EM PAPEL CARTONADO ANTES DE RECORTAR.
2. CORTAR: COM A TESOURA, RECORTE CADA CARTA CUIDADOSAMENTE AO LONGO DAS LINHAS INDICADAS.
3. ORGANIZAR: SEPRE AS CARTAS EM DOIS CONJUNTOS IDÊNTICOS, GARANTINDO QUE CADA IMAGEM TENHA UM PAR CORRESPONDENTE

OBJETIVO DO JOGO: ENCONTRAR TODOS OS PARES DE CARTAS CORRESPONDENTES.

REGRAS:

1. PREPARAÇÃO: EMBARALHE AS CARTAS E COLOQUE-AS VIRADAS PARA BAIXO, FORMANDO UM GRID (GRADE) RETANGULAR.
2. PRIMEIRO JOGADOR: O PRIMEIRO JOGADOR VIRA DUAS CARTAS DE SUA ESCOLHA.
3. SE AS CARTAS FOREM IGUAIS, O JOGADOR RETIRA ESSAS CARTAS DO GRID, COLOCA-AS AO SEU LADO E GANHA UM PONTO. O JOGADOR PODE, ENTÃO, VIRAR MAIS DUAS CARTAS.
4. SE AS CARTAS FOREM DIFERENTES, O JOGADOR VIRA AS CARTAS DE VOLTA PARA BAIXO NO MESMO LUGAR.
5. PRÓXIMOS JOGADORES: O PRÓXIMO JOGADOR REPETE O PROCESSO.
6. FIM DO JOGO: O JOGO TERMINA QUANDO TODOS OS PARES FOREM ENCONTRADOS. VENCE O JOGADOR COM O MAIOR NÚMERO DE PARES.

DICAS PARA OS JOGADORES:

- PRESTE ATENÇÃO À POSIÇÃO DAS CARTAS VIRADAS PELOS OUTROS JOGADORES PARA SE LEMBRAR ONDE ESTÃO OS PARES.
- TENDE MEMORIZAR AS CARTAS QUE VOCÊ VIRA, MESMO QUE NÃO ENCONTRE UM PAR DE IMEDIATO. ISSO SERÁ ÚTIL NAS PRÓXIMAS JOGADAS.

VARIANTES:

- TEMPO: JOGUE COM UM CRONÔMETRO PARA VER QUEM CONSEGUE ENCONTRAR TODOS OS PARES MAIS RAPIDAMENTE.
- MEMÓRIA MUSICAL: ASSOCIE CADA PAR DE CARTAS A UM SOM OU MELODIA, TOCANDO-O QUANDO O PAR É ENCONTRADO.