

BRINCANDO E APRENDENDO COM A FAMÍLIA.

1º ANO – ATIVIDADE LÚDICA



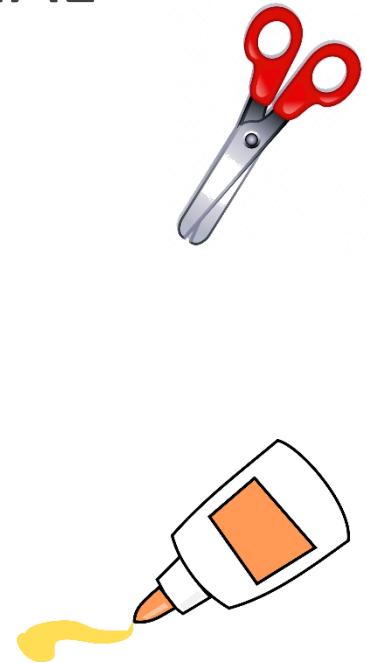
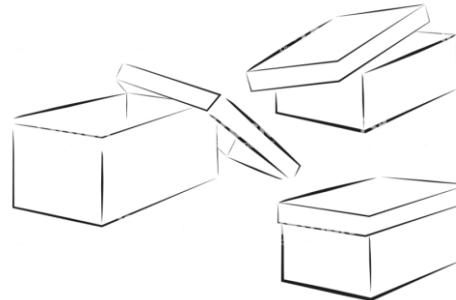
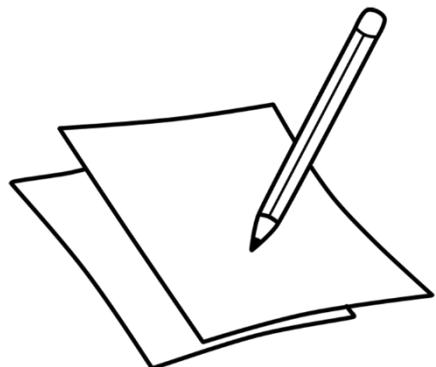
QUAL ANIMAL EU SOU?

HABILIDADE DE LÍNGUA PORTUGUESA A SER DESENVOLVIDA (EF15LP03) Localizar informações explícitas em textos.



O QUE VAMOS PRECISAR

- 2 CAIXAS DE SAPATO COM TAMPA PARA SER O TABULEIRO.
- 4 FOLHAS DE SULFITE PARA A IMPRESSÃO DO MATERIAL DE APOIO.
- IMAGENS DE ANIMAIS E SEUS NOMES (15 PARES).
- TESOURA, ESTILETE E COLA.



COMO PREPARAR

- ❖ ENCAPAR A CAIXA DE SAPATO COM PAPEL COLORIDO OU SULFITE.
- ❖ FAZER NO FUNDO DA CAIXA 10 CORTES COM ESTILETE DO TAMANHO DA FICHA.
- ❖ RECORTAR AS FICHAS DO MATERIAL DE APOIO.
- ❖ COLAR 15 FICHAS EM CADA TAMPA DA CAIXA (DO LADO NÃO PINTADO) E RECORTAR.
- ❖ RESERVAR 15 FICHAS PARA SORTEIO.
- ❖ DISTRIBUIR UMA FICHA DE CADA ANIMAL PARA CADA CAIXA.

COMO JOGAR

- ❖ CADA JOGADOR FICARÁ COM 1 CAIXA ENCAPADA.
- ❖ CADA UM DEVERÁ ENCAIXAR 10 FICHAS NOS CORTES QUE FEZ EM SUA CAIXA, COM AS IMAGENS DOS ANIMAIS VOLTADAS PARA SI.
- ❖ CADA JOGADOR SORTEIA UMA FICHA DE ANIMAL PARA O ADVERSÁRIO TENTAR DESCOBRIR E GUARDA SEPARADAMENTE.
- ❖ TIRAR PAR OU IMPAR PARA SABER QUEM INICIARÁ O JOGO. (**LEMBRANDO QUE 1 É IMPAR, 2 É PAR E ASSIM SUCESSIVAMENTE**).

COMO JOGAR

- ❖ ATRAVÉS DE PERGUNTAS A CRIANÇA TERÁ QUE ADIVINHAR O ANIMAL ESCOLHIDO PELO SEU ADVERSÁRIO. VENCE O JOGO QUEM ACERTAR MAIS VEZES O ANIMAL ESCOLHIDO.
- ❖ O PRIMEIRO JOGADOR FARÁ A PERGUNTA SOBRE AS CARACTERÍSTICAS DO ANIMAL ESCOLHIDO E O ADVERSÁRIO RESPONDERÁ SIM OU NÃO, INVERTENDO ASSIM SUCESSIVAMENTE.
- ❖ OS ANIMAIS QUE NÃO ESTÃO DE ACORDO COM AS RESPOSTAS VÃO SENDO RETIRADOS, ATÉ QUE O PARTICIPANTE DESCUBRA O ANIMAL SORTEADO E COM ISSO SEJA O VENCEDOR.

DICAS DE PERGUNTAS:

- O ANIMAL É ORELHUDO?
- ELE VIVE NA ÁGUA?
- ELE COME CARNE?

PASSO A PASSO



PASSO A PASSO



Passo 4



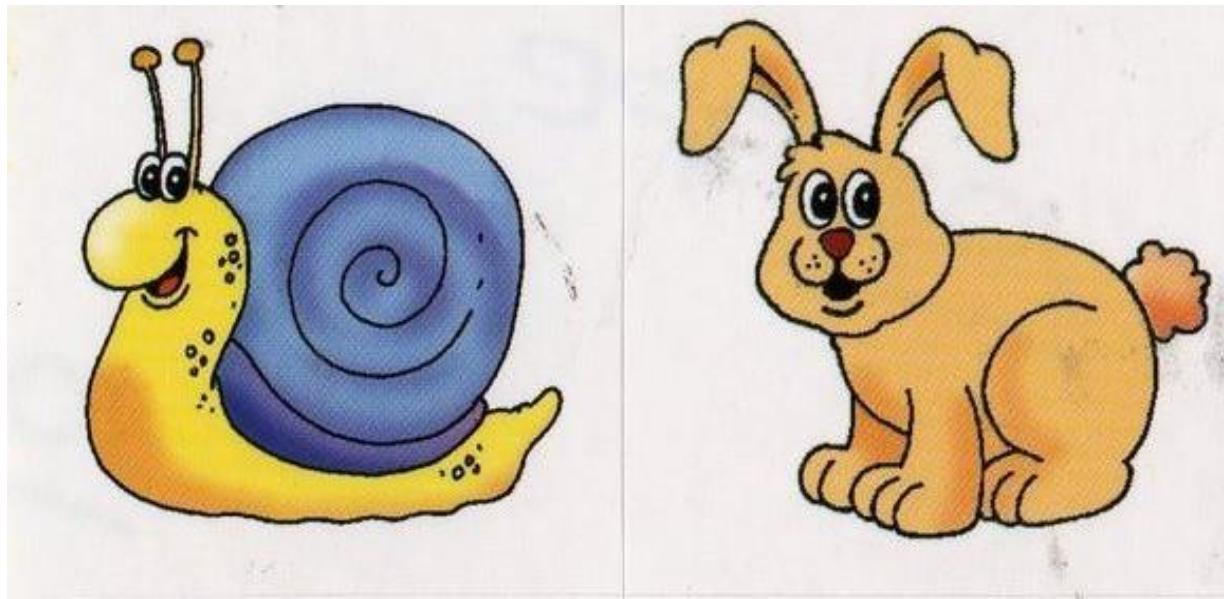
Passo 5

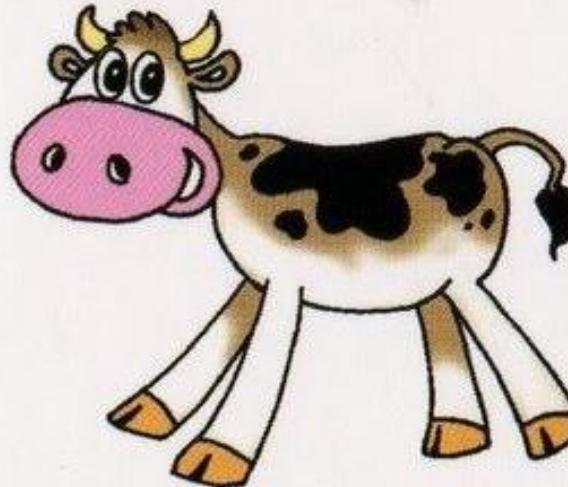
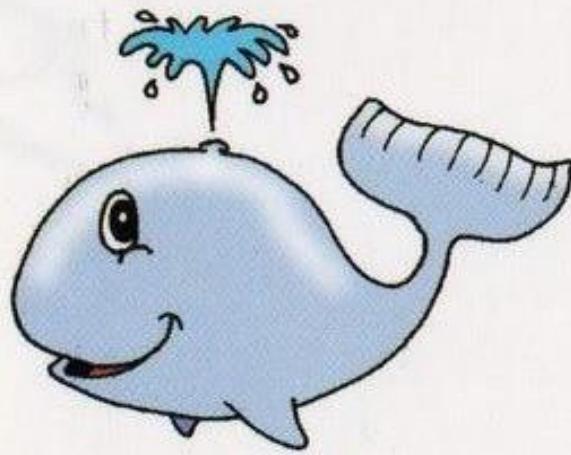


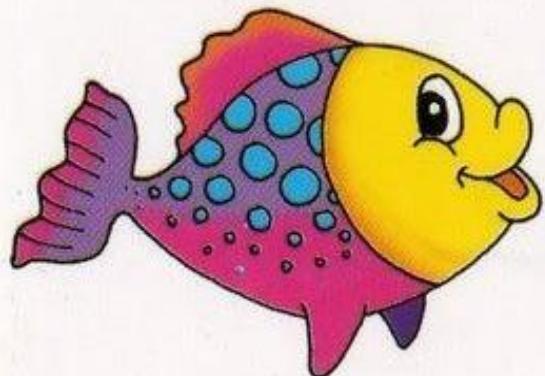
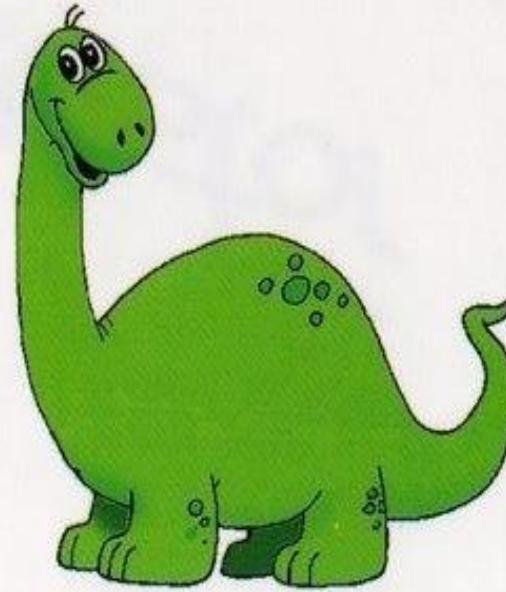
Passo 6

FICHAS PARA RECORTAR

- ❖ CASO NÃO TENHA IMPRESSORA EM CASA, AS FICHAS PODERÃO SER ANIMAIS RECORTADOS DE LIVROS OU REVISTAS OU ATÉ MESMO DESENHADOS EM PAPEL SULFITE.







OBJETIVOS DO JOGO

DESENVOLVER A PERCEPÇÃO, OBSERVAÇÃO E TAMBÉM A CLASSIFICAÇÃO, IMPRESCINDÍVEIS NOS ESTUDOS DE DIFERENTES COMPONENTES.



ATIVIDADE ELABORADA PELA PROFESSORA **LIDIANE MARIA DA CUNHA DA ROCHA** DA EMIEF PROF. JOSÉ SANT'ANNA DE SOUZA EM PARCERIA COM A PROFESSORA FERNANDA AVAGLIANO DA EQUIPE DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.

