

JOGOS QUE CONSTAM DO KIT DE REFORÇO ESCOLAR

DOMINÓ

É um jogo onde se combinam a palavra e a figura.

Cada jogador recebe 7 peças e segura-as de forma que o adversário não veja.

O primeiro jogador coloca uma peça sobre a mesa.

O jogador seguinte deverá colocar uma peça combinando palavra com desenho ou desenho com palavra.

Se não tiver, passa a vez.

Ganha o jogo quem primeiro ficar sem nenhuma peça.

Uma sugestão para este jogo, já que foi confeccionado somente com figuras de cachorros, é que aluno que fizer o par dê um nome para o cachorro. Este nome deverá iniciar com a letra sugerida antes do início da rodada, ou a cada par uma nova letra.

CANASTRA

CANASTRA 1

Colocam-se as cartas no monte e distribuem-se as cartas do outro, de forma que cada jogador receba seis cartas.

O primeiro jogador arruma as cartas da mão, agrupando-as pelos desenhos; compra uma do monte e, se tiver pelo menos duas cartas de uma mesma palavra, desde que uma seja a primeira ou a última letra da mesma palavra, pode abaixar, deixando os espaços para que o parceiro, ou ele mesmo numa próxima rodada, encaixe as letras que faltam.

Em seguida, joga uma carta na mesa (descarta a que menos lhe fará falta).

O próximo jogador poderá comprar uma carta do monte ou da mesa, deixando sempre uma na mesa ou descartando uma.

Em sua vez, cada jogador tenta completar as palavras da dupla, observando a ordem correta das letras.

Se a dupla que formar a palavra não conseguir colocar as letras na ordem correta, os adversários poderão fazê-lo.

Se acertarem, a canastra fica sendo deles. Caso contrário, nenhuma dupla terá a canastra.

O jogo termina quando a dupla, na condição de já ter uma canastra, ficar sem nenhuma carta na mão.

Cada canastra vale 10 pontos e a batida vale 10 pontos. Ganha o jogo a dupla que fizer mais pontos.

JOGO DA MEMÓRIA

Inicia-se o jogo com todos os cartões com a parte escrita ou desenhada virada para baixo.

Cada jogador vira dois cartões.

Se formar par, separa-o para si.

Se não formar, recoloca-o no mesmo lugar com a parte escrita ou desenhada virada para baixo.

Ganha o jogo quem fizer mais pares.

MICO

As cartas embaralhadas são distribuídas aos jogadores.

Cada jogador forma os pares (singular e plural) que tiver na mão e abaixa na mesa.

O primeiro jogador retira, sem vê-la, uma carta do jogador à sua esquerda; se formar par com alguma carta que já tinha, abaixa-a.

O jogador que ficou com uma carta a menos retira uma do outro à sua esquerda e assim sucessivamente.

Quando todos os pares forem formados, quem ficar com a carta do lápis paga uma prenda (uma tarefa decidida pelo grupo antes de jogar).

SOME 10

Viram-se na mesa quatro cartas e todas as outras cartas são distribuídas entre os jogadores, que devem mantê-las num monte a sua frente, viradas para baixo.

Na sua vez, cada um deve virar a carta de cima do seu monte e tentar fazer um par cujo total seja 10, com alguma das cartas da mesa; se conseguir formar o par, retira-o para si; se a carta não servir, deve descartá-la na mesa, virada para cima.

Este jogo pode ser realizado também, da mesma maneira que se joga o 21, onde ficam todas as cartas em uma pilha, e cada jogador na sua vez, retira cartas do monte tentando formar a quantia proposta. O jogador da vez que decide quando parar. Quem tiver o número mais aproximado vence o jogo.

FORMANDO PALAVRAS

Colocam-se as cartelas num monte, com a parte escrita virada para baixo.

Sorteia-se uma cartela.

O jogador que conseguir escrever primeiro duas palavras, usando todas as letras ou algumas de cada cartela, ganha o ponto.

Em cada palavra as letras poderão ser repetidas.

Ganha o jogo quem fizer mais pontos.

Outra opção: espalham-se as fichas de palavras com a parte escrita virada para baixo; as cartas de letras também ficam espalhadas, mas com a parte escrita virada para cima. Sorteia-se uma ficha de palavra. Usando apenas palavras com letras que aparecem nessa palavra sorteada, cada jogador tenta formar outras duas ou mais palavras, com qualquer número de letras.

ENCONTRE O PAR

As fichas são embaralhadas e espalhadas sobre a mesa com a face escrita voltada para baixo.

O primeiro jogador vira duas; se conseguir formar um par, retira-o para si e vira duas novas fichas; se não formar um par, recoloca-as viradas para baixo no mesmo lugar em que estavam, passando a vez para o seguinte.

Cada jogador faz o mesmo, até que o último par seja retirado.

Ganha quem tiver maior número de pares.

CORRIDA DA FEIRA

Espalham-se as fichas à volta do tabuleiro e cada dupla escolhe um marcador.

Uma dupla inicia o jogo: um dos parceiros lança o dado e avança seu marcador tantas casas quanto o número sorteado.

Deve pegar a ficha correspondente à figura desenhada na casa onde chegou, mostrá-la para o grupo e recoloca-la na mesa.

O parceiro pode dar pistas do tipo: letra com a qual começa, letra com a qual termina, é uma palavra grande (ou pequena) e outras, mas não pode mostrar a ficha do outro.

Se a dupla errar, volta para a casa onde estava.

A outra dupla repete o mesmo procedimento.

Ganha o jogo quem chegar primeiro ao final do tabuleiro.

JOGO DA VELHA (PALAVRAS)

Separar as palavras em grupos:

- terminadas em L e U
- palavras com SS e Ç
- palavras com X e CH
- palavras que contenham JE/JI e GE/GI
- palavras com M antes de P e B e antes de demais consoantes

Os jogadores escolhem um grupo de palavras.

Em cada partida, só é permitido jogar com as fichas de um mesmo grupo.

Cada jogador, na sua vez, coloca sobre a cartela uma das fichas do seu grupo, lendo-a em voz alta, procurando formar uma trinca na horizontal, vertical ou diagonal.

Ganha o jogador que conseguir fazer primeiro a trinta e ler as palavras colocadas.

QUADRO DAS COMBINAÇÕES

Colocar as cartelinhas com o desenho simples das formas geométricas na fileira de cima do quadrado e as cartelas com as manchas coloridas na fileira lateral esquerda (o primeiro quadrado, o do canto esquerdo, nunca pode ser utilizado).

Colocar as cartelinhas com as formas geométricas coloridas no quadrado situado no encontro da coluna horizontal, correspondente à cor da figura, com a coluna vertical, correspondente à forma da figura. Sortear uma cartela com uma forma colorida e coloca-la num espaço no quadrado em branco, e depois colocar na primeira fila horizontal e na primeira coluna vertical as cartelas correspondentes à cor e à forma representada na cartela, fazendo assim a operação inversa de decompor a figura colorida.

Este jogo poderá ser desenhado no quadro, colocando os atributos na linha de cima e outro na coluna lateral, para que as crianças digam o que deverá ser escrito nos quadrados que representam o encontro das linhas com horizontais. Poderão ser usadas letras (vogais numa coluna e consoantes na outra), ou números (unidades que irão formar dezenas).

QUADRO DUPLA ENTRADA

Colocar o quadradinho com o sinal de adição no canto superior esquerdo do quadro.

Colocar os números de 1 a 5 na linha superior e outros números de 1 a 5 na coluna vertical à esquerda.

Fazer a operação indicada pelo sinal colocado no canto do quadro, cruzar dois números (um da linha horizontal, outro vertical) e situar o número correspondente ao resultado da operação no quadrado referente ao encontro das duas linhas.

Preencher o quadro todo, seguindo os mesmos critérios.

PASSE NA TRILHA (Tico e Pepe)

Os grilos só conseguem pular de 2 em 2 e 3 em 3.

Explorar em quais números que cada grilo pula, número que vem antes e o que vem depois, quantos e quais números estão entre um grilo e outro, quantos vezes deverá pular para chegar ao final do percurso.

Propor variantes de 4 em 4, 5 em 5 e assim por diante.

ENCONTRE O CAMINHO

Jogo proposto para que com autonomia, o aluno realize a soma dos números e decida qual caminho deve seguir , completando o percurso com o menor resultado.

Poderá ser proposto um tempo para o jogo, no caso de duplas ou equipes.

Como variante, poderá ser adotado o resultado maior.

JOGO DA TRILHA

Percorrer o número de casas indicado pelo dado, obedecendo as dicas no decorrer da trilha.

Para vencer, o jogador deverá tirar no dado o número exato, se ultrapassar, deverá voltar o número de casas que ultrapasse a chegada.

JOGO DA VELHA (TABUADA)

Cada participante, na sua vez, joga os dois dados e considera o produto dos pontos obtidos em cada um. Se houver o número na tabela, coloca sobre ele uma ficha sua. Se alguém conseguir preencher uma fileira (linha, coluna ou diagonal) com suas fichas, vence o jogo.

Caso ninguém consiga completar uma fileira, joga-se até preencher a cartela e vence o participante que tiver maior número de fichas colocadas.

CHARADAS

Há uma letra impressa juntamente com a charada, ela representa a letra inicial da resposta.

Este jogo poderá ser utilizado em duplas ou equipes, onde as crianças retiram uma ficha, fazem a leitura e respondem a charada.

BINGO

Desenvolve-se igualmente o jogo do bingo tradicional.

As crianças podem escolher uma, duas ou mais palavras, conforme for combinado anteriormente.

Quando completar a palavra, o aluno lê em voz alta a palavra que completou.

Para fazer ponto extra ou ganhar o direito de cantar a jogada, poderá ser sugerido que diga duas ou três palavras que iniciem da mesma maneira que a palavra que ele completou.

BATALHA NAVAL

Em duplas, procede-se da mesma maneira que o jogo tradicional, utilizando desenhos, símbolos, figuras ou palavras nas batalhas.

Vence o aluno que localizar os pontos e anotações do adversário, no campo de batalha.

CORRIDA DAS LETRAS

Posicionam-se os jogadores no tabuleiro, joga-se o dado.

Andam no tabuleiro o número indicado no dado.

Na letra em que caírem, deverão falar palavras que iniciem com esta letra para ganhar o direito de permanecer na casa.

Ganha a corrida, o jogador que chegar ao final do tabuleiro.