OFICINA DE JOGOS
Vol. 1



MATERIAIS PEDAGÓGICOS

Sumário

Língua portuguesa

Trilha alfabética 7
Trilha do alfabeto 8
Transportando letras 10
Bingo das letras 11
Ligue-letras 14
Descubra o segredo e complete 16
Jogo da memória (letra bastão e letra cursiva) 18
Dominó das vogais 23
Jogo da memória (vogal inicial) 26
Desafio do alfabeto 31
A palavra é 34
Decifrando palavras 36
Dominó das sílabas 38
Desafio das letras 40
Jogo "O que é, o que é?" 41
Pescaria dos nomes 48
Bingo dos nomes 50
Montando palavras 51
Compondo um jogo da memória 59
Trilhas ortográficas 63
Trilha ortográfica: D, T 64
Trilha ortográfica: B, P 65
Trilha ortográfica: F, V 66
Trilha ortográfica: R, RR 67
Trilha ortográfica: G, J 68
Trilha ortográfica: VOGAL + N, M 69
Trilha ortográfica: VOGAL + L 70
Trilha ortográfica: L ou R INTERCALADO 71
Trilha ortográfica: GUE, GUI, QUE, QUI 72

Matemática

Jogo "Somando os pontos" 73
Pintando o tabuleiro 76
Jogo do dado 78
Batalha das cartas 81
Jogo da memória (números de 1 a 20) 84
Corrida com obstáculos 89

Ciências

Jogo dos cinco sentidos 91
Trilha da higiene pessoal 94
Bingo da higiene pessoal 96
Jogo do corpo humano 101
Corrida dos animais 106
Dominó dos animais silvestres 109
Jogo da sombra (animais) 111

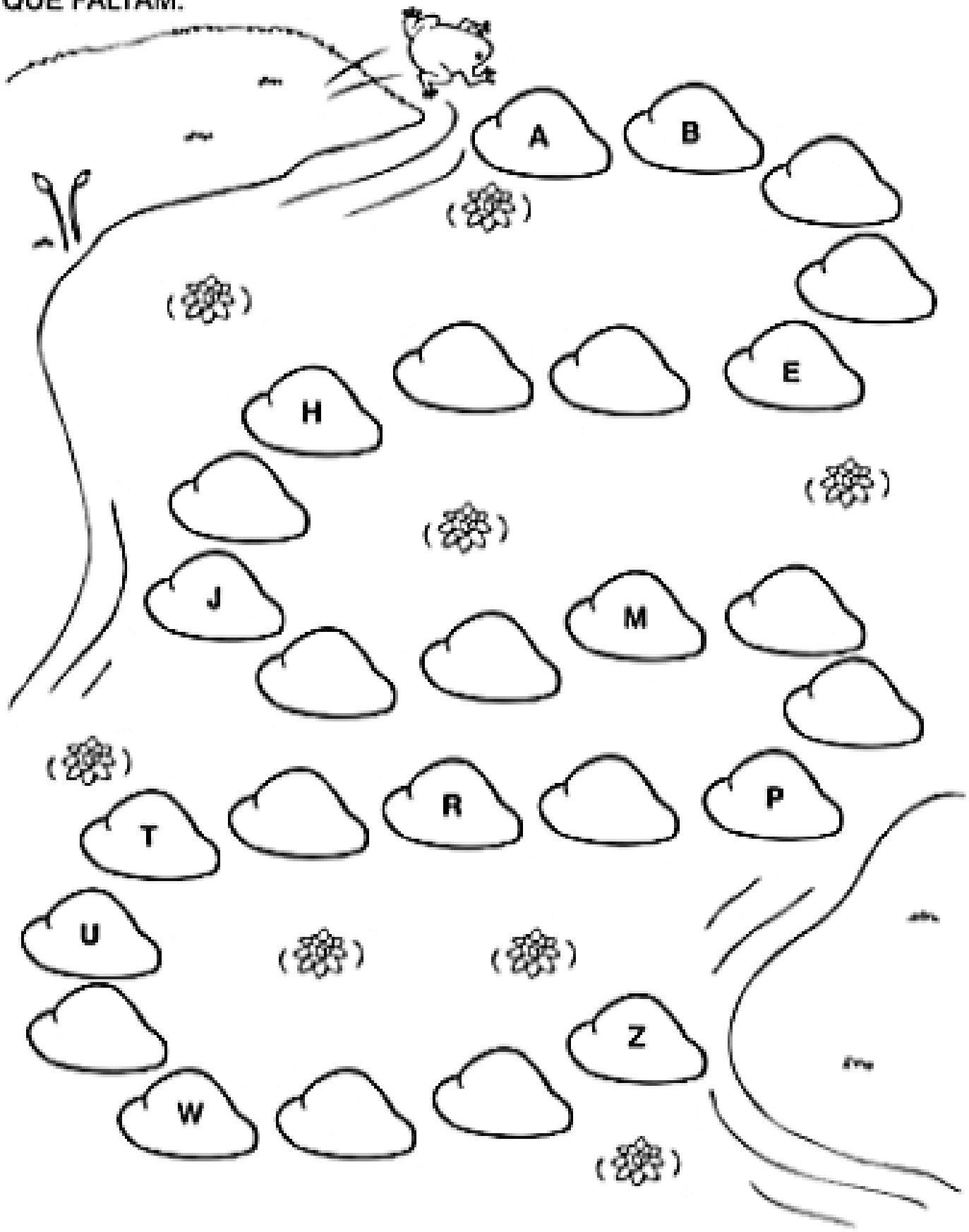
História e geografia

Brinquedos e brincadeiras 114
O que tem na casa? 117
Trilha da comunicação 122
A sombra da família 123
Diagrama das profissões 124
Jogo da memória (meios de transportes) 125

Respostas 128

Trilha alfabética

AJUDE O SAPO A ATRAVESSAR A LAGOA, ESCREVENDO AS LETRAS QUE FALTAM.



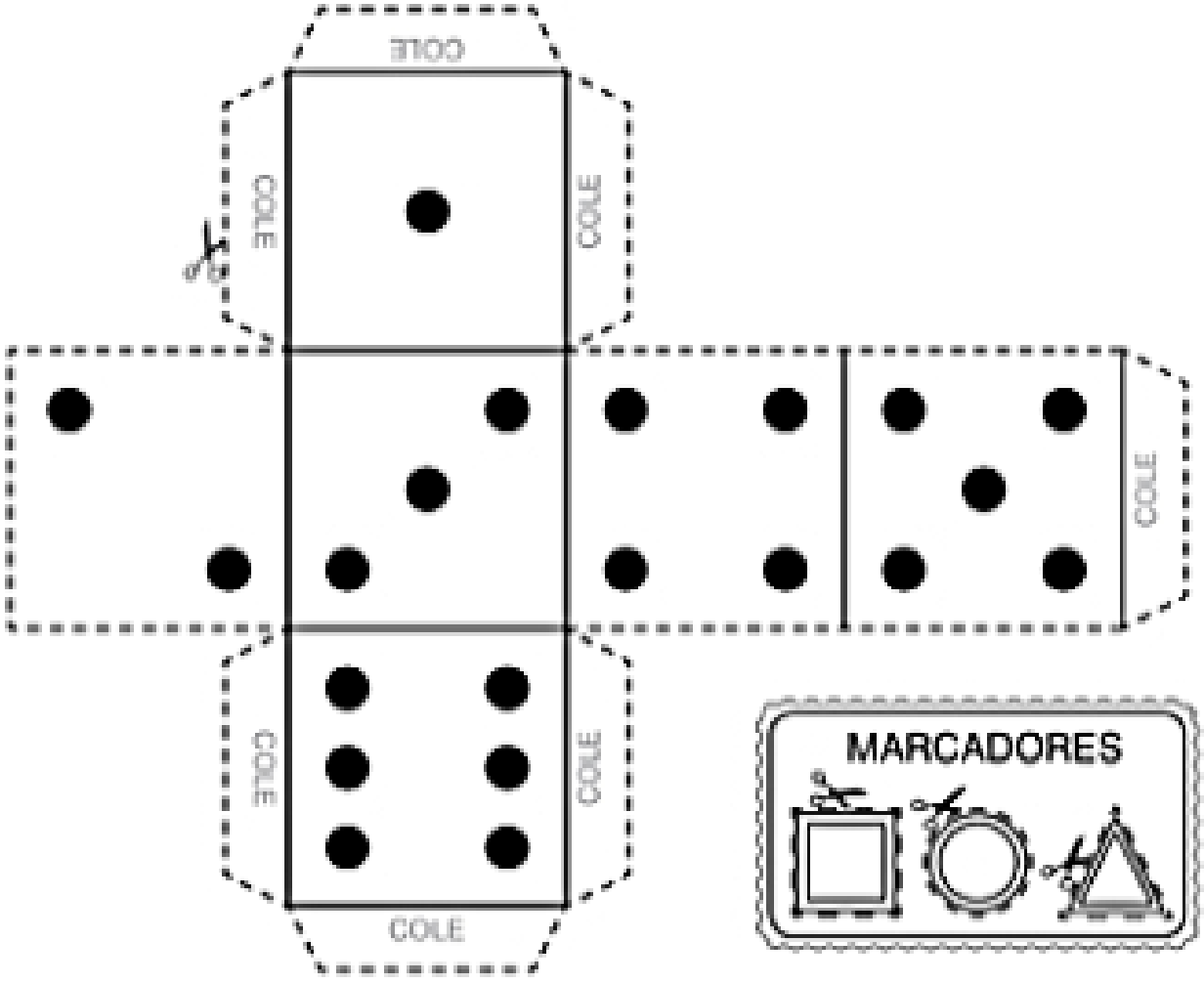
Trilha do alfabeto

AO EDUCADOR

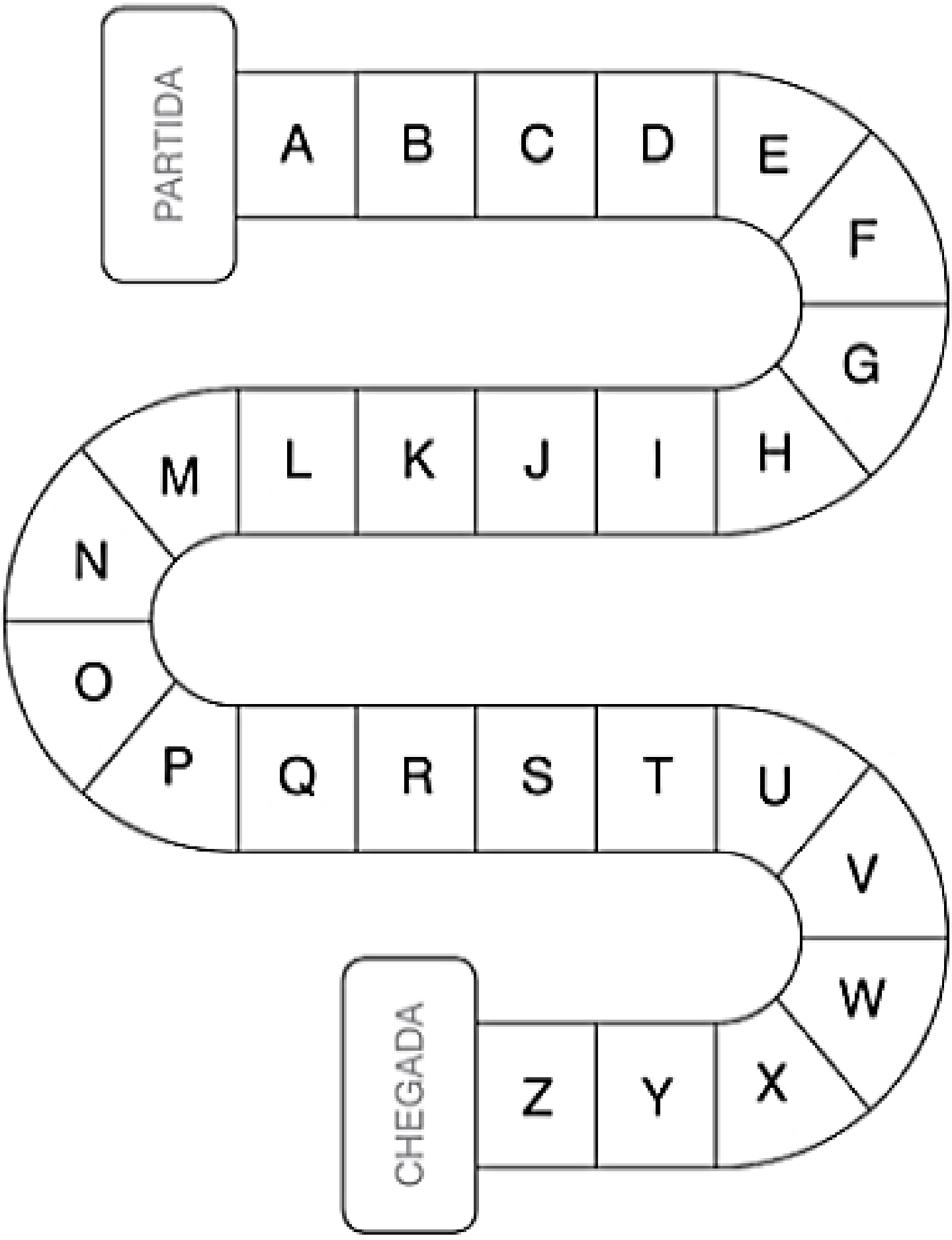
Organizar os alunos em trios para a realização deste jogo.
Auxiliar os trios na montagem do dado e explicar as regras do jogo.

Regras do jogo

1. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
2. Um participante por vez lança o dado e avança o número de casas que sorteou nele.
3. Ao avançar as casas, o participante deverá ir lendo cada uma das letras por onde passou.
4. O primeiro participante que atingir a casa de chegada é o vencedor. Os outros dois participantes continuam a disputa para saber quem chegará em segundo e em terceiro lugar.



Trilha do alfabeto



Transportando letras

TRANSPORTE PARA O ALFABETO AS LETRAS QUE APARECEM NA SOPA DE LETRINHAS.



A B ○ D ○ F G H I

J ○ L M N O ○ Q

R S ○ U ○ ○ X Y ○

Bingo das letras

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em duplas para a realização deste jogo.

Dependendo das letras sorteadas, poderá haver mais de uma dupla vencedora por rodada.

Regras do jogo

1. A dupla escolhe uma cartela.
2. Cada vez que o professor sortear uma letra, a dupla verifica se a letra está na cartela. Se estiver, marca-a, usando grãos ou bolinhas de papel.
3. A dupla que marcar primeiro todas as letras da cartela é a vencedora.

W	A	C
X	Q	P
B	K	
H	J	Z

A	C	B
	Y	U
Q	J	L
V	E	T

E	X	N
K	P	D
F	L	C
O	I	

X	F	M
H		A
I	T	K
B	L	Z

A	Z	X
K	U	G
J		M
P	V	Q

C	Z	H
T	K	
F	L	O
R	S	V

A	D	T
P	F	K
O	M	N
B	W	

Q	W	E
R	T	Y
U	I	O
P	A	

S	F	D
H		G
J	Z	X
K	L	C

V	B	N
A		R
Z	K	F
Q	M	S

P	D	S
L	C	X
M	W	O
E		J

G	R	D
H		A
F	Q	T
B	Z	L

G	L	Y
P	V	T
	K	O
B	W	X

W	A	S
D		X
C	Y	K
B	T	L

C	V	I
L		N
D	U	Y
S	A	X

G	I	J
H		X
Z	F	T
B	Q	L

A	Z	W
U	I	O
V	T	B
C	E	

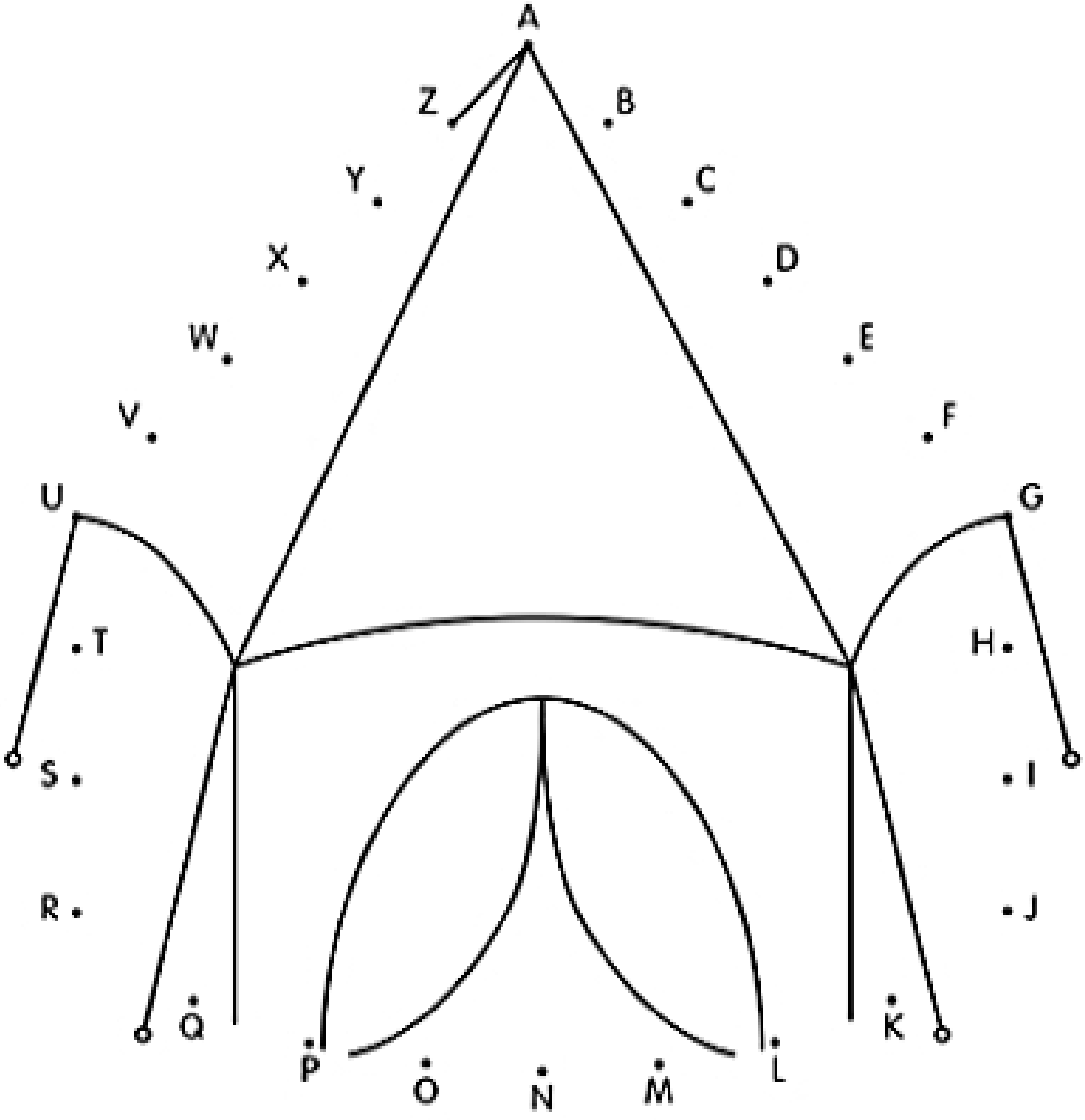
P	O	M
N	C	Z
I	A	
H	S	V

K	A	L
W	B	N
Y	G	I
H		S

O	K	F
E	C	N
H	J	A
G		U

Ligue-letras

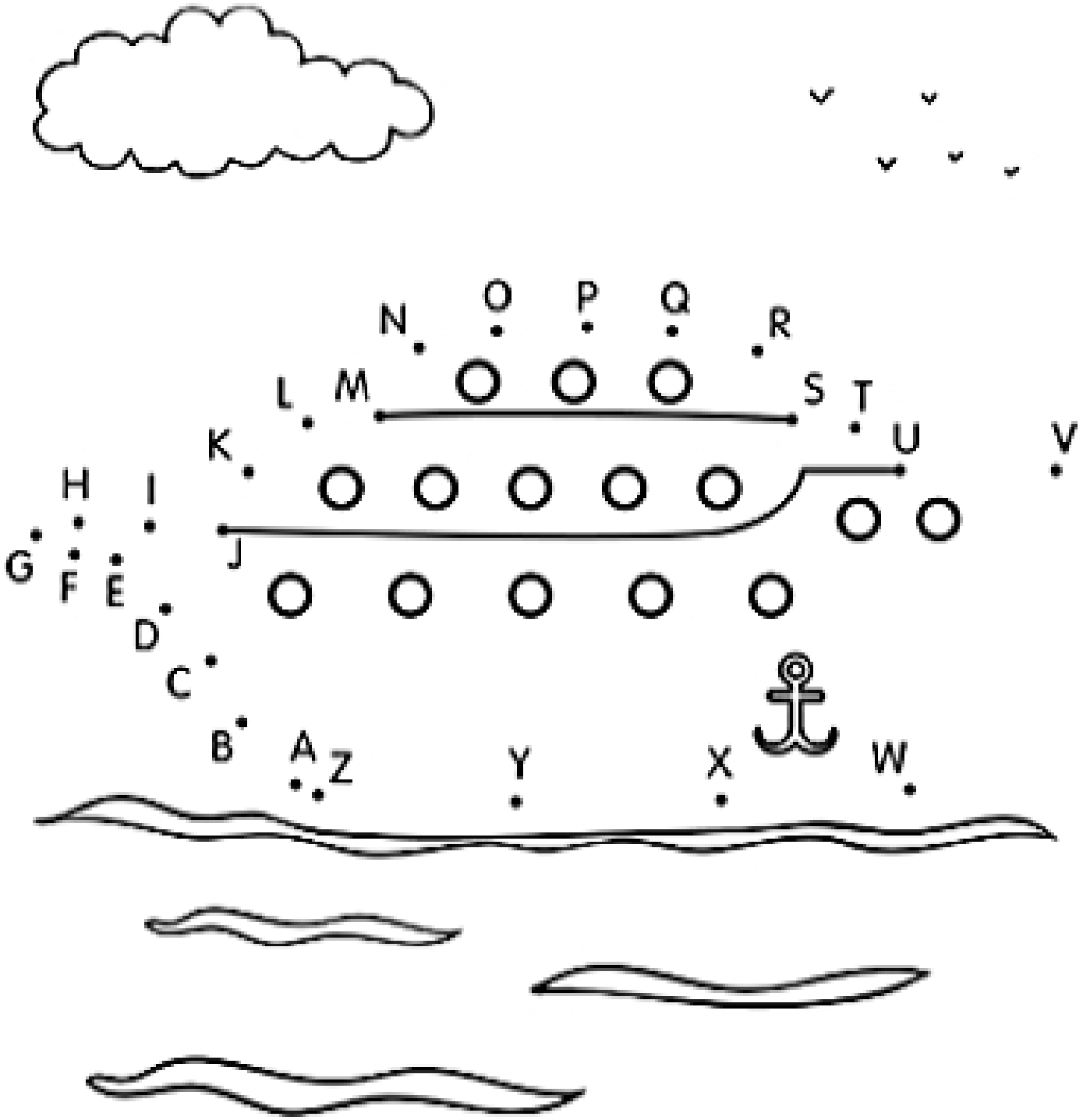
LIGUE AS LETRAS NA MESMA SEQUÊNCIA EM QUE APARECEM NO ALFABETO E DESCUBRA UM LOCAL MUITO DIVERTIDO.



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

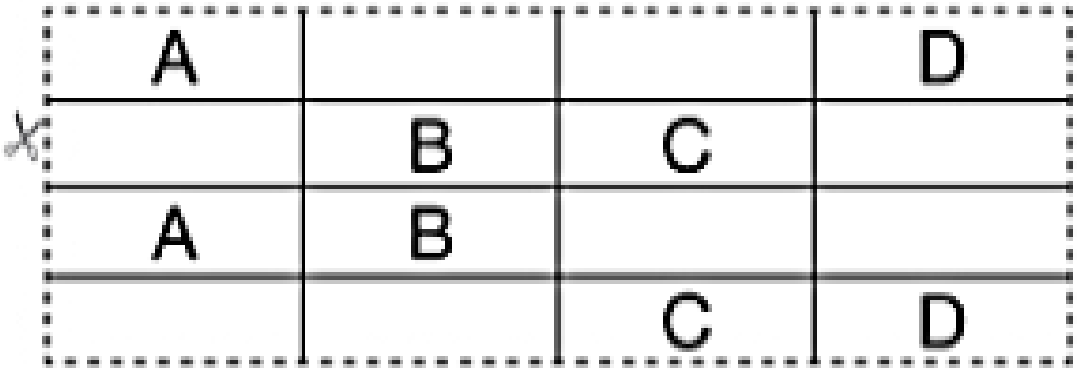
Ligue-letras

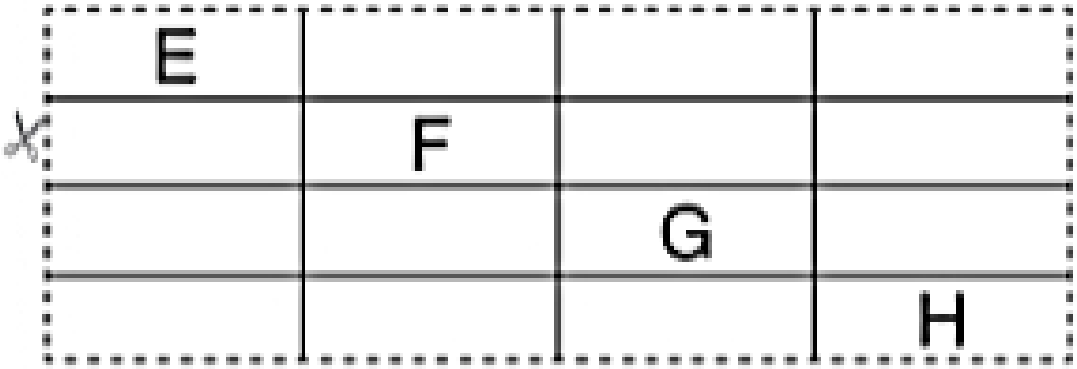
LIGUE AS LETRAS NA MESMA ORDEM DO ALFABETO E APARECERÁ UM MEIO DE TRANSPORTE.

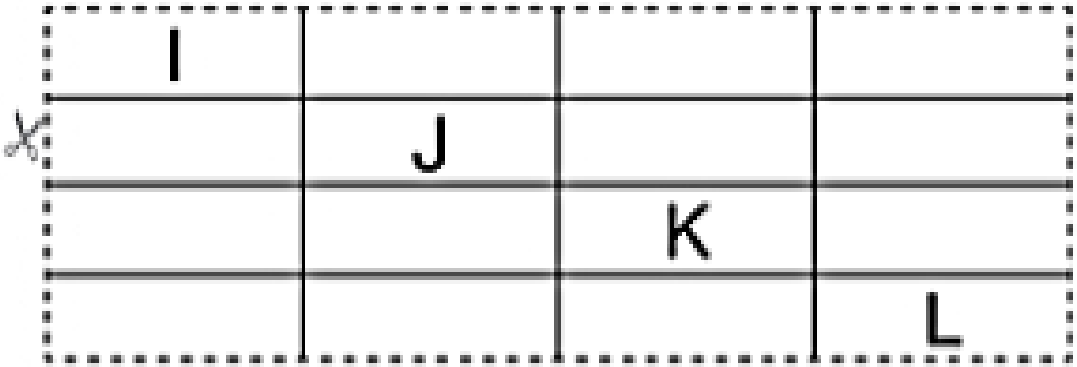


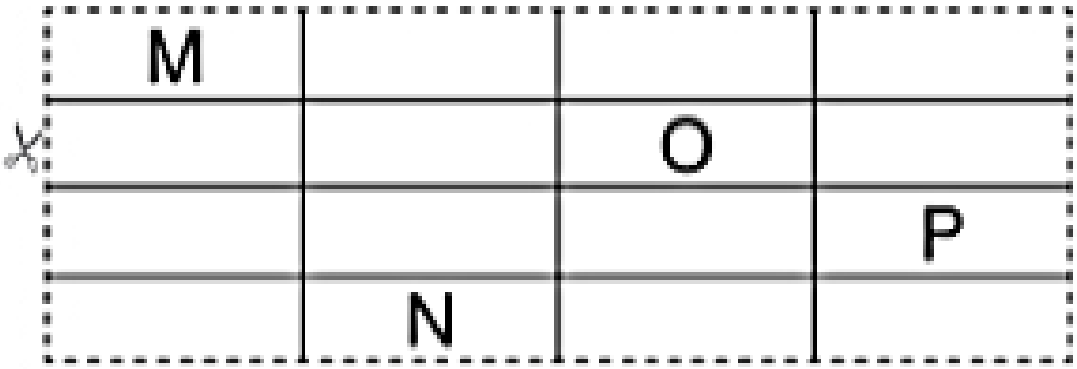
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Descubra o segredo e complete

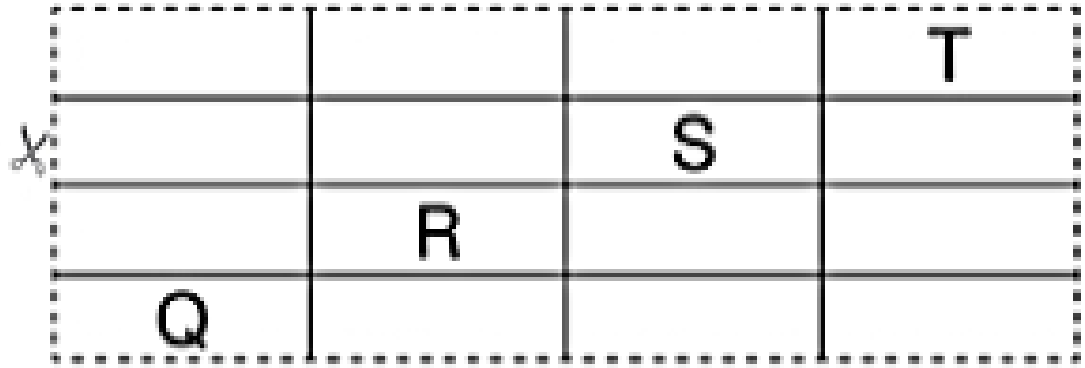


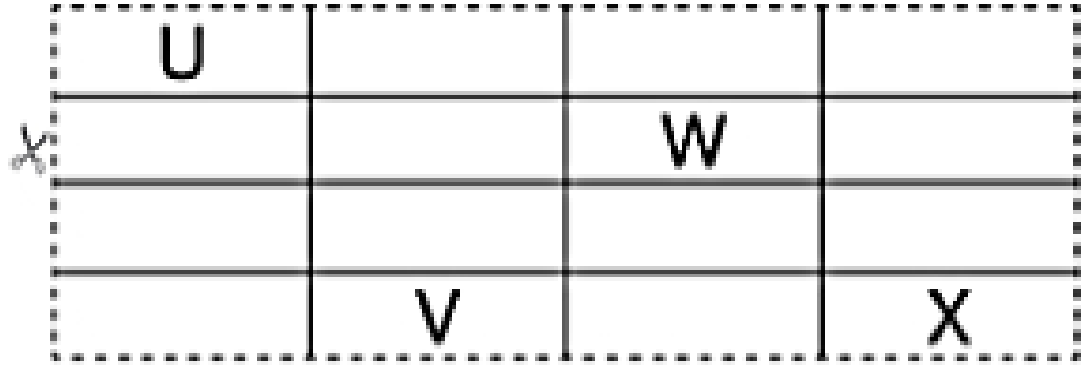


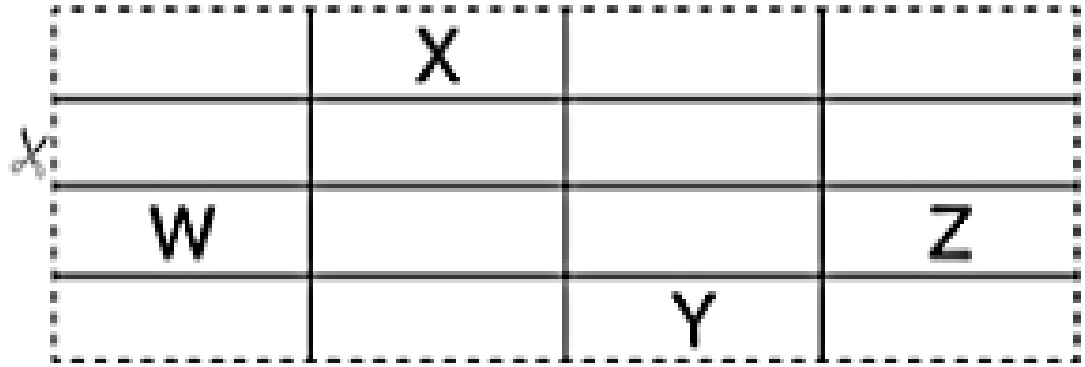


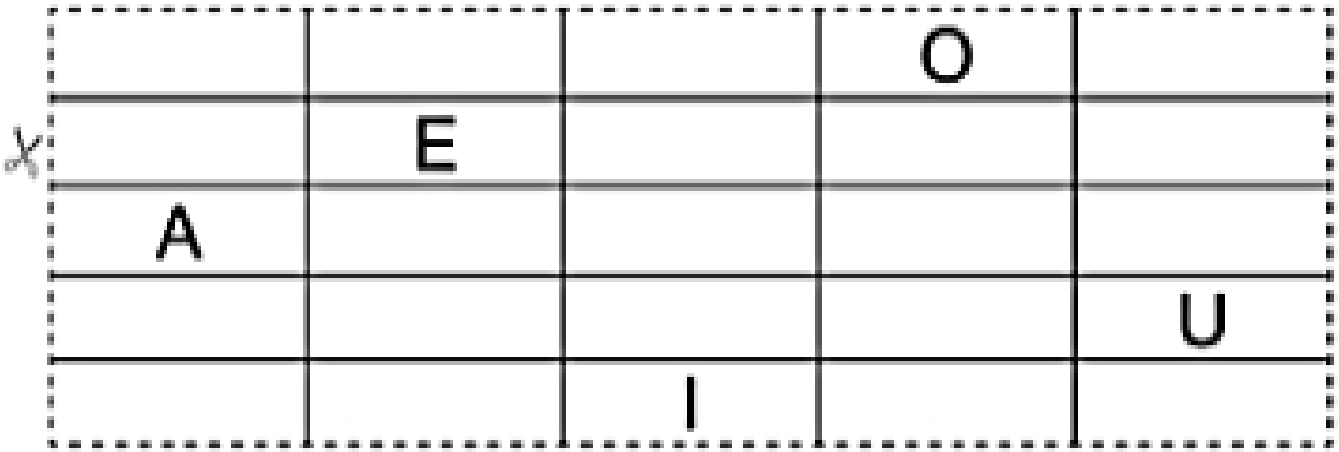


Descubra o segredo e complete









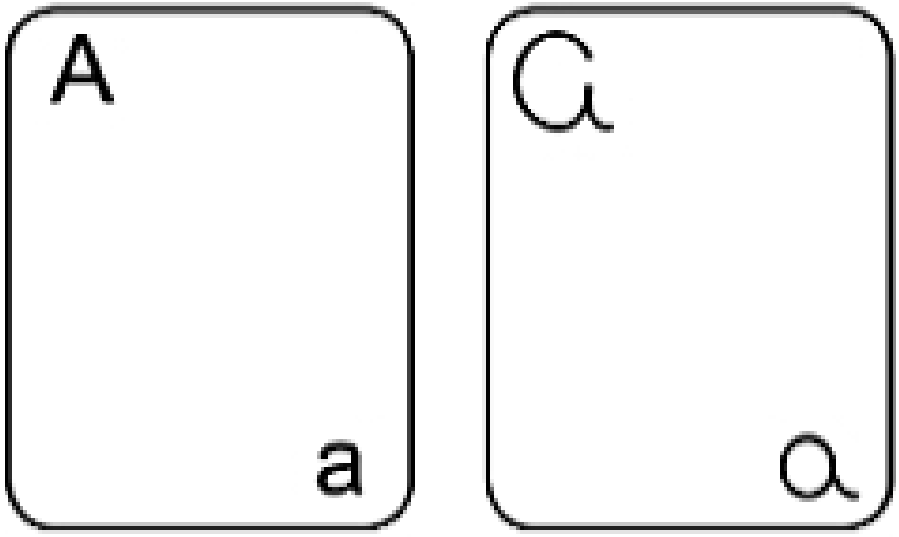
Jogo da memória

(LETRA BASTÃO E LETRA CURSIVA)

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em trios ou quartetos. Depois, ler para eles as regras do jogo.

Explicar que o objetivo do jogo é formar pares, juntando a letra bastão com a sua correspondente no alfabeto cursivo. Exemplo:



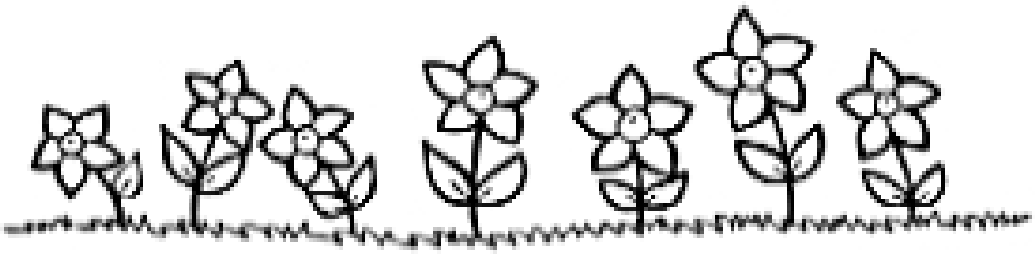
Regras do jogo

1. O grupo decide ou sorteia a ordem de jogada de um dos participantes.
2. As cartas ficam espalhadas sobre uma mesa com a parte escrita virada para baixo.
3. Na sua vez, cada participante vira duas cartas, mostrando-as aos colegas.
4. Se formar par, o participante fica com as cartas. Se não formar, deverá devolvê-las à mesa, deixando-as no mesmo lugar onde estavam anteriormente.
5. No final do jogo, o participante que tiver mais pares em seu poder será o vencedor.

Jogo da memória

(LETRA BASTÃO E LETRA CURSIVA)

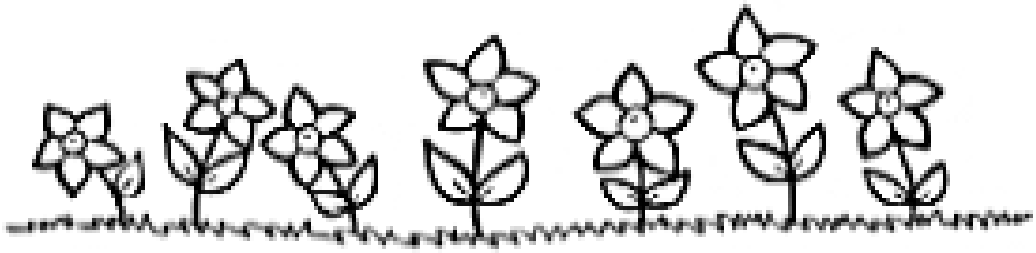
A a	a a	B b	b b
C c	c c	D d	d d
E e	e e	F f	f f
G g			



Jogo da memória

(LETRA BASTÃO E LETRA CURSIVA)

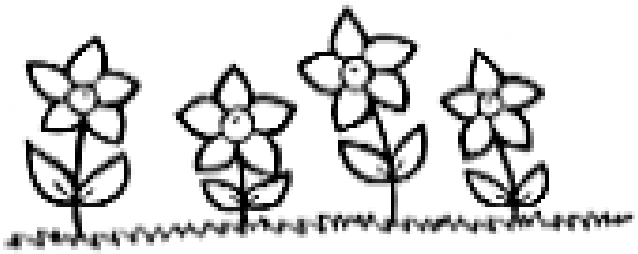
G g	H h	I i	J j
J j	K k	L l	M m
K k	L l	M m	



Jogo da memória

(LETRA BASTÃO E LETRA CURSIVA)

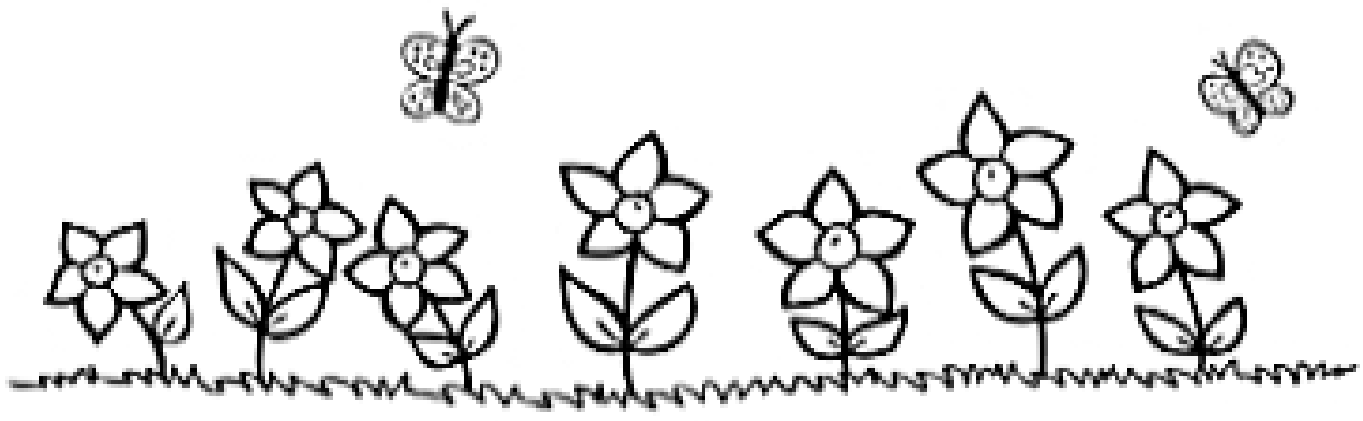
N n	n n	O o	o o
P p	p p	Q q	q q
R r	r r	S s	s s
T t	t t		



Jogo da memória

(LETRA BASTÃO E LETRA CURSIVA)

U u	𝒰 𝓊	V v	𝒱 𝓋
W w	𝒲 𝓌	X x	𝒳 𝓍
Y y	𝒴 𝓎	Z z	𝒵 𝓏



Dominó das vogais

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos contendo cinco participantes.

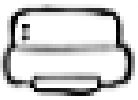
O objetivo do jogo é colocar lado a lado peças que contenham a mesma vogal. Assim:

A		E		E		I		I		O	
ABELHA		ELEFANTE		ESQUILO		IGUANA		IGREJA		OVO	

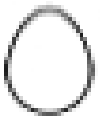
Regras do jogo

1. Um dos componentes do grupo embaralha as peças, deixando-as com a parte escrita virada para baixo.
2. Depois de embaralhadas, cada componente escolhe seis peças sem vê-las.
3. O grupo decide ou sorteia a ordem de jogada de cada participante.
4. O primeiro participante coloca uma peça sobre a mesa.
5. O próximo participante deverá colocar uma peça que complemente a peça colocada, sempre juntando a vogal com uma palavra iniciada com essa vogal. Em seguida, é a vez do próximo participante descartar uma peça.
6. Caso não tenha nenhuma peça que possa jogar, o participante passa a vez para o próximo.
7. Vence o jogo o primeiro participante que se livrar de todas as peças ou, no caso de impasse (jogo fechado), aquele que tiver menos peças nas mãos.

Dominó das vogais

A  ALFACE	E  ESTRELA	E  ELEVADOR	I  IOIÔ
I  INCÊNDIO	O  ONDA	O  ÓCULOS	U  UNIFORME
U  UNIVERSO	A  AMENDOIM	A  ALCE	E  ESTRADA
E  ESCORPIÃO	I  IMPRESSORA	I  IOGURTE	O  OSTRA
O  ÓLEO	U  UNICÓRNIO	U  UVA	A  AVIÃO
A  AVESTRUZ	E  ESTÁDIO	E  ESTOJO	I  IATE
I  INCENSO	O  OLHO	O  ORELHA	U  URUBU
U  URSO	A  ABÓBORA		

Dominó das vogais

A  ABELHA	E  ELEFANTE	E  ESQUILO	I  IGUANA
I  IGREJA	O  OVO	O  OVELHA	U  URSO
U  URUBU	A  ABACAXI	A  ARANHA	E  ESCADA
E  ESPIGA	I  IGLU	I  ÍNDIO	O  ONÇA
O  OSSO	U  UVA	U  URNA	A  APITO
A  AQUÁRIO	E  ESPELHO	E  ESCOVA	I  ÍMÃ
I  ILHA	O  ÔNIBUS	O  ORELHÃO	U  UMBIGO
U  UNHA	A  ALHO		

Jogo da memória

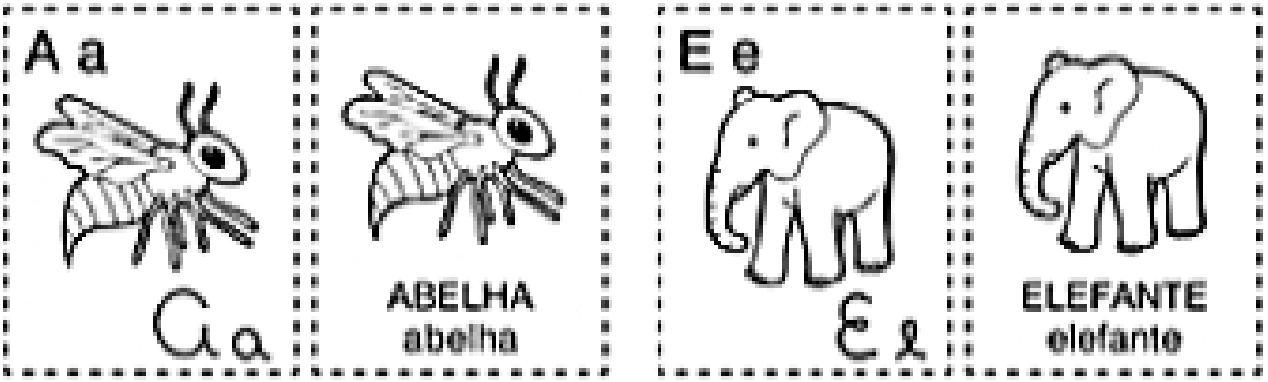
(VOGAL INICIAL)

AO EDUCADOR

Para a realização deste jogo, organizar os alunos em grupos contendo quatro componentes.

O objetivo é formar pares de cartas, juntando uma carta contendo letra com uma carta contendo palavra.

Para formar o par, a carta da letra deve conter a letra inicial da palavra que está na carta de palavra. Assim:

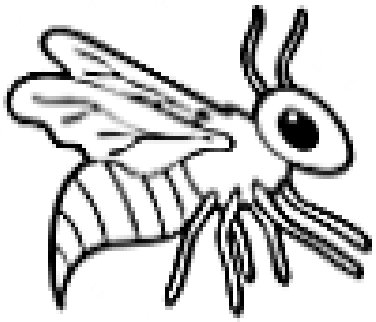
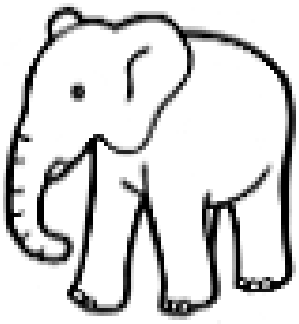
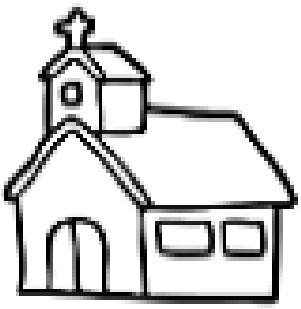
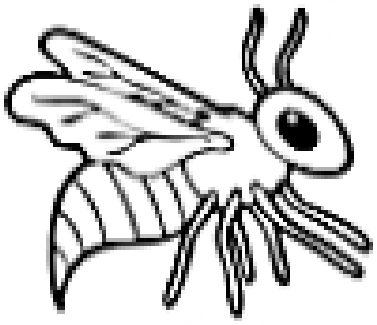
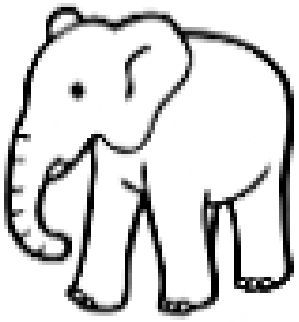
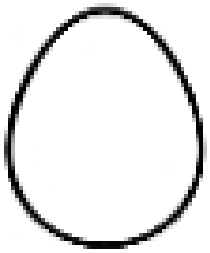
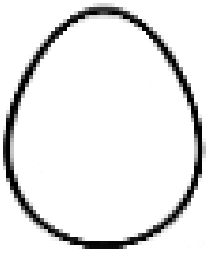


Regras do jogo

1. O grupo decide ou sorteia a ordem de jogada de cada um dos participantes.
2. As cartas ficam espalhadas sobre a mesa com a parte escrita virada para baixo.
3. Na sua vez, cada participante vira duas cartas, mostrando-as aos colegas.
4. Se formar par, fica com as cartas. Se não formar, devolve-as à mesa, pondo-as no mesmo local onde estavam.
5. No final do jogo, o participante que conseguir formar mais pares é o vencedor.

Jogo da memória

(VOGAL INICIAL)

A a 	E e 	I i 
		
ABELHA abelha	ELEFANTE elefante	IGREJA igreja
O o 		U u 
	OVO ovo	

Jogo da memória

(VOGAL INICIAL)

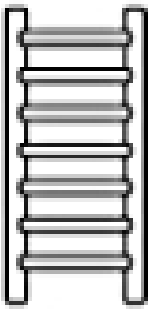


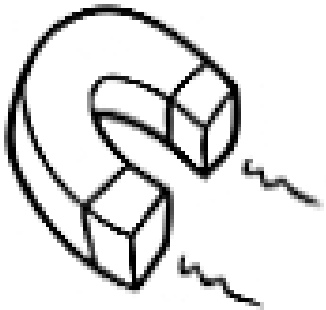
URSO
urso

A a



E e

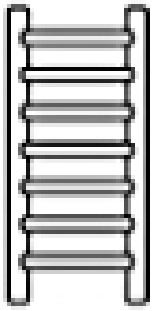




I i



ABACATE
abacate



ESCADA
escada



ÍMÃ
ímã

O o





OCA
oca

Jogo da memória

(VOGAL INICIAL)

U u



A a



E e





UVA
uva



ARARA
arara



ESPELHO
espelho

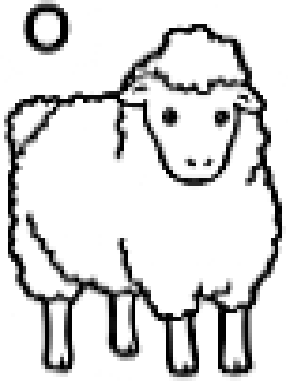
I i





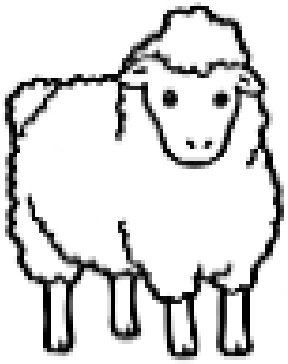
IGUANA
iguana

O o



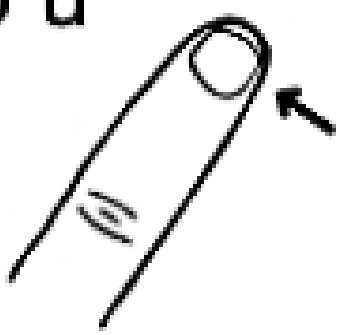
Jogo da memória

(VOGAL INICIAL)

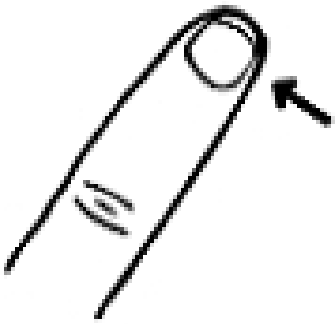


OVELHA
ovelha

U u



U u



UNHA
unha

A a



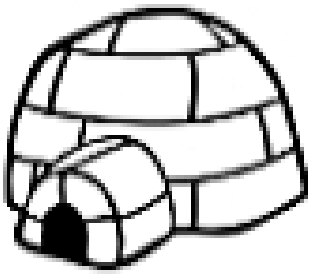
A a

E e



E e

I i



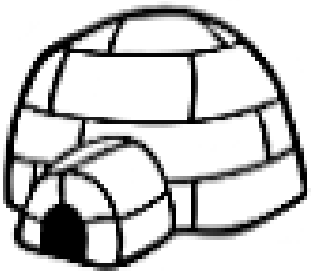
I i



AVIÃO
avião



ESQUILO
esquilo



IGLU
iglu

Desafio do alfabeto

AO EDUCADOR

Organizar duplas para a realização dessa brincadeira. Uma dupla competirá com outra.

Informar aos alunos que as duplas terão três minutos para localizar e marcar as letras do alfabeto ocultas em uma cena.



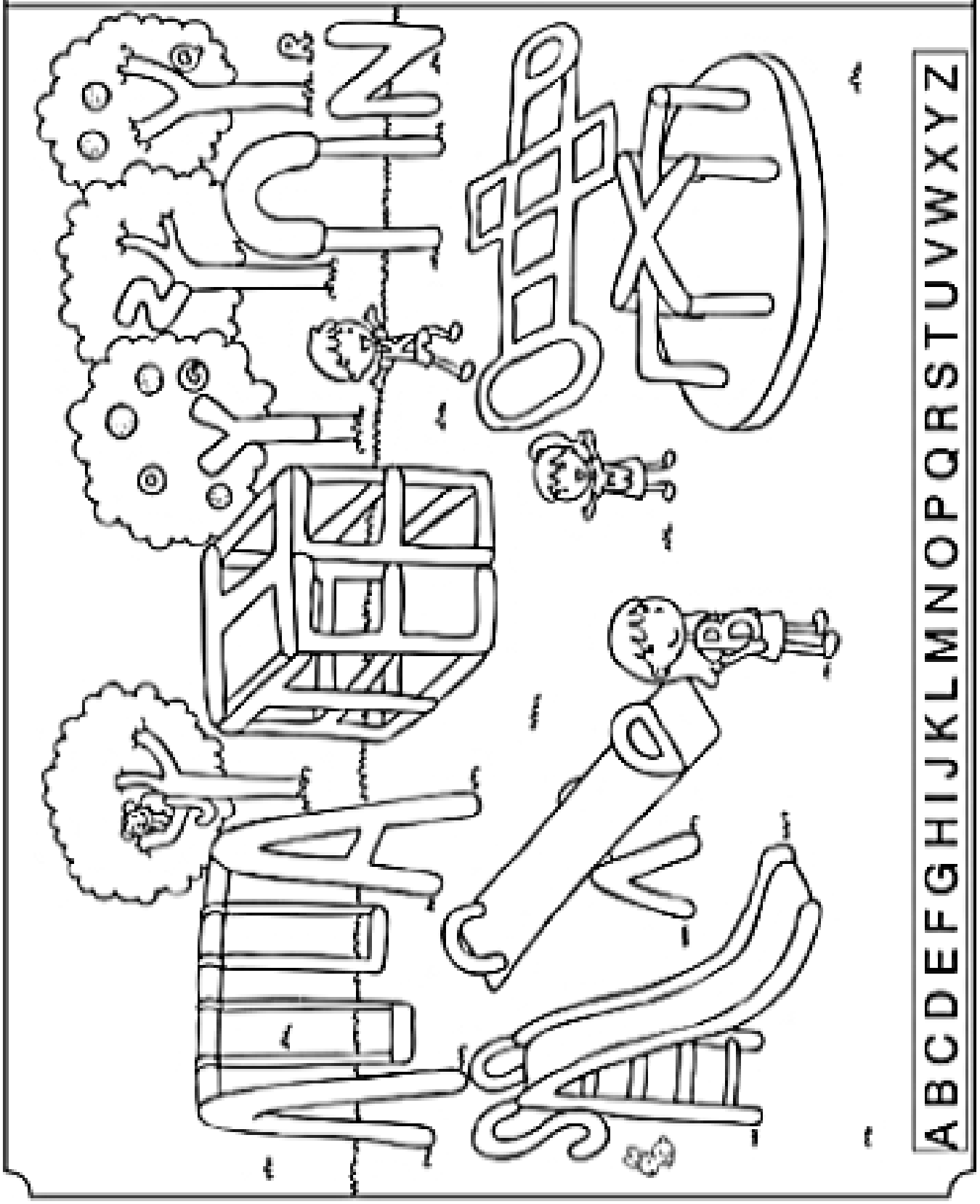
Regras do jogo

1. Define-se qual será a dupla **1** e qual será a dupla **2**.
2. Cada dupla usa a sua própria cartela.
3. As duplas tomam posição sentando-se uma de frente para a outra.
4. Cada componente da dupla usará um lápis ou uma caneta para marcar na cartela.
5. Ao sinal do professor, os componentes de cada dupla começam a procurar as letras do alfabeto que estão ocultas na cena.
6. Ao encontrá-las, circular na cena e também no quadro alfabético na parte inferior da cena.
7. O ideal é que os componentes da dupla falem baixo ou gesticulem para que a outra dupla não identifique as descobertas que fizeram.
8. Ao final do tempo (três minutos), o professor dará um sinal e todos pararão, mesmo que não tenham localizado todas as letras.
9. A dupla que tiver localizado e marcado mais letras será a vencedora.

Decorrido o tempo da disputa, promover uma conversa para que coletivamente os alunos identifiquem todas as letras ocultas.

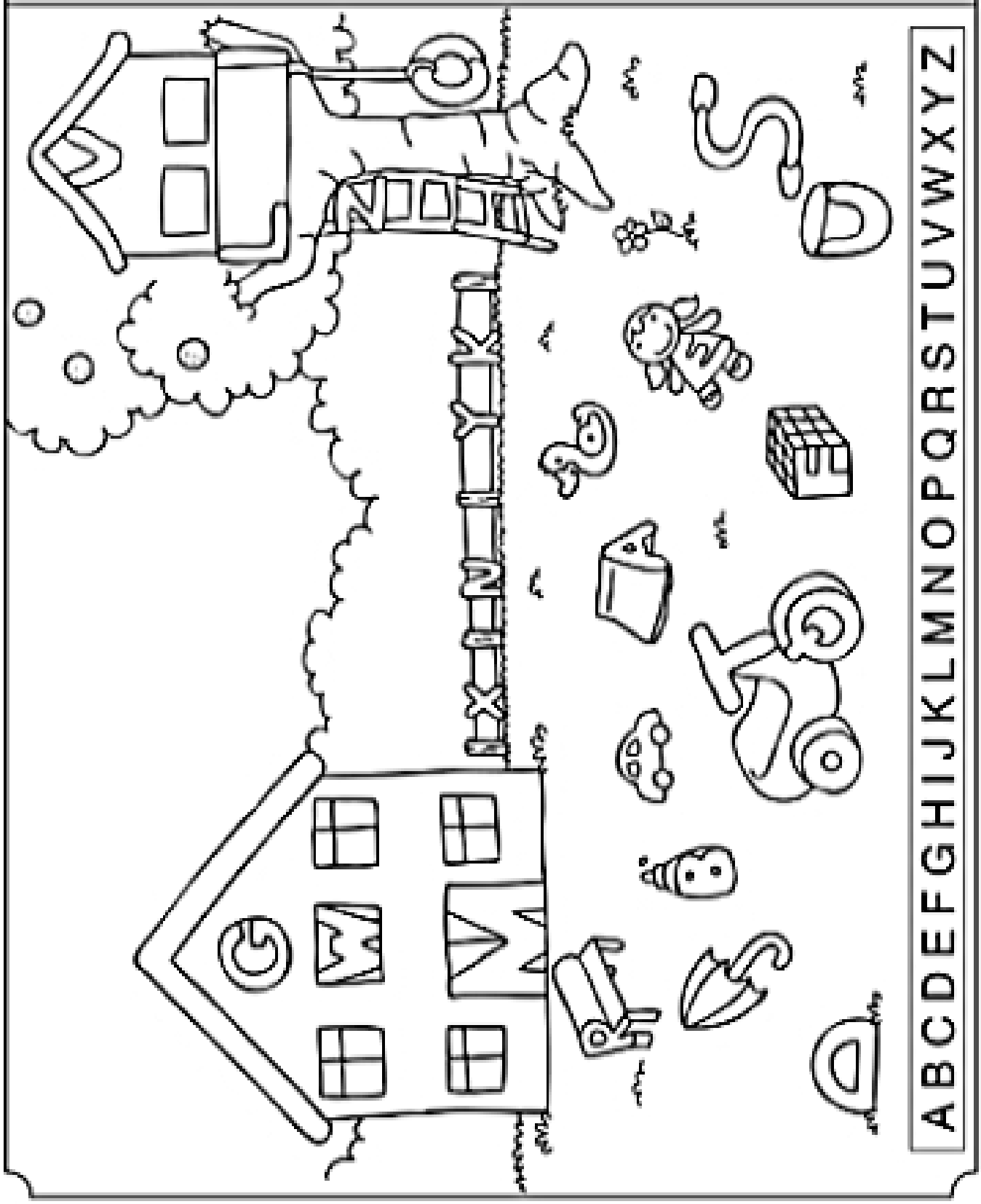
Desafio do alfabeto

DUPLA 1



Desafio do alfabeto

DUPLA 2



A palavra é...

AO EDUCADOR

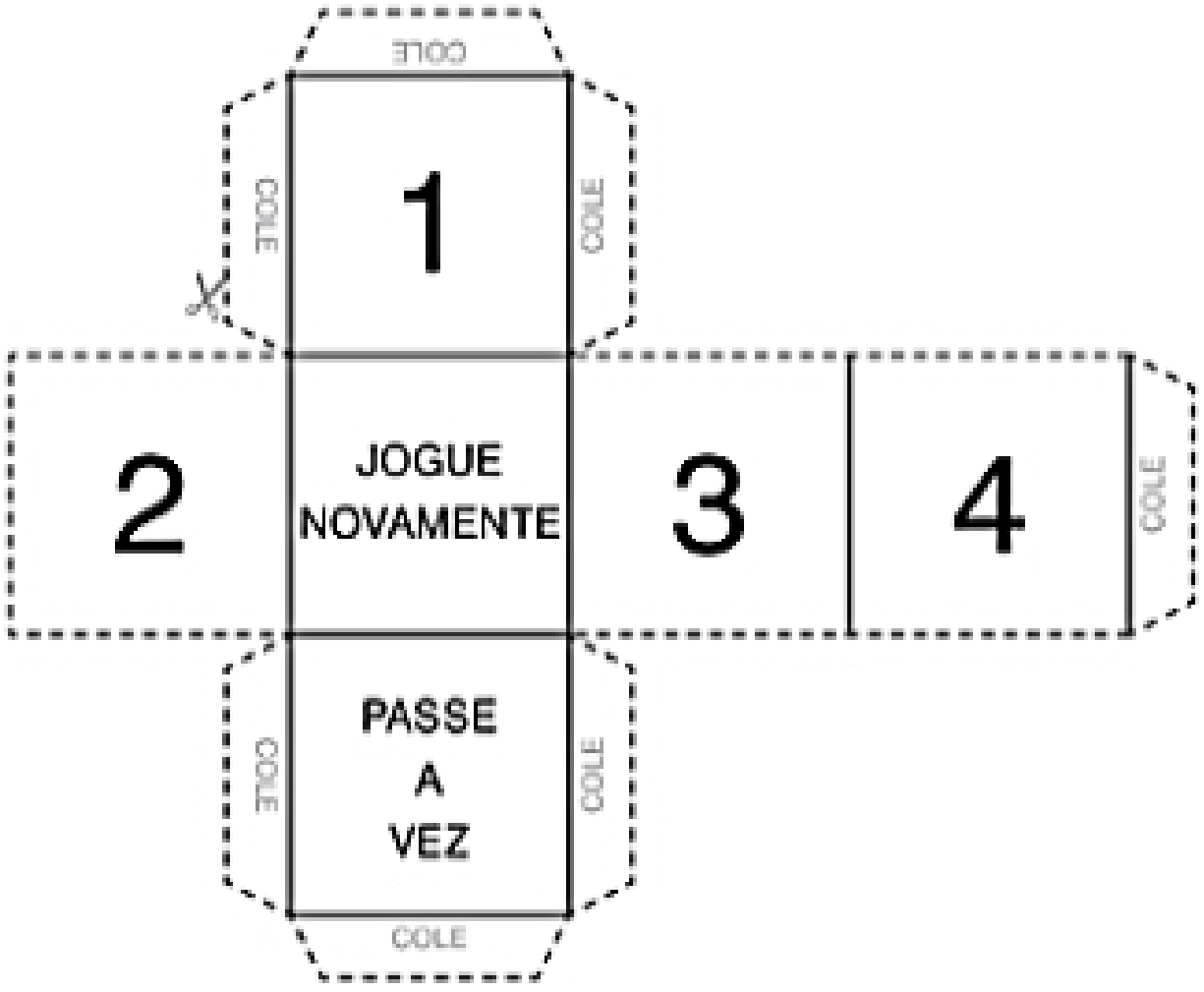
Organizar os alunos em trios.

Na sua vez, cada participante lança o dado e avança o número sorteado. Ao parar, o participante deve dizer uma palavra iniciada pela letra marcada na casa em que parou.

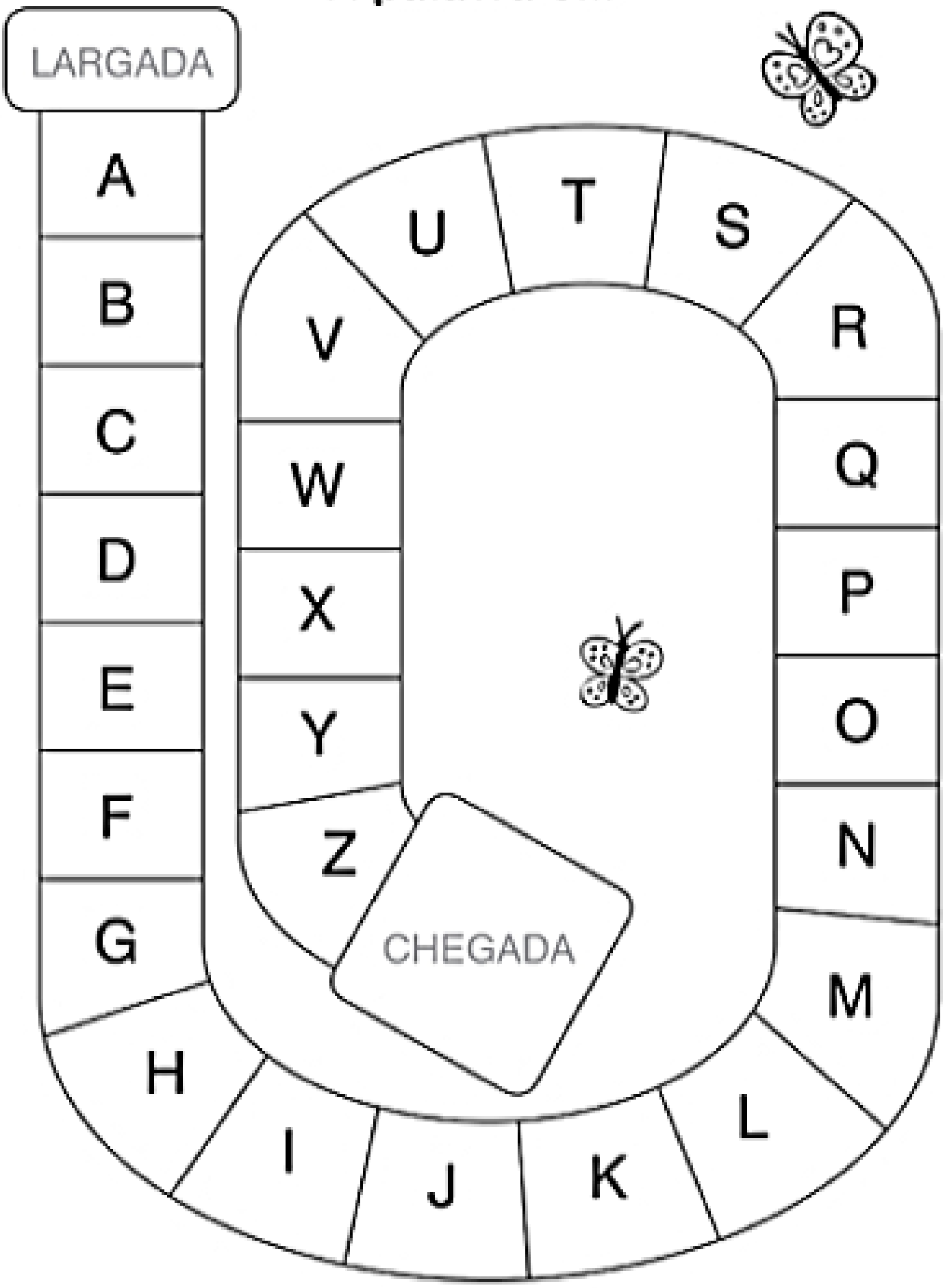
Se acertar, permanece na casa. Se errar, volta para o posto anterior.

O primeiro jogador que alcançar a casa de chegada é o vencedor.



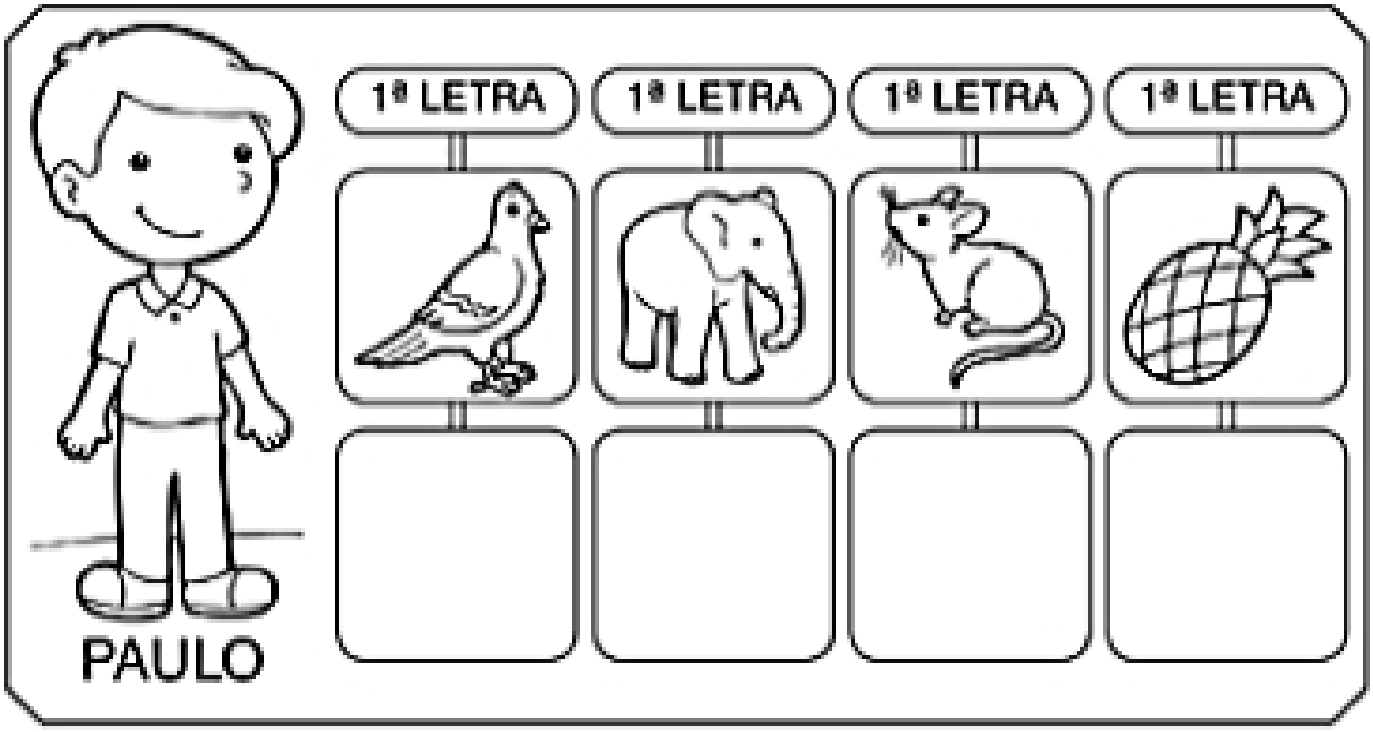


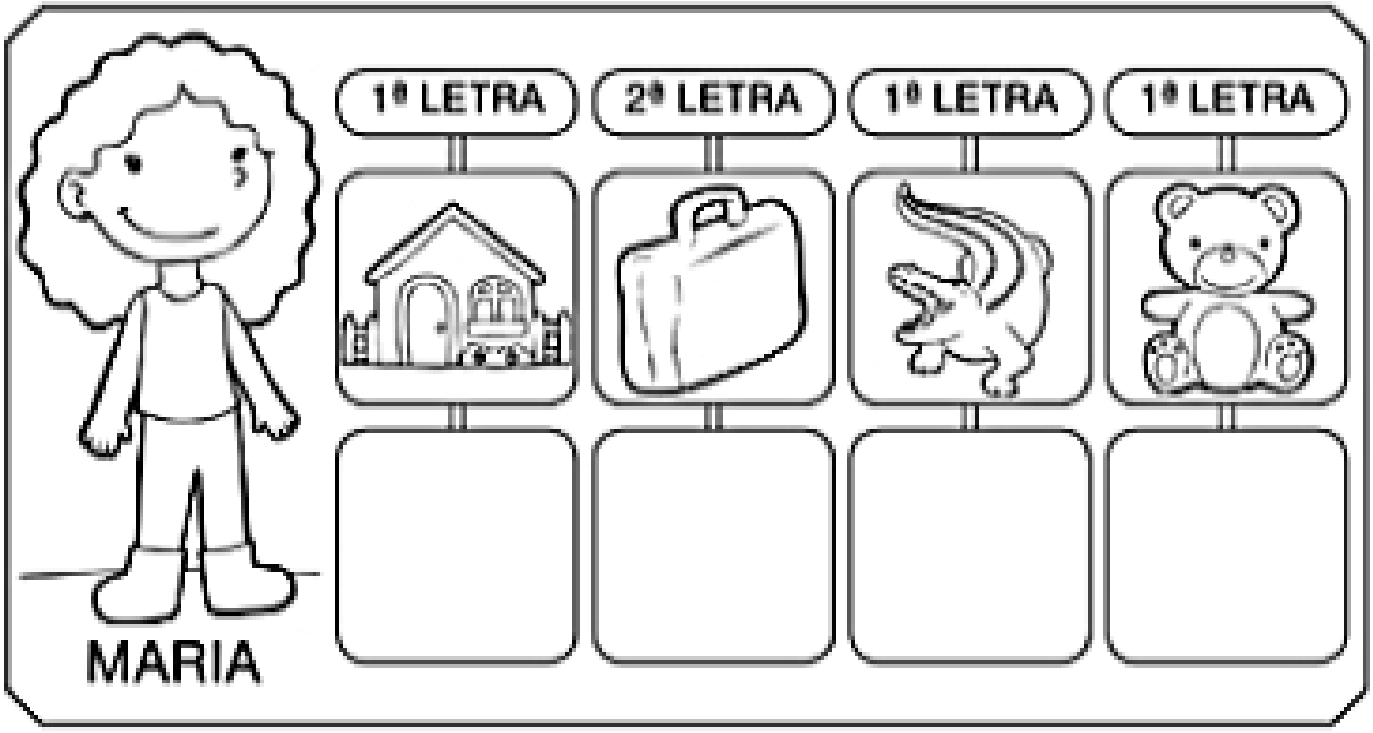
A palavra é...



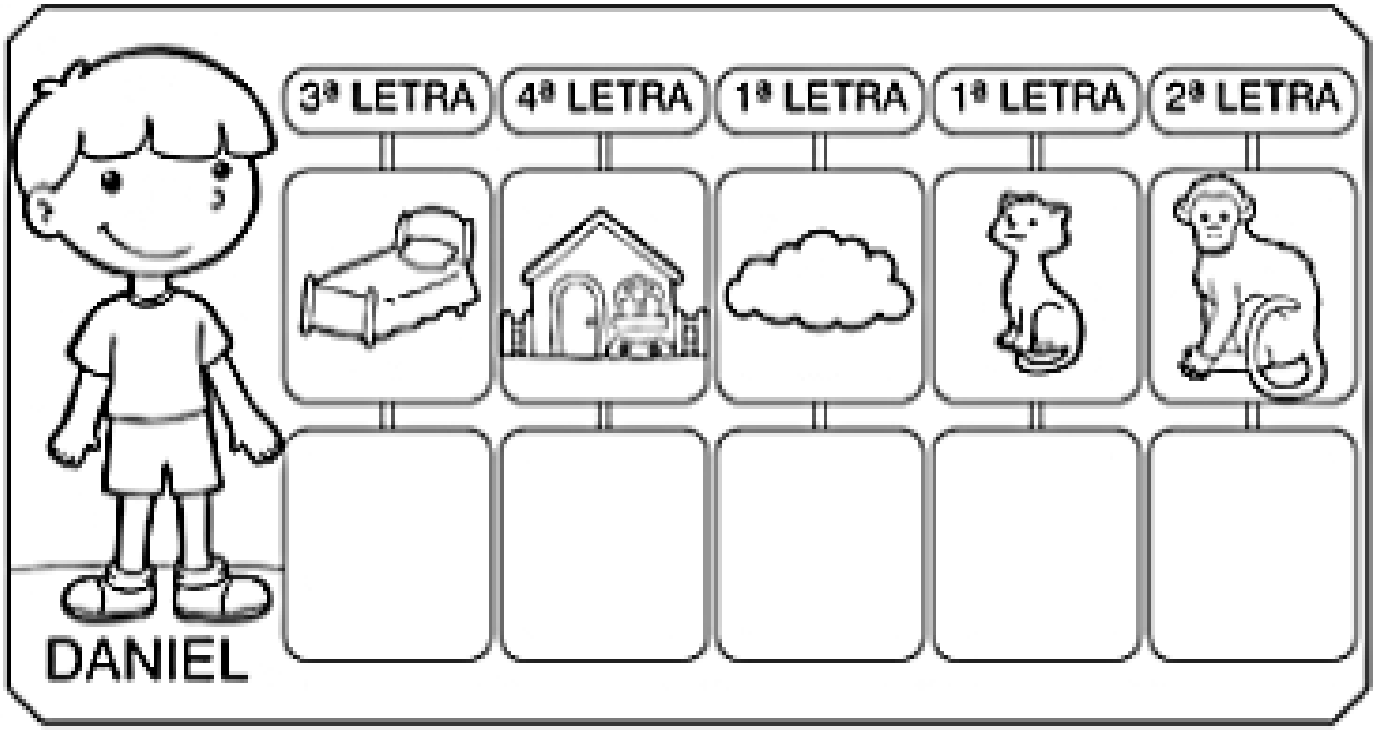
Decifrando palavras

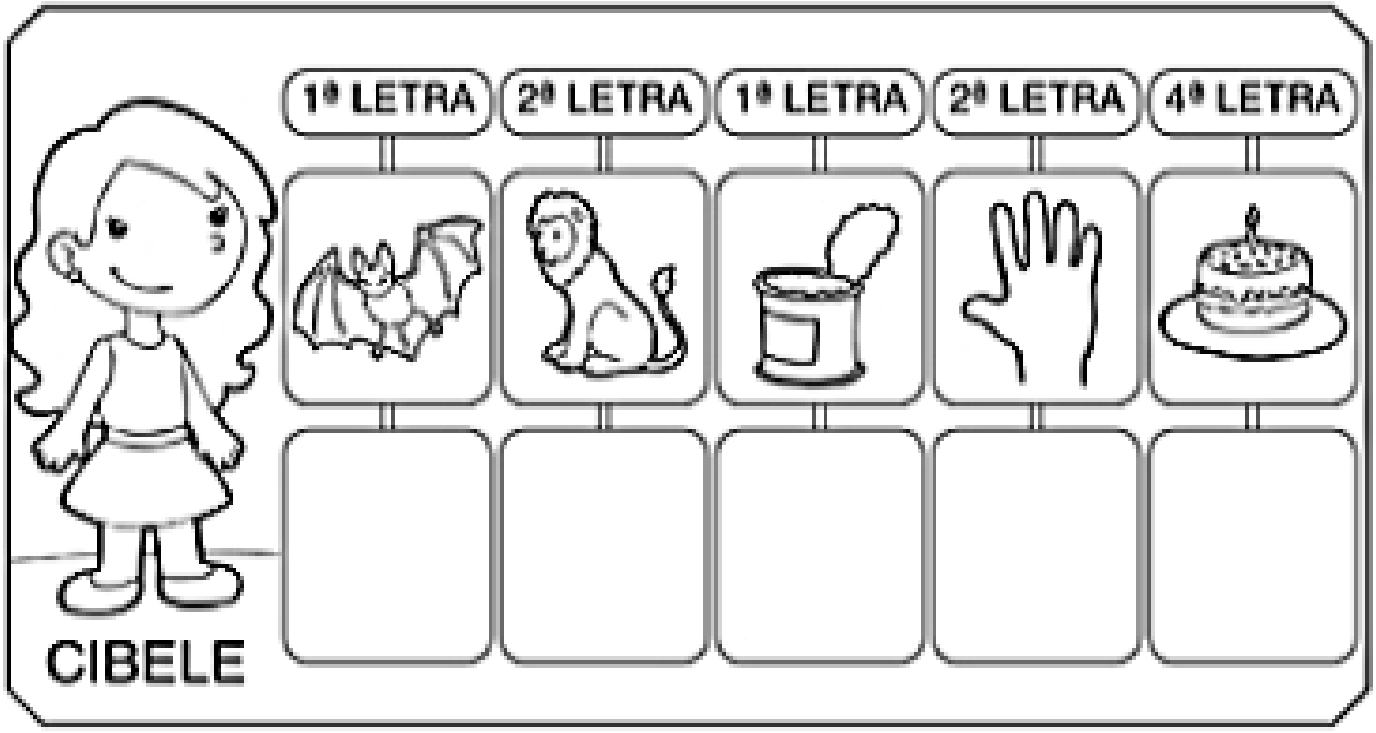
DESCUBRA A FRUTA PREDILETA DE CADA UMA DESTAS CRIANÇAS.
PARA ISSO, SIGA AS PISTAS.





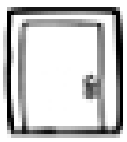
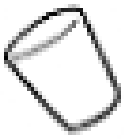
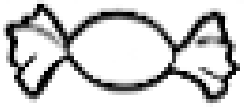
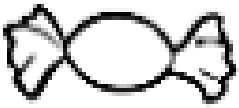
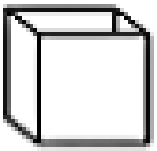
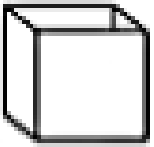
Decifrando palavras



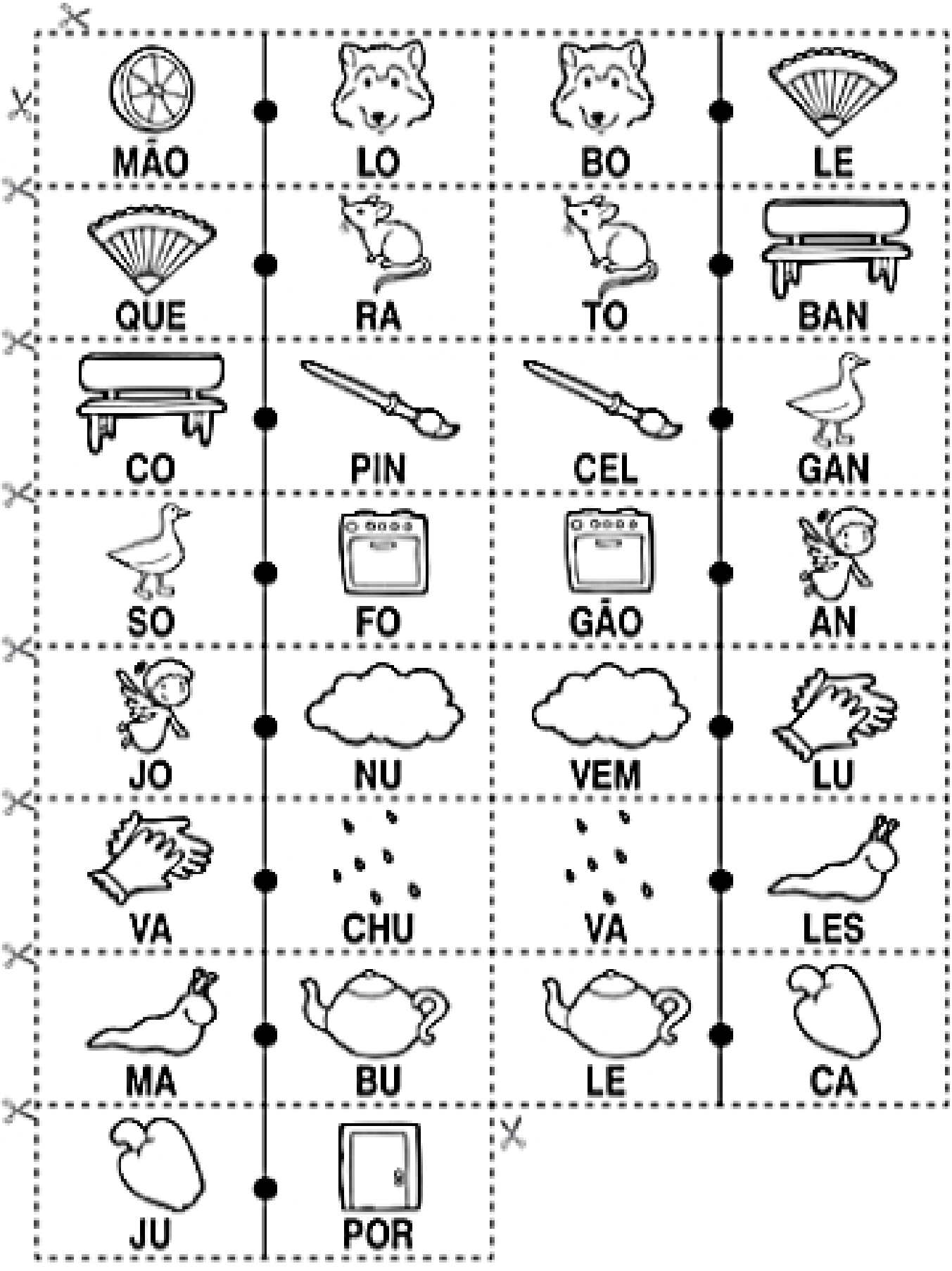


Dominó das sílabas

PARA ESTE JOGO, VALEM AS MESMAS REGRAS DA PÁGINA 23 DESTE VOLUME.

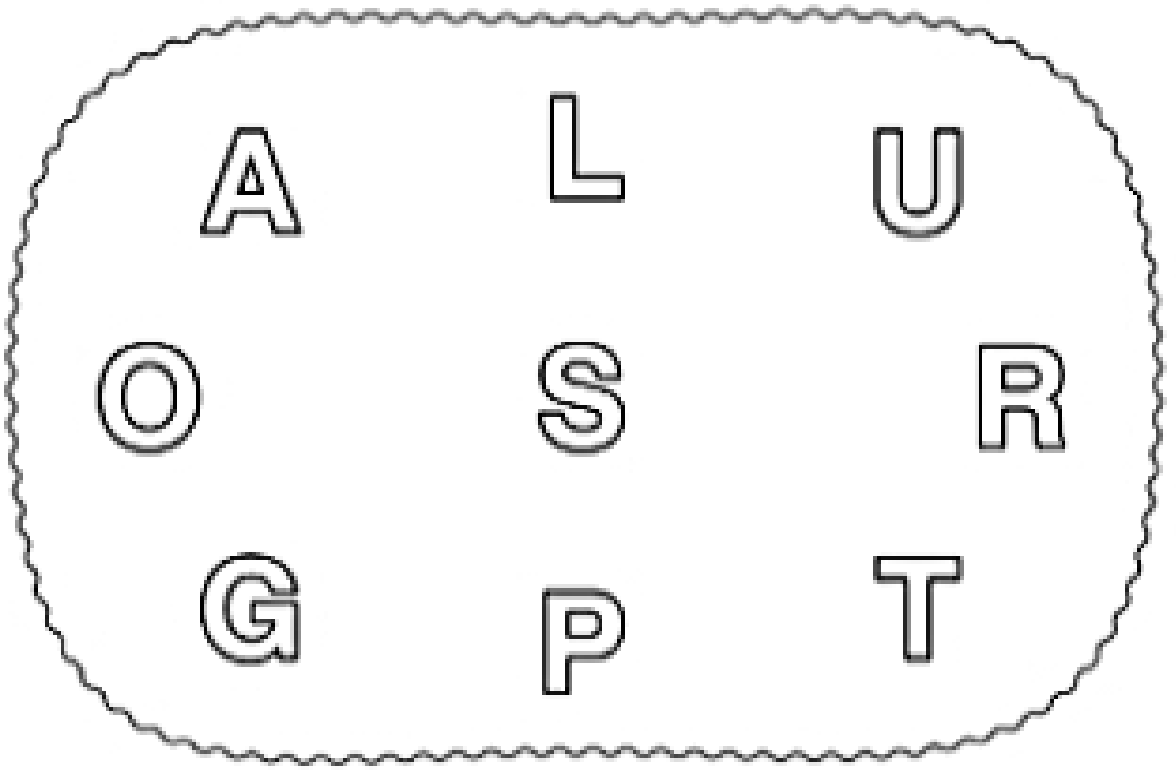
 TA	 BO	 LO	 SA
 PO	 MA	 LA	 CO
 PO	 RÉ	 GUA	 BA
 LA	 ON	 ÇA	 U
 VA	 FO	 CA	 DE
 DO	 CAI	 XA	 CIN
 TO	 UR	 SO	 PA
 TO	 LI		

Dominó das sílabas



Desafio das letras

USANDO APENAS ESTAS LETRAS, É POSSÍVEL ESCREVER O NOME DE PELO MENOS SEIS ANIMAIS.



JUNTE-SE COM UM COLEGA E DESCUBRA ALGUNS DESSES NOMES.

G		L			R				
G		T			P				
	A	P			T		T		

Jogo "O que é, o que é?"

AO EDUCADOR

Para a realização deste jogo, organizar grupos contendo quatro componentes. Um deles será o juiz e os demais participarão da disputa.

Regras do jogo

1. O juiz embaralha as cartelas e forma um monte com a parte escrita virada para baixo.
2. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
3. O primeiro participante retira uma cartela no monte e lê com a ajuda dos colegas. Em seguida, ele deverá informar a resposta certa da adivinha com base nas possibilidades oferecidas na própria cartela.
4. O juiz consulta a ficha e confirma se a resposta está certa. Se o participante acertar, fica com a carta. Se errar, a carta fica guardada pelo juiz.
5. Em seguida, é a vez do próximo participante, que deve seguir as mesmas regras.
6. O jogo continua com cada participante comprando uma cartela e apresentando, entre as opções oferecidas.
7. No final da partida, o jogador que tiver juntado mais cartelas será o vencedor.

FICHA DO JUIZ

1. BULE	7. ALHO	13. GUARDA-CHUVA
2. ABACAXI	8. CHUVA	14. PIPOCA
3. BURACO	9. TORTA	15. ÓCULOS
4. BALANÇA	10. TOALHA	16. OVO
5. PENTE	11. OVO	17. PAPEL
6. FOGÃO	12. SOFÁ	18. A LETRA R

Jogo "O que é, o que é?"

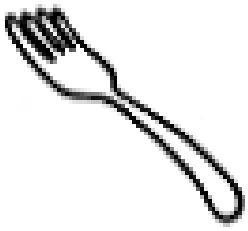
1 O QUE É, O QUE É QUE TEM BICO, MAS NÃO BICA. TEM ASA, MAS NÃO VOA?



GALINHA



BULE



GARFO

2 O QUE É, O QUE É QUE TEM COROA, MAS NÃO É REI. TEM ESPINHO MAS NÃO É PEIXE?

RAINHA



LARANJA

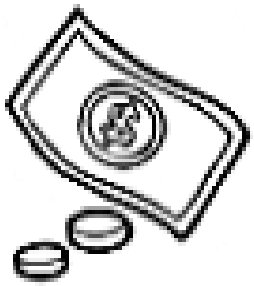


ABACAXI

3 O QUE É, O QUE É QUE QUANTO MAIS TIRA, MAIOR FICA?



BURACO



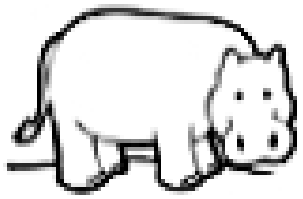
DINHEIRO



BARBA

Jogo "O que é, o que é?"

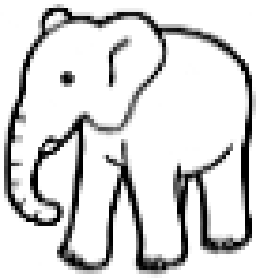
4 O QUE É, O QUE É QUE MAIS PESA NO MUNDO?



HIPOPÓTAMO



BALANÇA



ELEFANTE

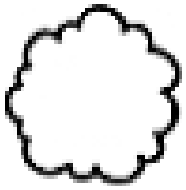
5 O QUE É, O QUE É QUE TEM DENTES, MAS NÃO PODE COMER?



SABONETE

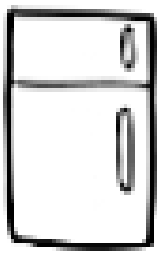


PENTE

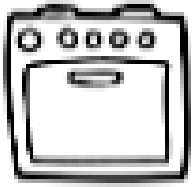


ALGODÃO

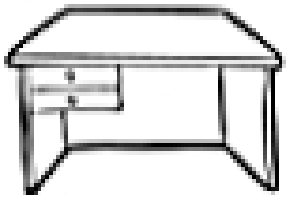
6 O QUE É, O QUE É QUE TEM BOCA, MAS NÃO FALA. TEM BOTÃO, MAS NÃO É TELEVISÃO?



GELADEIRA



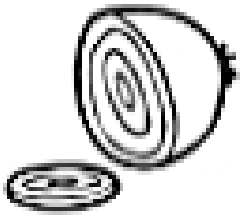
FOGÃO



MESA

Jogo "O que é, o que é?"

7 O QUE É, O QUE É QUE TEM CABEÇA, MAS NÃO PENSA. TEM DENTE, MAS NÃO MORDE?



CEBOLA



ALHO



TOMATE

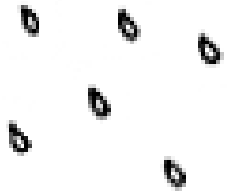
8 O QUE É, O QUE É QUE VIVE CAINDO, MAS NUNCA SE MACHUCA?



SOL



NUVEM



CHUVA

9 O QUE É, O QUE É QUE PODE SER DOCE OU SALGADO, MAS NINGUÉM CONSEGUE FAZER DIREITO?



PUDIM



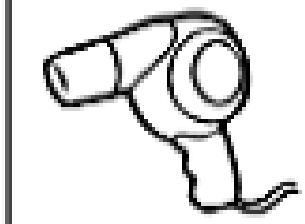
BOLO



TORTA

Jogo "O que é, o que é?"

10 O QUE É, O QUE É QUE QUANTO MAIS SECA, MAIS SE MOLHA?



SECADOR

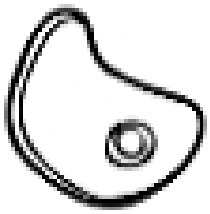


PRATO



TOALHA

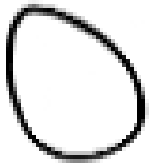
11 O QUE É, O QUE É QUE QUANTO MAIS SE COZINHA MAIS DURO SE TORNA?



CARNE

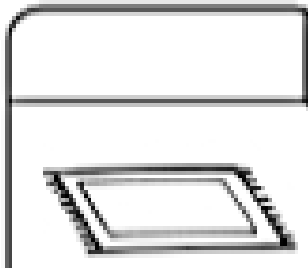


FEIJÃO

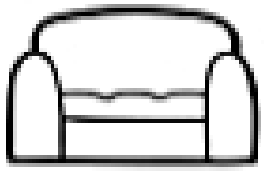


OVO

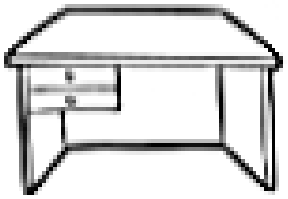
12 O QUE É, O QUE É QUE TEM BRAÇO, MAS NÃO ABRAÇA. TEM PÉ, MAS NÃO CORRE?



TAPETE



SOFÁ



MESA

Jogo "O que é, o que é?"

13 O QUE É, O QUE É QUE SOBE QUANDO A CHUVA DESCE?



GUARDA-CHUVA



NUVEM

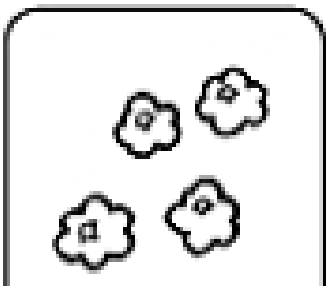


BALÃO

14 O QUE É, O QUE É QUE QUANDO ESQUENTA PULA NO AR, ESTOURA E VIRA DO AVESSO?



CANGURU



PIPOCA

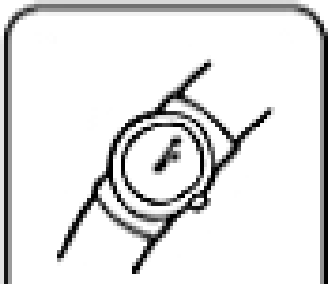


AVIÃO

15 O QUE É, O QUE É QUE SÓ ANDA COM AS PERNAS ATRÁS DA ORELHA?



PULSEIRA



RELÓGIO



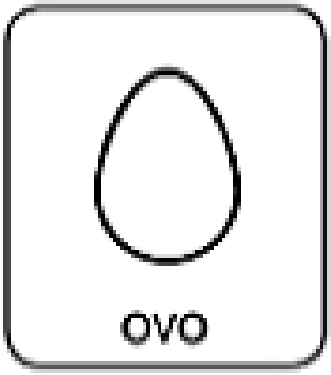
ÓCULOS

Jogo "O que é, o que é?"

16 O QUE É, O QUE É QUE SÓ PODE SER USADO DEPOIS DE QUEBRADO?



COPO

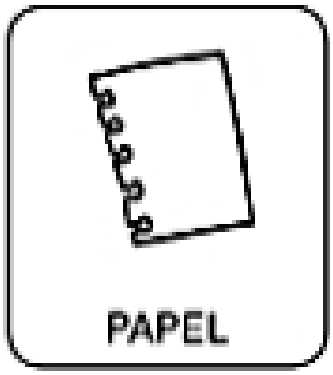


OVO



CARRO

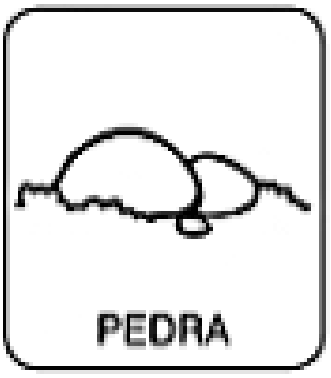
17 O QUE É, O QUE É QUE SE CAI DE UM PRÉDIO NÃO SE LASCA, MAS SE CAI NA ÁGUA SE DESPEDAÇA?



PAPEL



MADEIRA



PEDRA

18 O QUE É, O QUE É QUE FAZ O MÊS DE MAIO FICAR MAIOR?



A LETRA M



A LETRA R



A LETRA O

Pescaria dos nomes

AO EDUCADOR

Entregar para cada aluno a ilustração do peixe e solicitar a ele que anote o próprio nome no espaço demarcado.

Quando todos os peixes estiverem prontos, afunde-os em uma caixa, bacia ou balde com areia, deixando sua boca virada para cima.

Previamente, improvisar uma vara de pescar, usando vareta, barbante e clipe de metal.

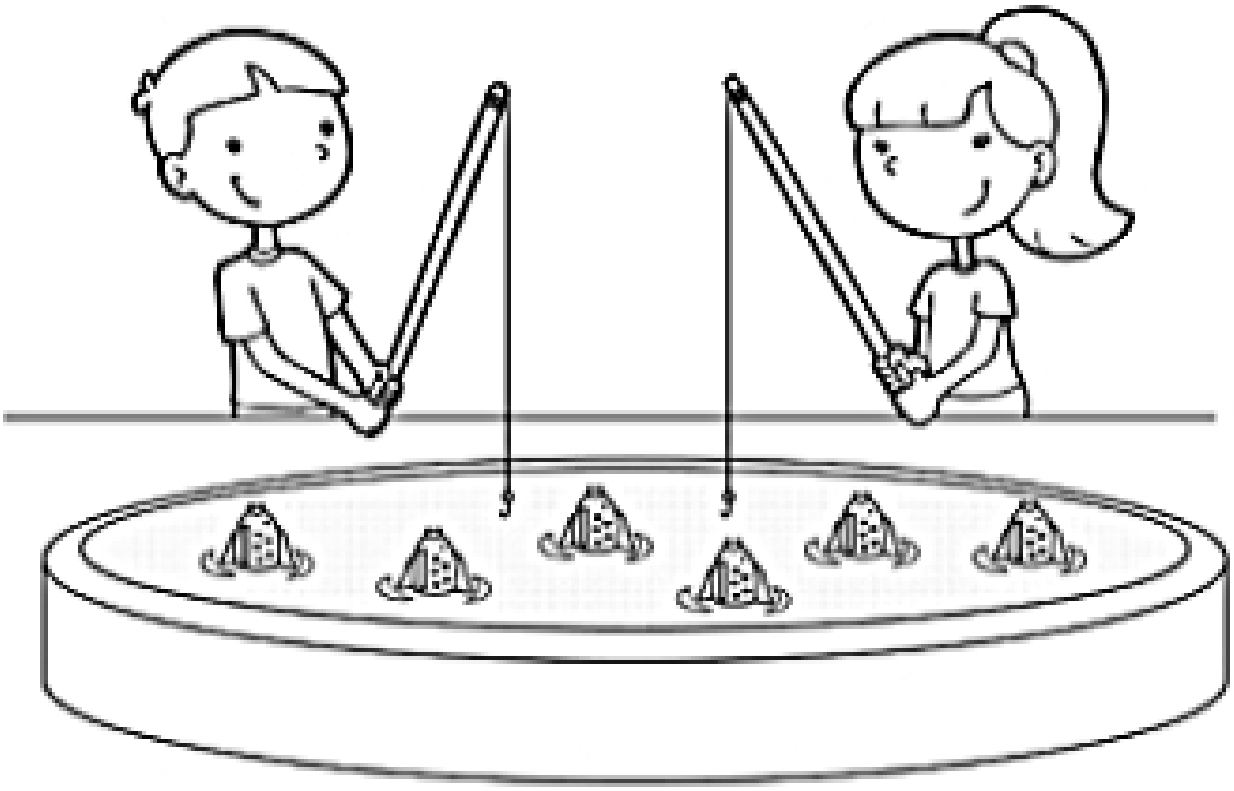
Formar uma fila com os alunos. Um por vez será o pescador.

Na sua vez, cada aluno terá um minuto para tentar pescar quantos peixes puder. Se conseguir, ao retirar qualquer peixe deverá ler com a ajuda dos colegas o nome que nele está escrito. Se pescou e leu o próprio nome, marca cinco pontos. Se for o nome de um colega, marca dois pontos:

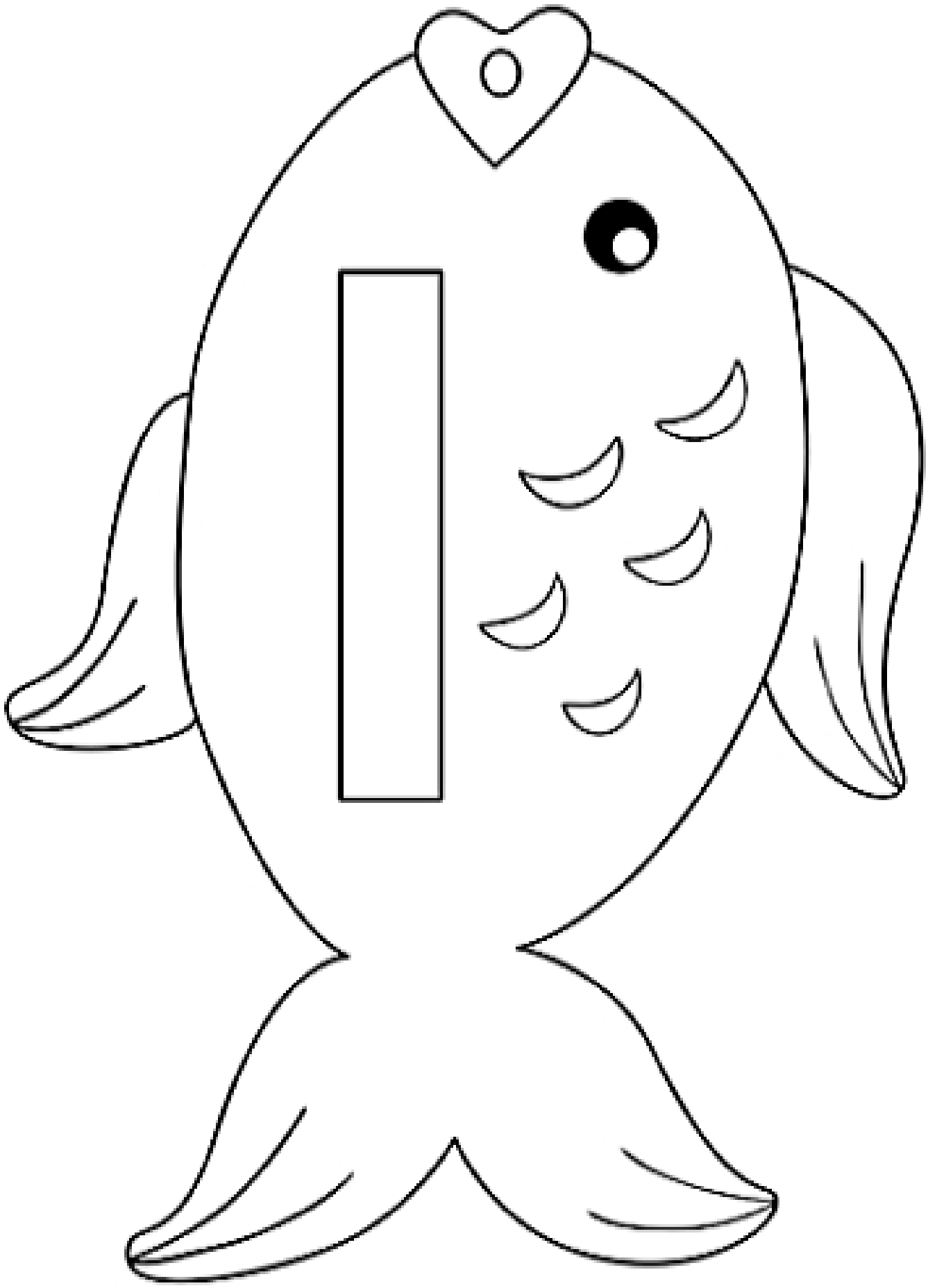
Em seguida, o aluno volta para o fim da fila e o próximo da fila torna-se o novo pescador, seguindo os mesmos procedimentos acima descritos.

Quando terminar o tempo, o aluno volta para o final da fila e assim sucessivamente até que não haja peixes.

O aluno que somar mais pontos será o vencedor.



Pescaria dos nomes



Bingo dos nomes

AO EDUCADOR

Elaborar um cartaz contendo o nome de todos os alunos da sala e deixar exposto. Basta o primeiro nome ou a parte do nome pela qual o aluno é mais conhecido.

Entregar uma cartela do bingo para cada aluno e solicitar que anote nove nomes da lista, dispondo-os na ordem que desejar.

Em seguida, vá sorteando pausadamente os nomes dos alunos, retirando de uma caixa ou saco cartões ou tiras de papel preparados previamente.

O primeiro aluno que marcar todos os nomes da cartela será o vencedor.

BINGO DOS NOMES

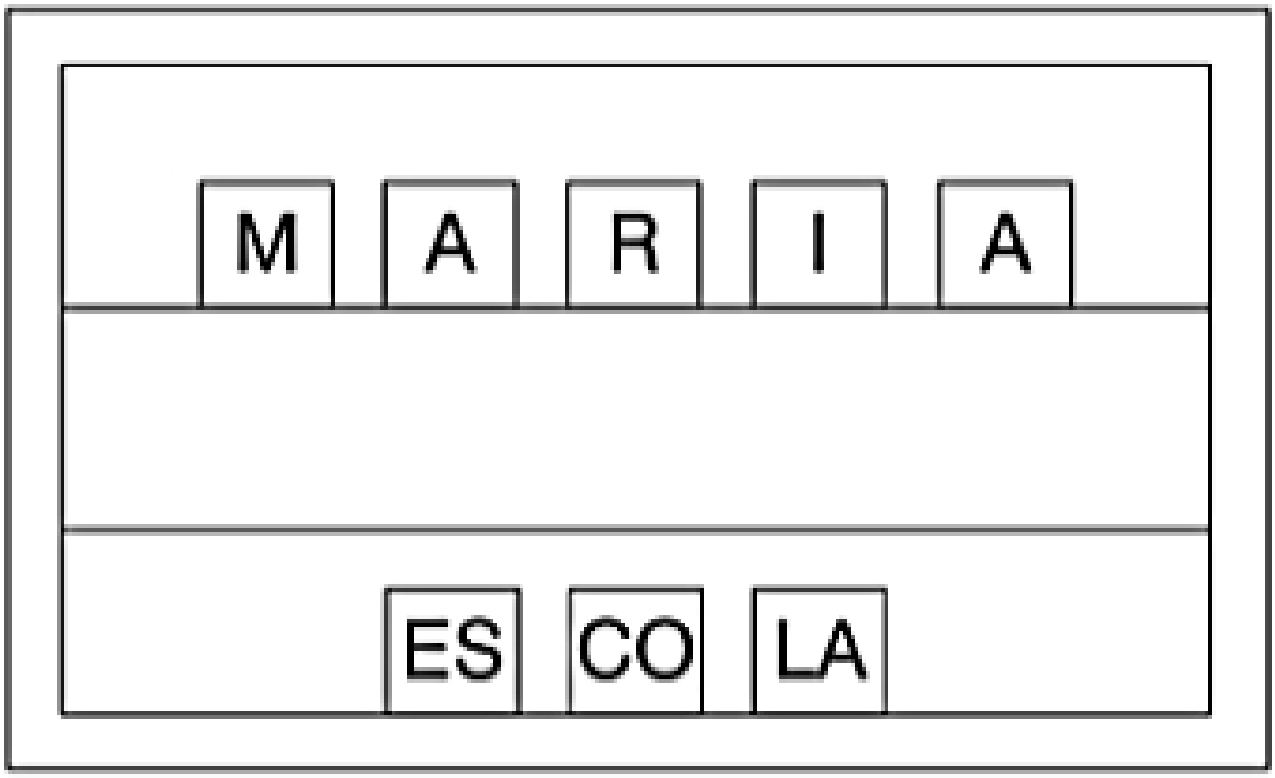
BINGO DOS NOMES

Montando palavras

AO EDUCADOR

Auxiliar os alunos a montar o quadro de pregas onde comporão palavras.

Após dobrar, sob a forma sanfonada, o quadro de pregas deverá ser colado sobre um pedaço de cartolina e ficará assim:



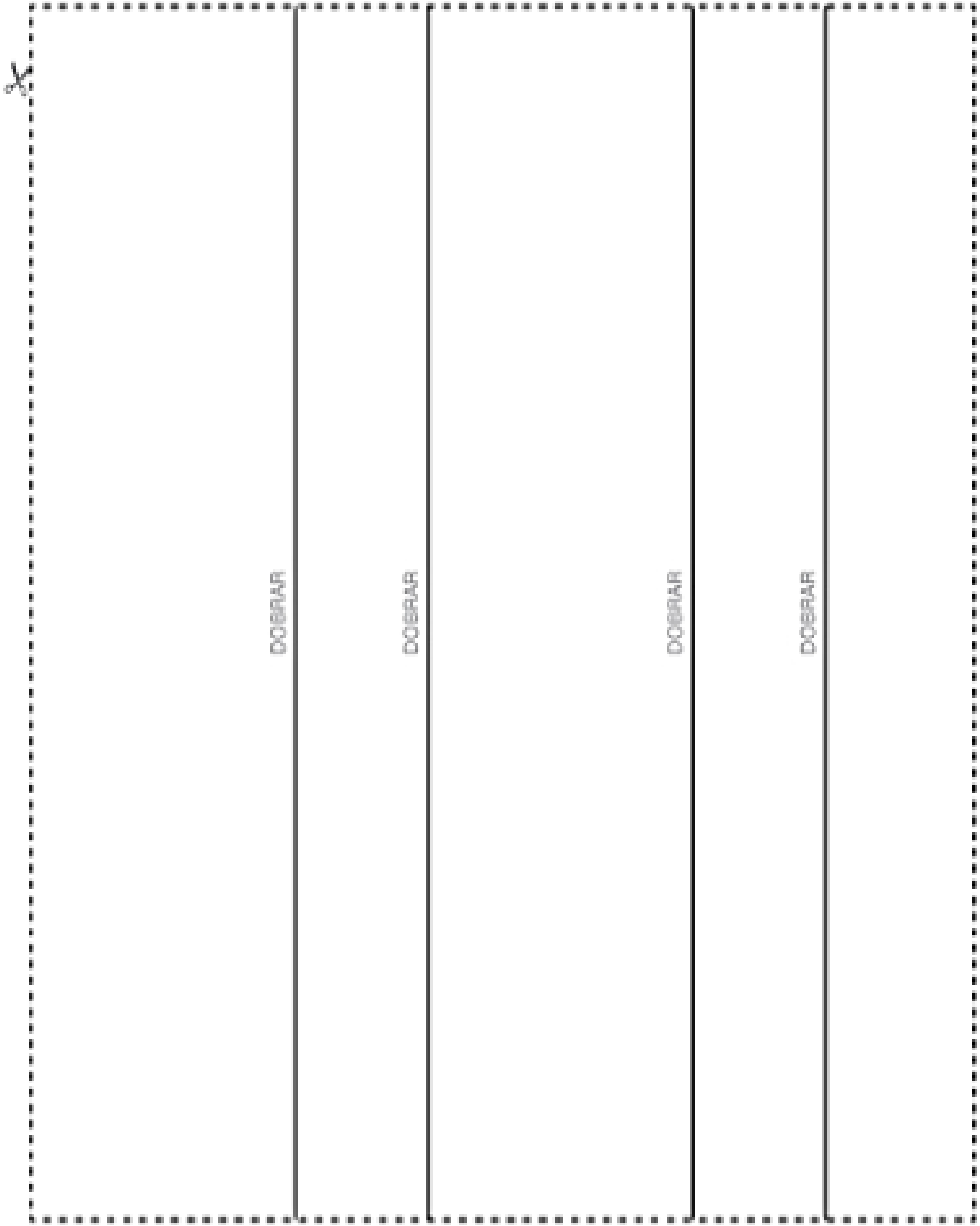
Reproduzir e distribuir para os alunos o alfabeto e as sílabas a seguir.

A montagem de palavras estudadas pode ser feita individualmente, no entanto, para que os alunos troquem ideias, opiniões, formulem e reformulem hipóteses sobre a grafia das palavras, seria interessante que as atividades fossem desenvolvidas em duplas, trios ou grupos.

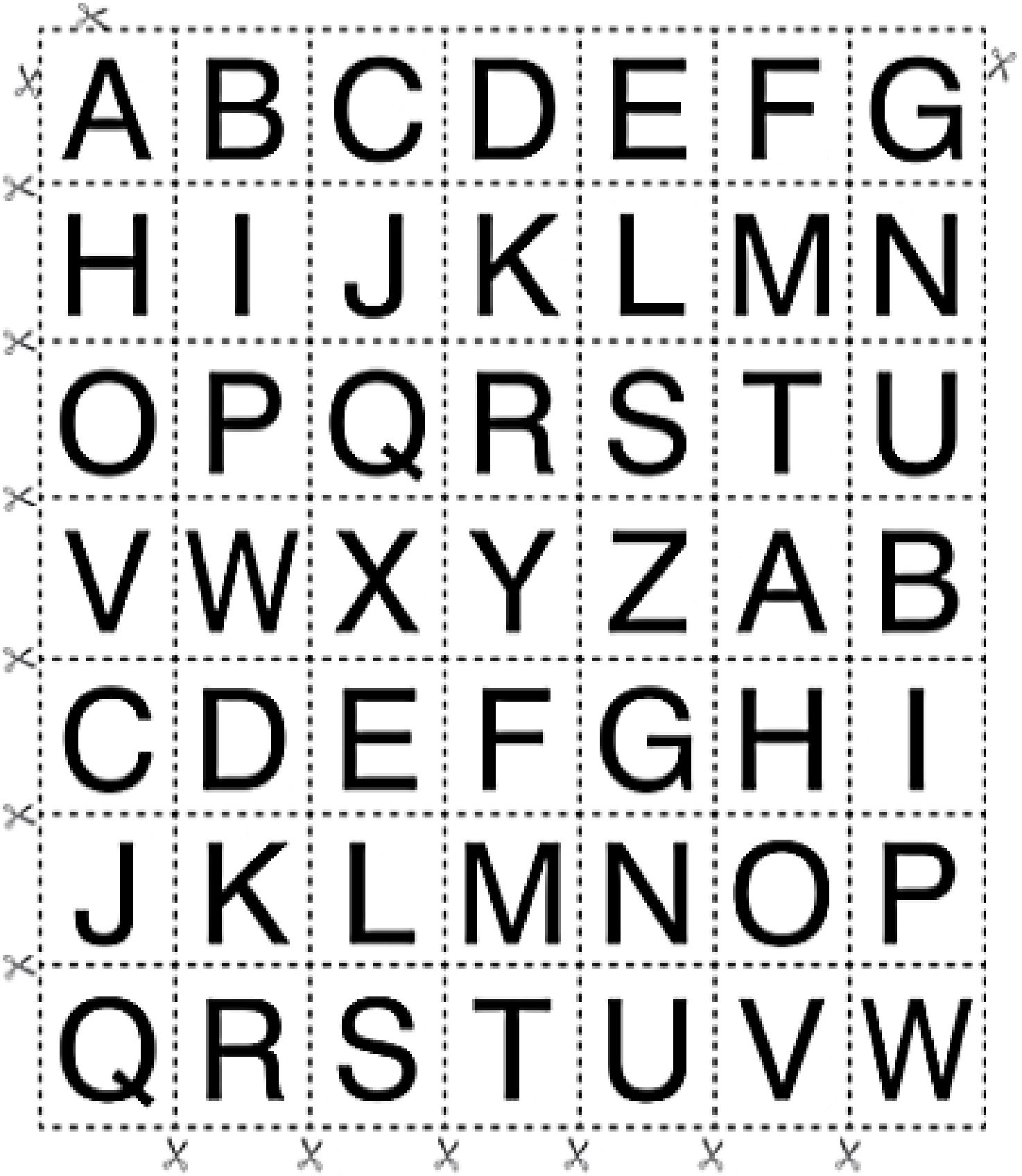
Apesar do trabalho em colaboração com os colegas, é imprescindível que cada aluno tenha o seu próprio quadro de pregas.

Montando palavras

QUADRO DE PREGAS.



Montando palavras



Montando palavras



Montando palavras

BA	BE	BI	BO	BU
CA	CE	CI	CO	CU
DA	DE	DI	DO	DU
FA	FE	FI	FO	FU
GA	GE	GI	GO	GU
HA	HE	HI	HO	HU

Montando palavras

JA	JE	JI	JO	JU
LA	LE	LI	LO	LU
MA	ME	MI	MO	MU
NA	NE	NI	NO	NU
PA	PE	PI	PO	PU
RA	RE	RI	RO	RU

Montando palavras

SA	SE	SI	SO	SU
TA	TE	TI	TO	TU
VA	VE	VI	VO	VU
XA	XE	XI	XO	XU
ZA	ZE	ZI	ZO	ZU
QUA	QUE	QUI	QUO	QUA

Montando palavras

RÃO	JÃO	BÃO	ÇÃO	
SÃO	LÃO	CÃO		
TÃO	MÃO	DÃO		
VÃO	NÃO	FÃO		
XÃO	PÃO	GÃO		
ZÃO	GUA	GUE	GUI	GUO

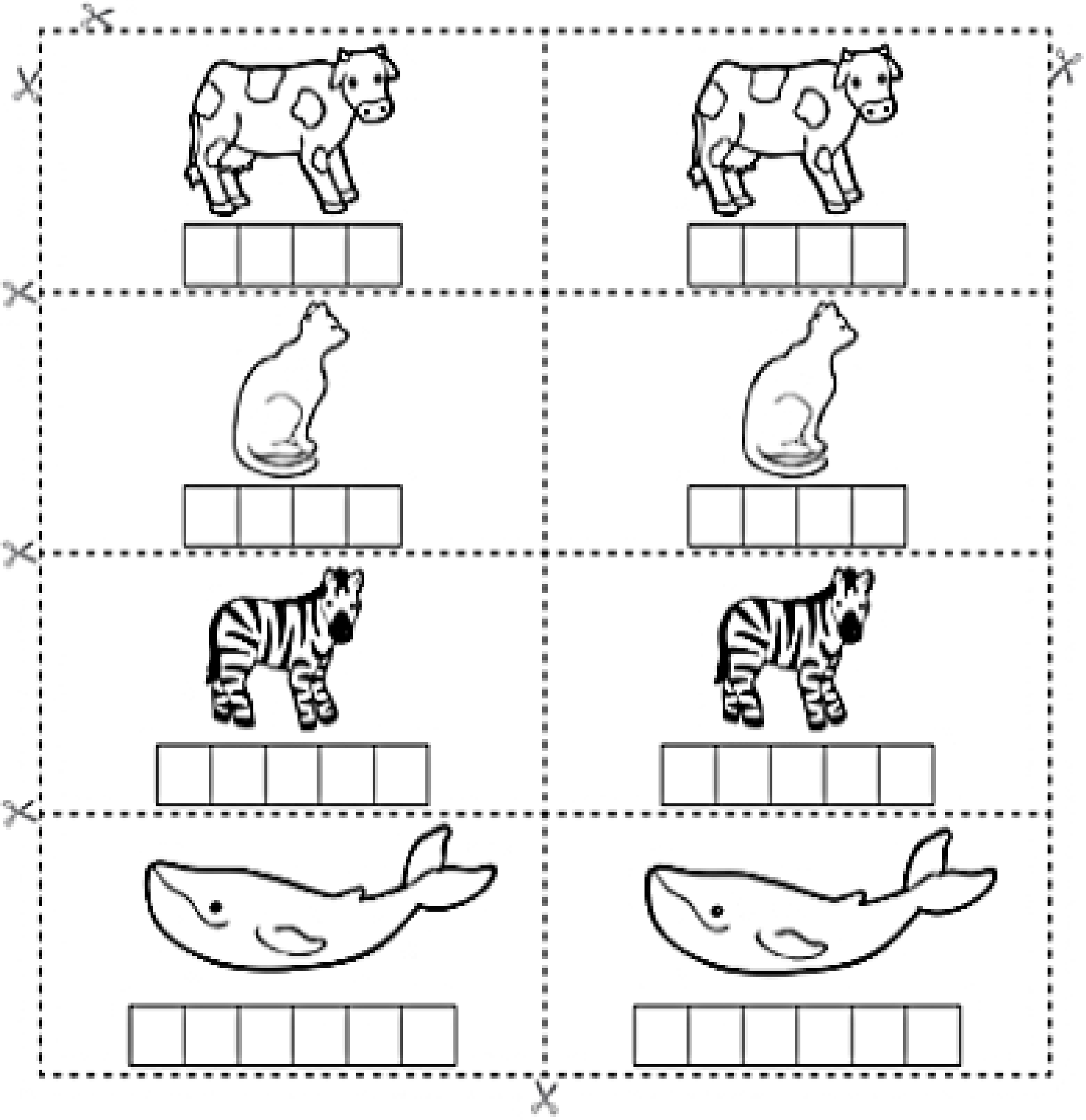


Compondo um jogo da memória

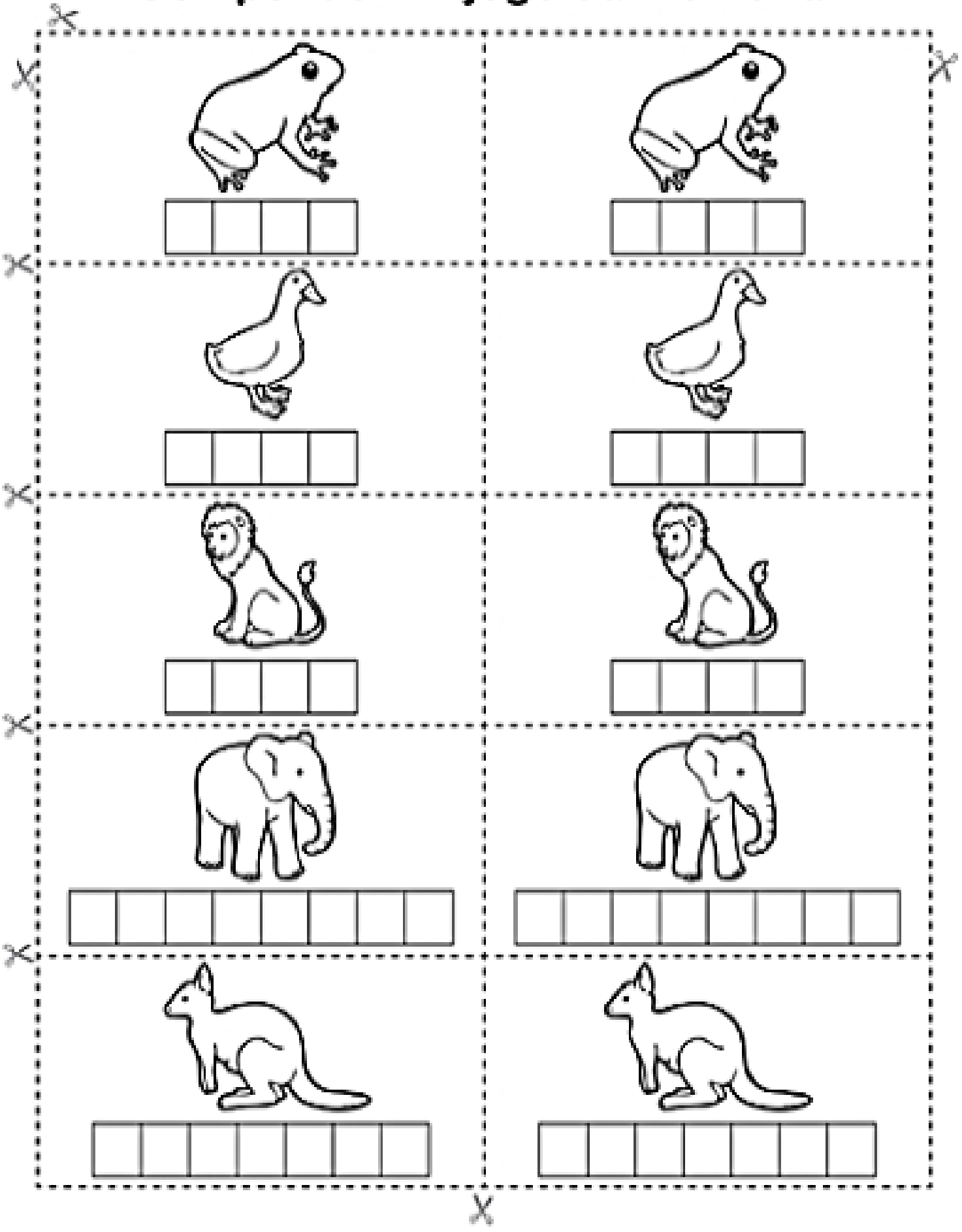
AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos e distribuir as cartelas para que eles mesmos escrevam os nomes que comporão o jogo.

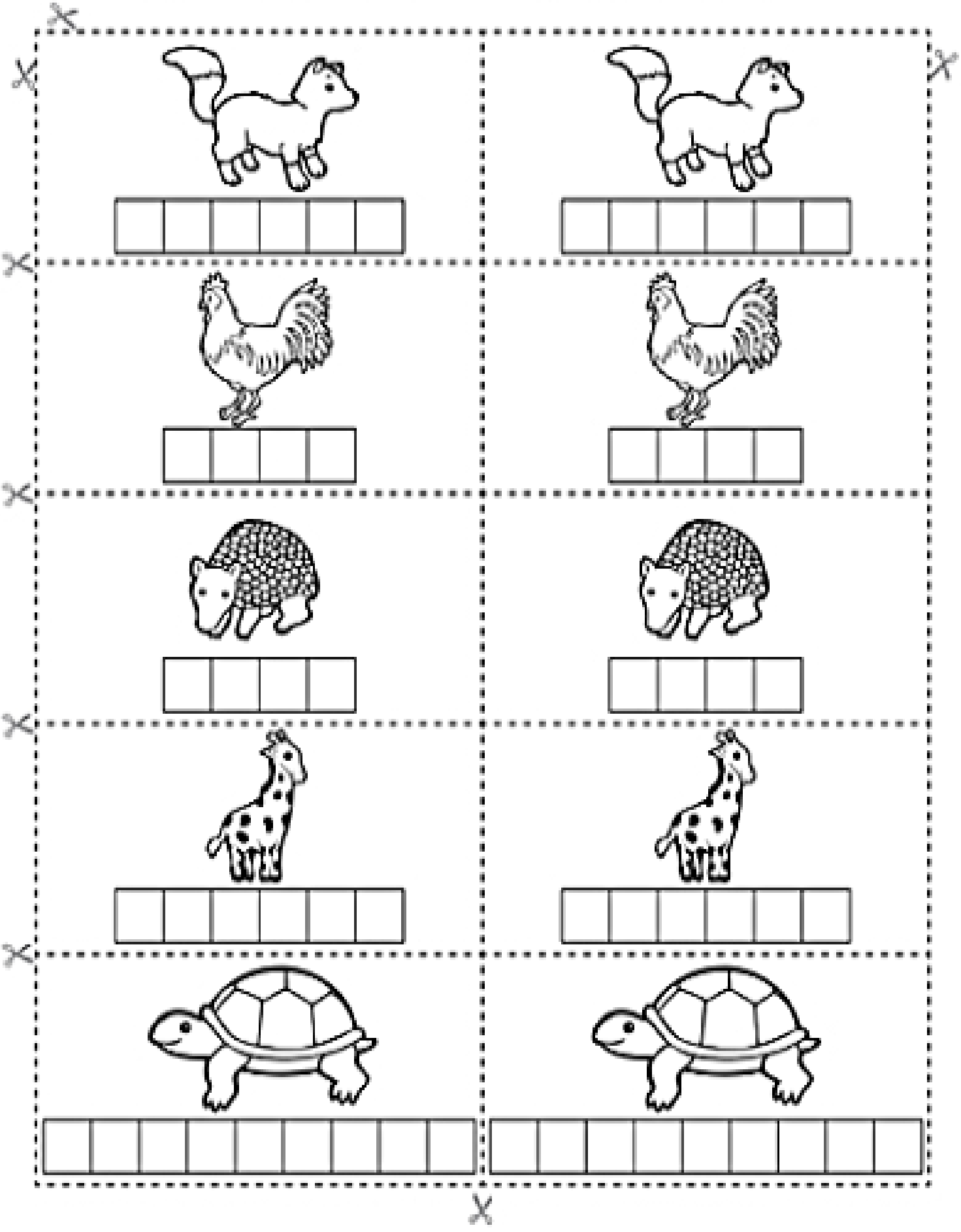
Para jogar, usar as mesmas regras e procedimentos dos demais jogos da memória apresentados neste volume.



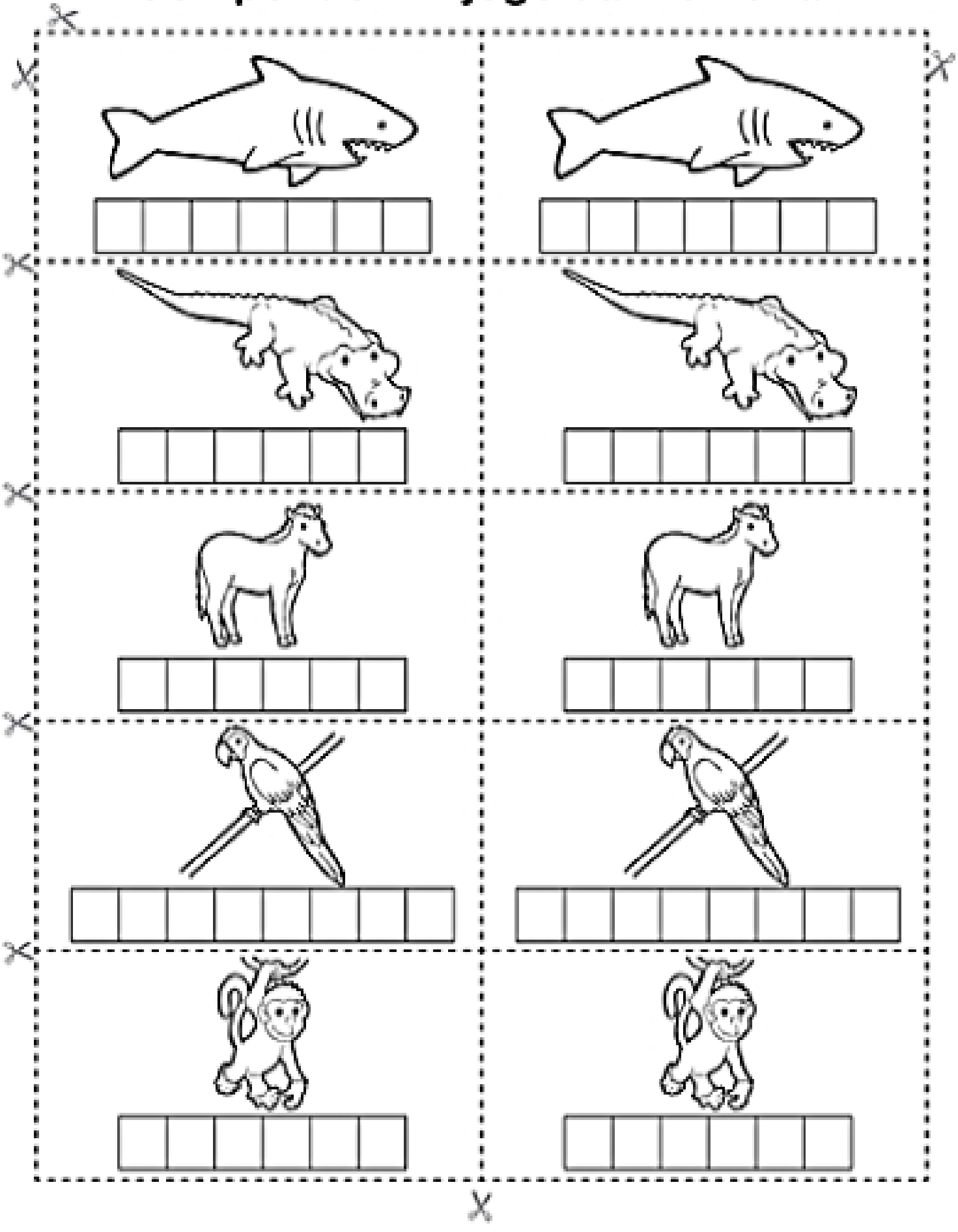
Compondo um jogo da memória



Compondo um jogo da memória



Compondo um jogo da memória



Trilhas ortográficas

AO EDUCADOR

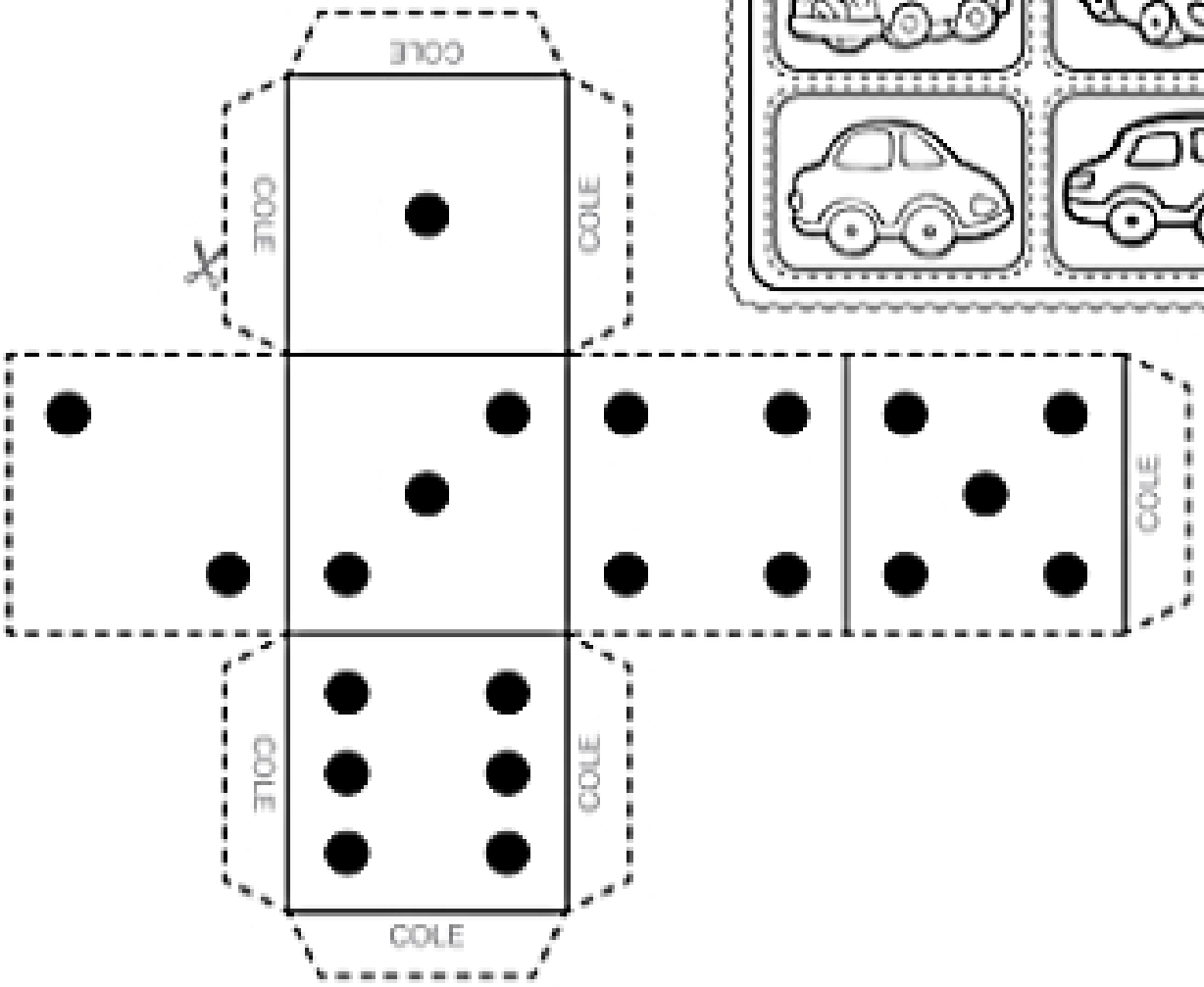
As trilhas apresentadas a seguir podem ser jogadas em duplas, trios, quartetos ou grupos.

Em todas elas, os participantes, na sua vez, lançam o dado e avançam o número de casas sorteado.

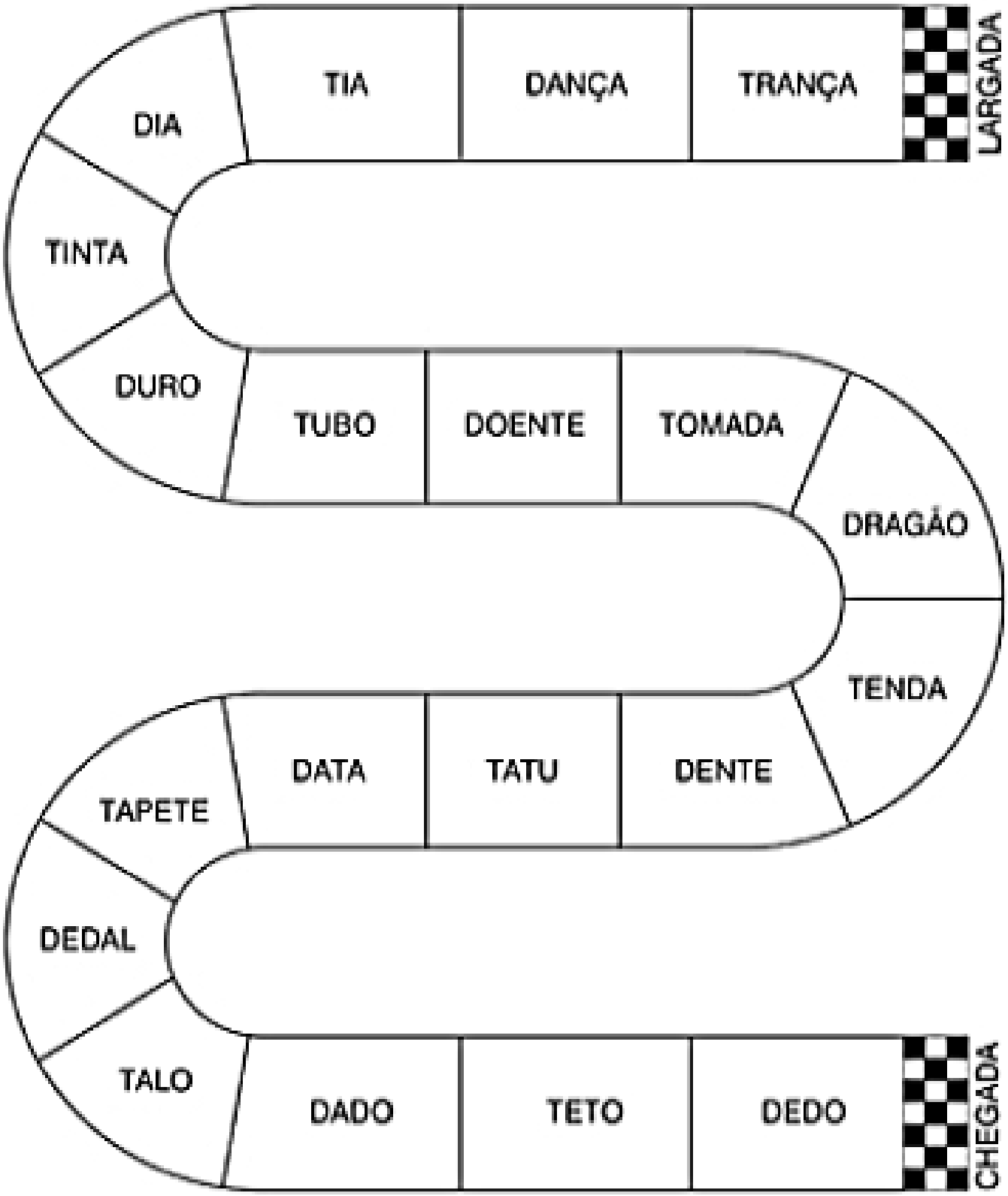
Ao passar pelas casas, o jogador vai lendo em voz alta a palavra que está escrita em cada uma delas. Se tiver dificuldade para ler, os colegas do grupo podem ajudar.

Vence cada trilha o primeiro participante que chegar à área de chegada.

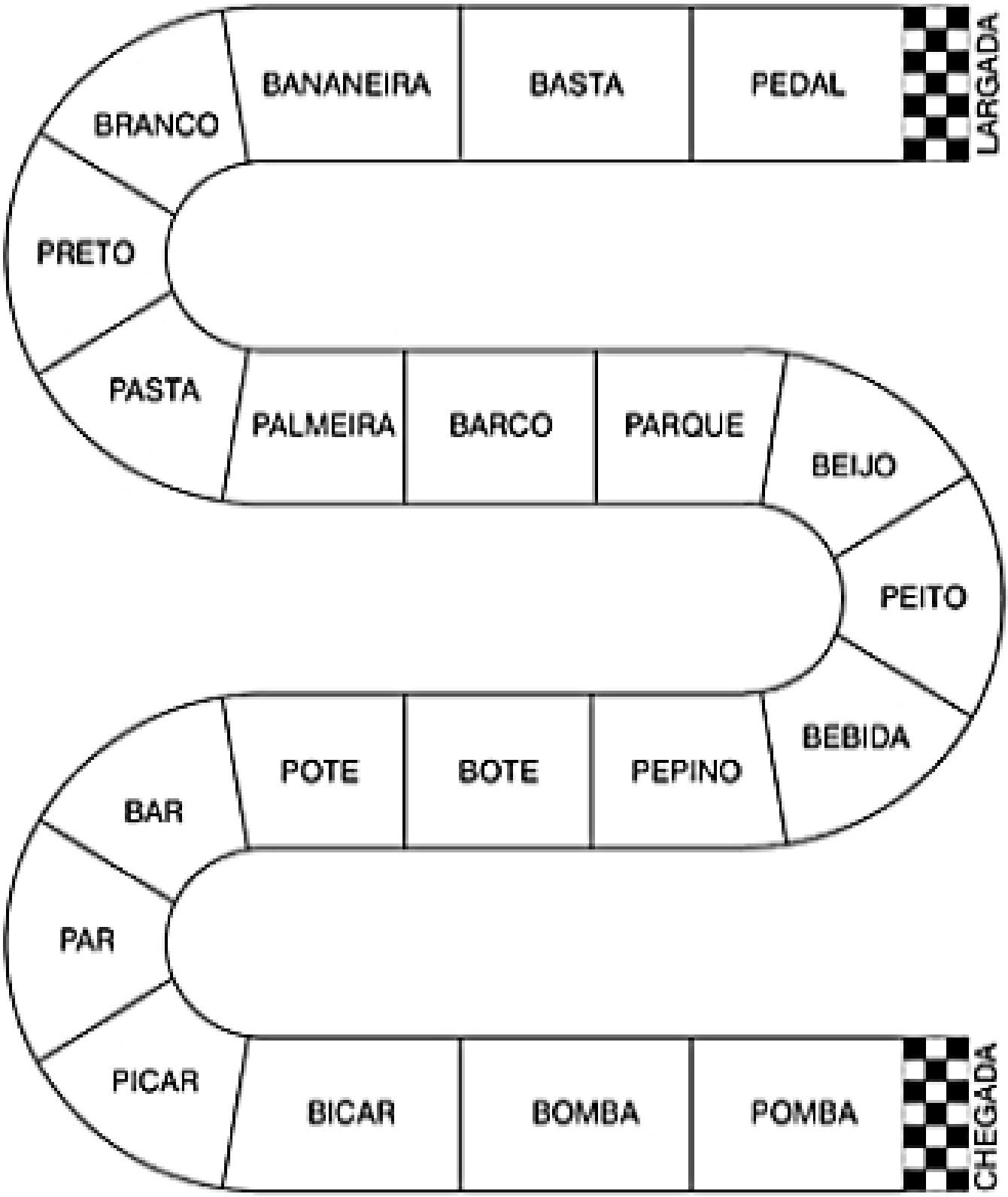




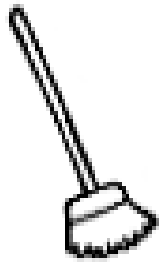
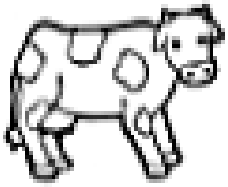
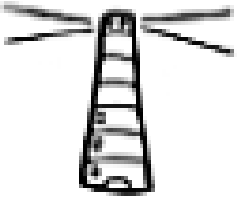
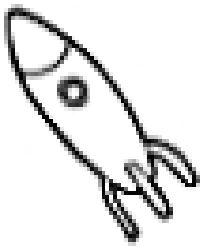
Trilha ortográfica: D, T



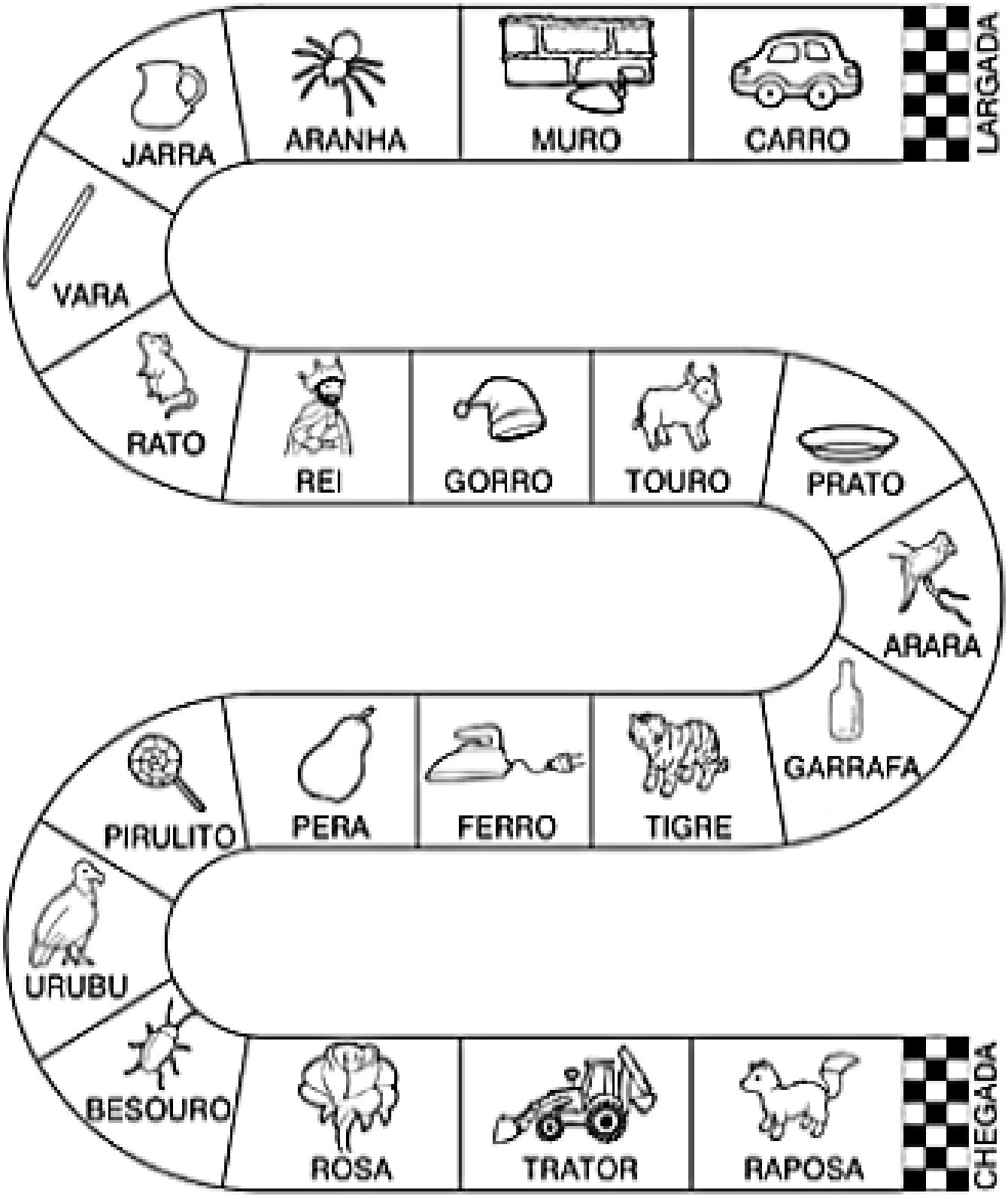
Trilha ortográfica: B, P



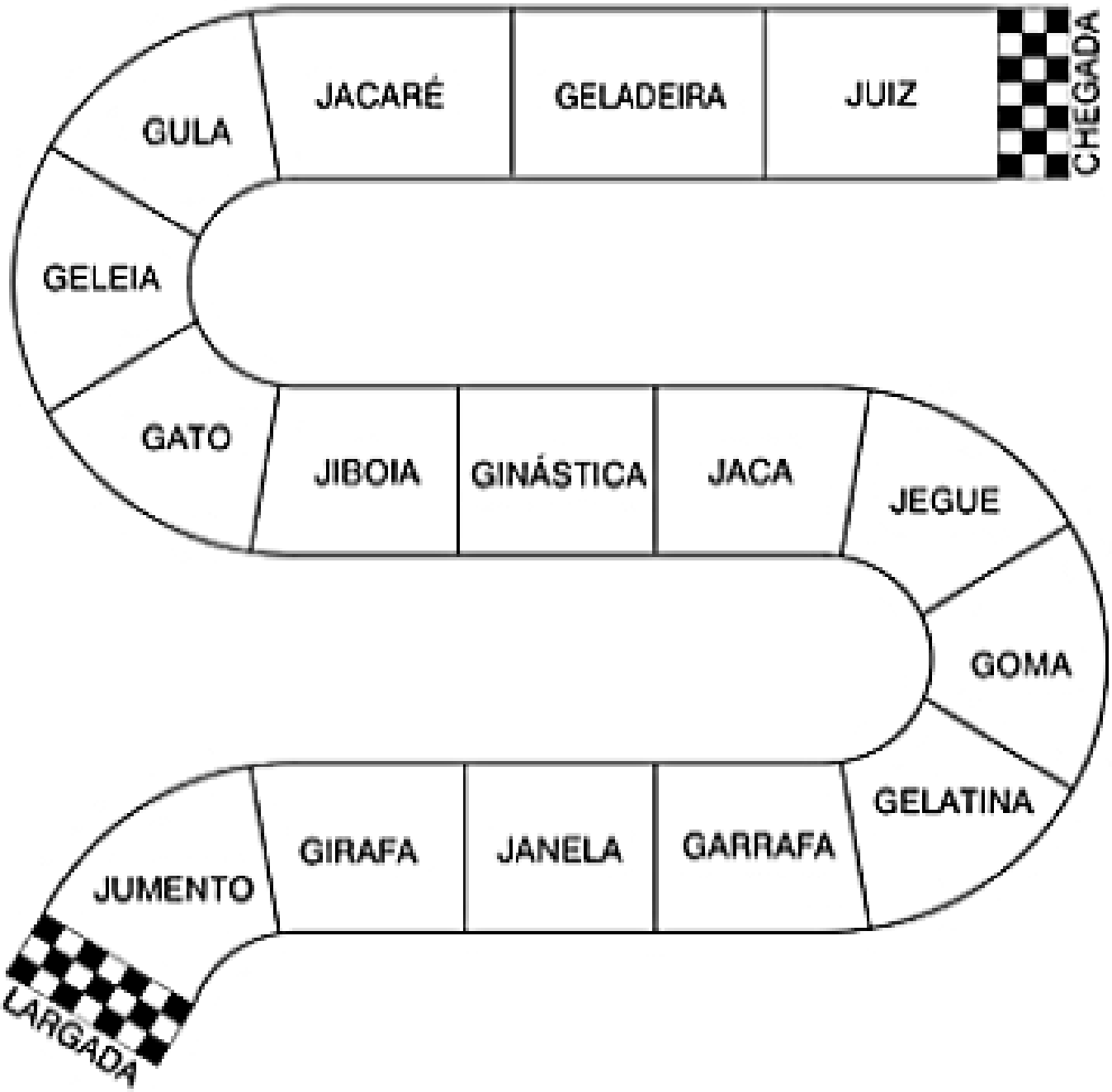
Trilha ortográfica: F, V

SAÍDA	 VASSOURA	 FACA	 VACA	 FIGO	
				 VIOLÃO	
	 VOTO	 FAROL	 VARAL	 FEIJÃO	
	 FOTO				
	 VIOLINO	 FOGUETE	 VELA	 FEIRA	CHEGADA

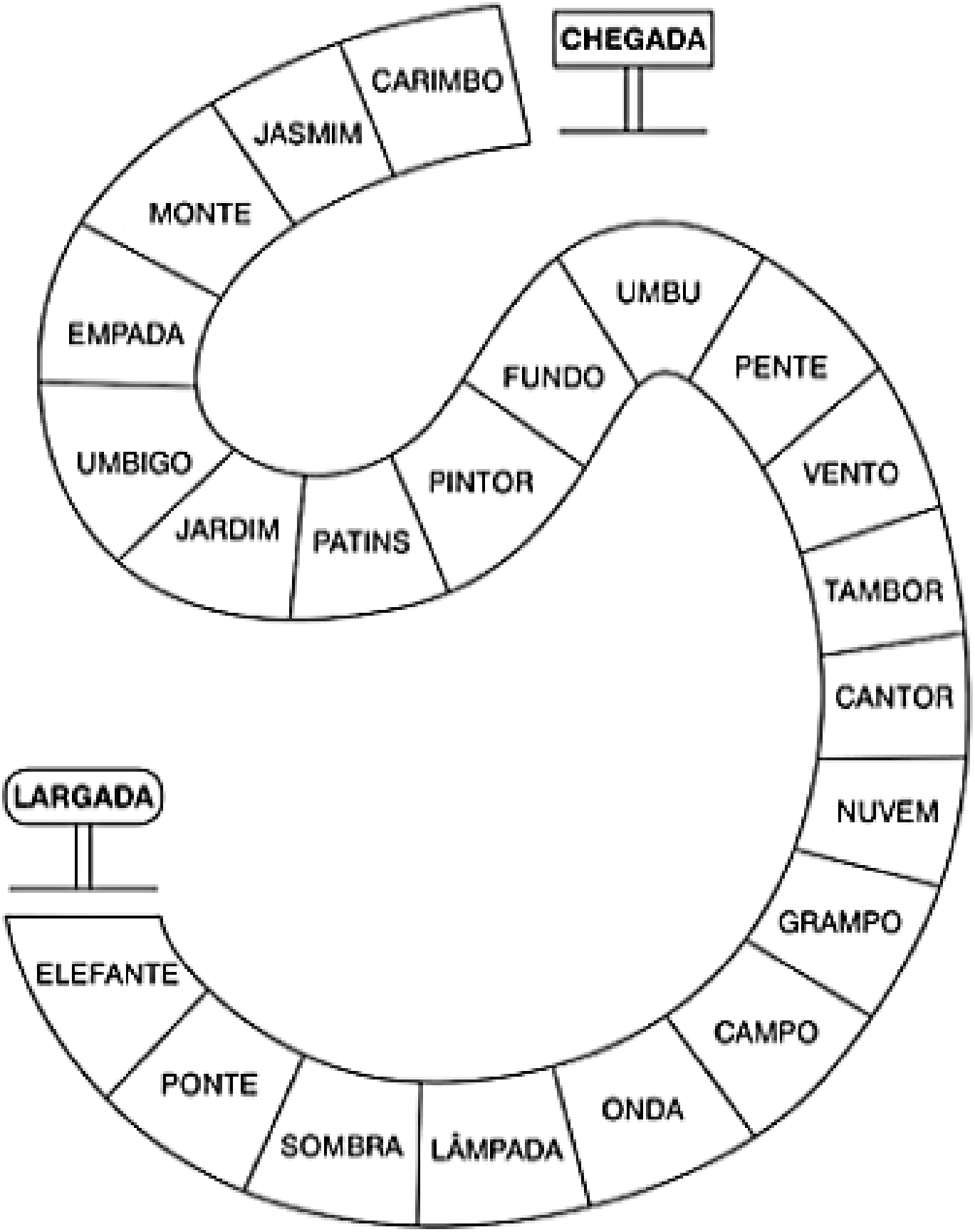
Trilha ortográfica: R, RR



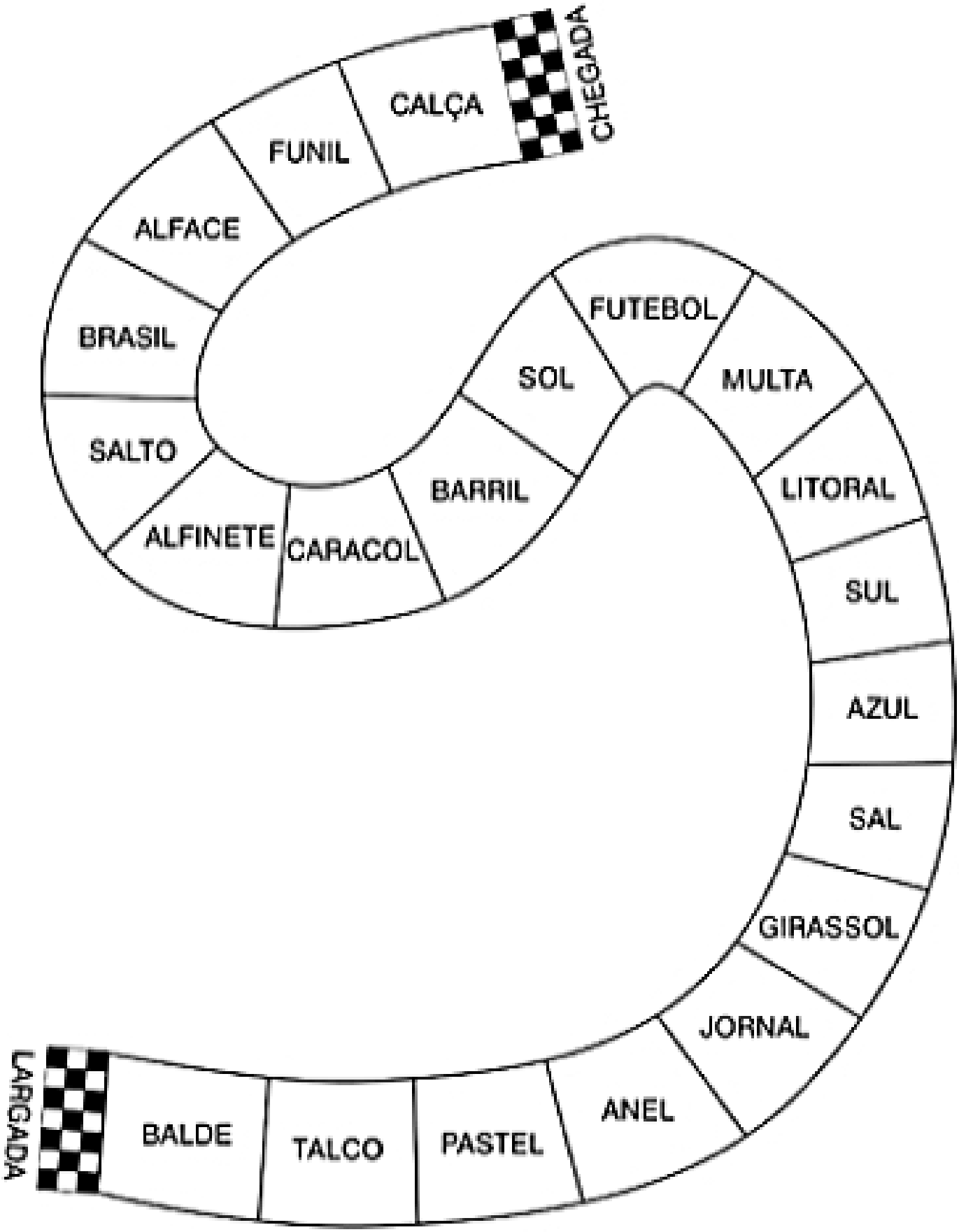
Trilha ortográfica: G, J



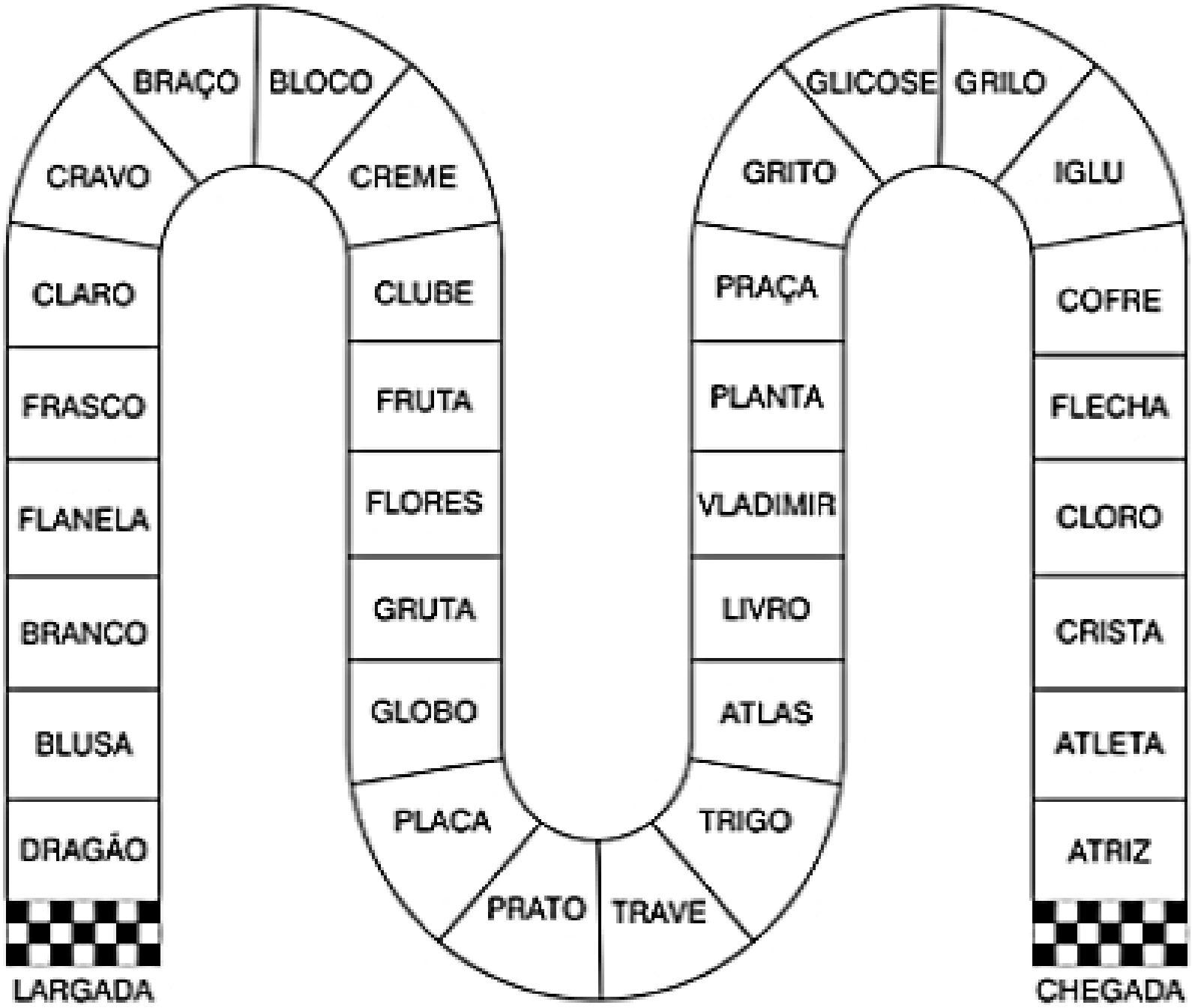
Trilha ortográfica: Vogal + M, N



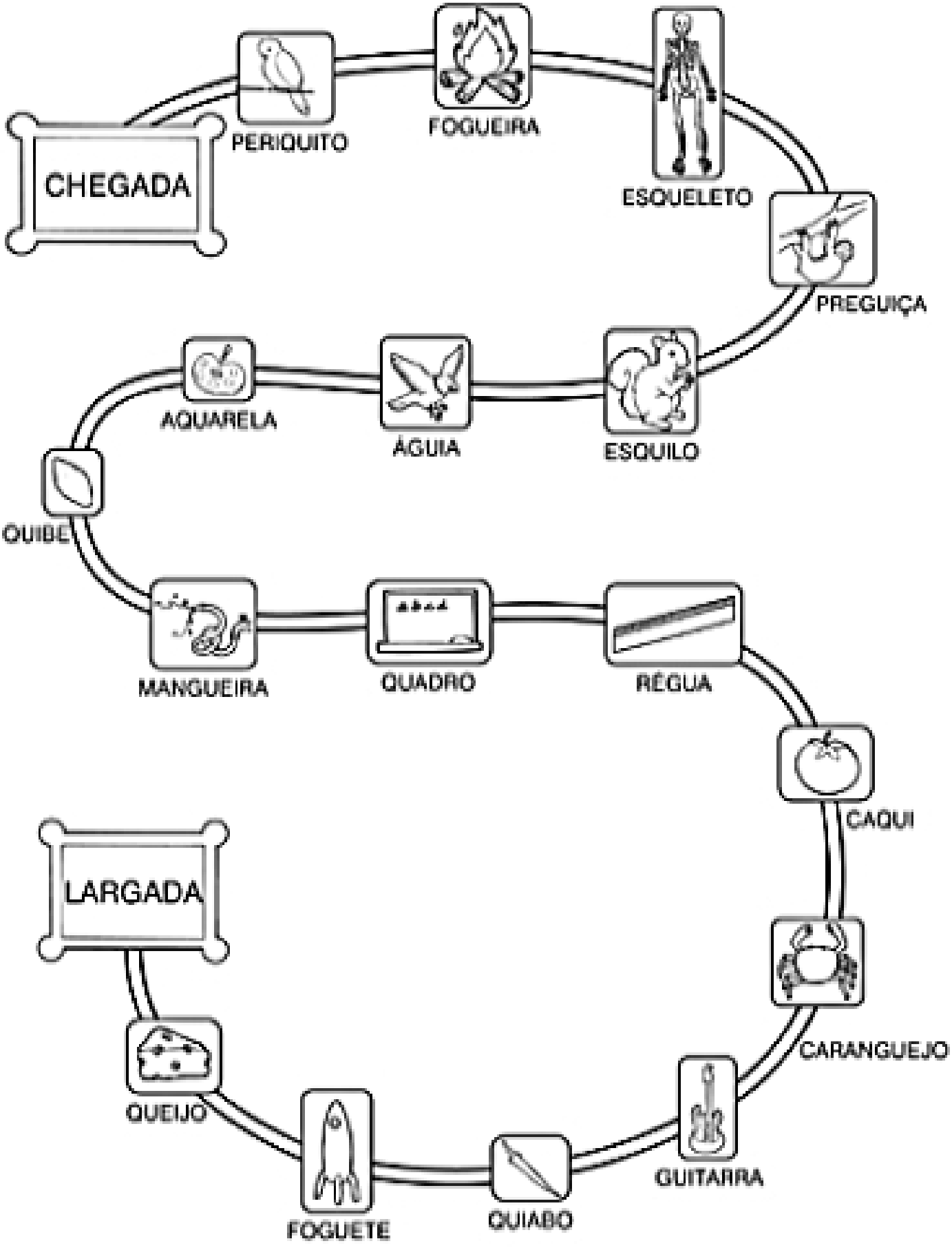
Trilha ortográfica: Vogal + L



Trilha ortográfica: L ou R intercalado



Trilha ortográfica: gue, gui, que, qui



Jogo "Somando pontos"

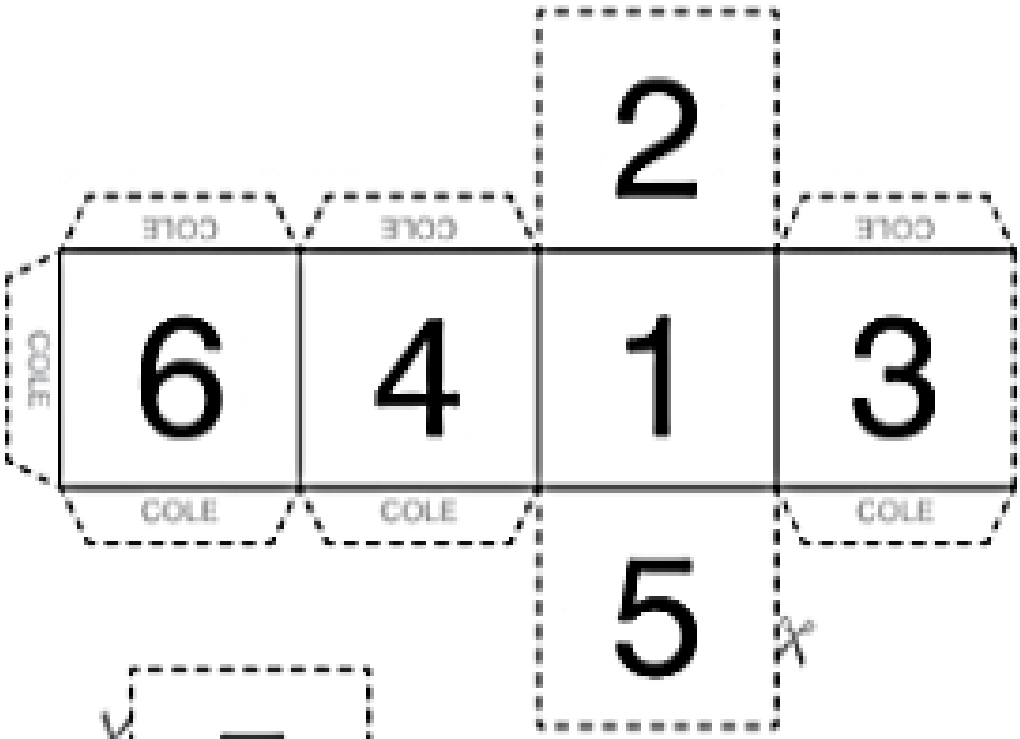
AO EDUCADOR

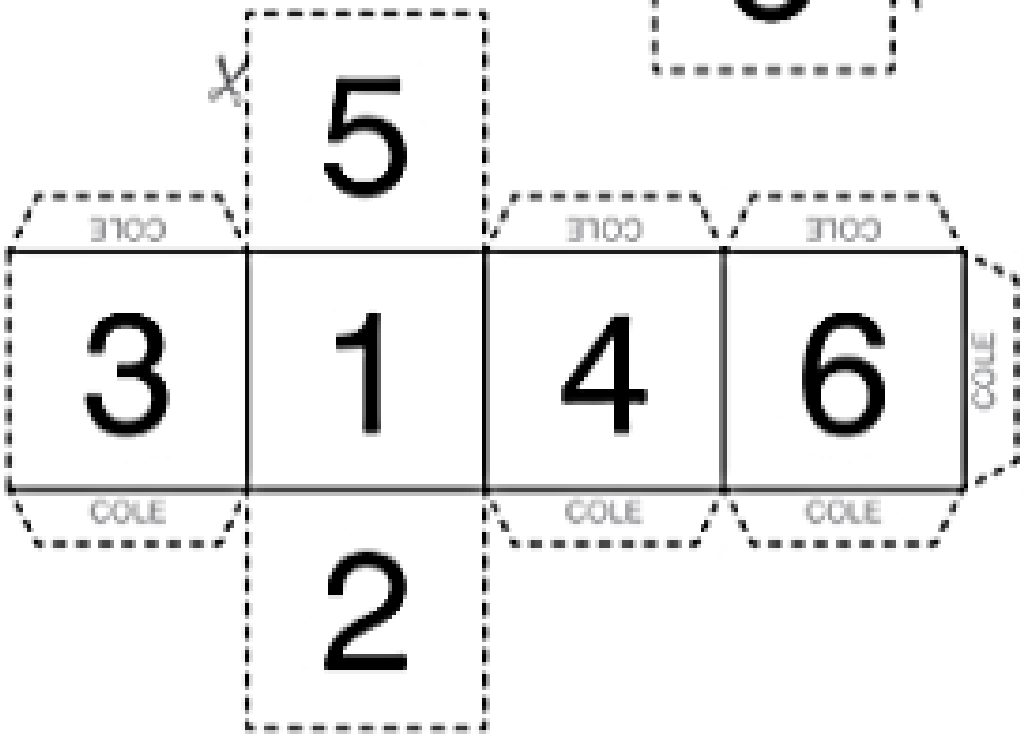
Este é um jogo colaborativo, sem caráter competitivo.

Organizar os alunos em duplas e entregar a eles dois dados.

Cada participante da dupla lança o dado simultaneamente e procura na cartela a mesma situação sorteada.

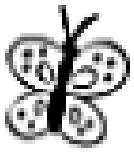
Em seguida, somam os pontos e anotam o resultado da soma.

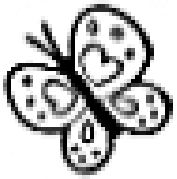




Jogo "Somando pontos"

1	+	1	=	
1	+	2	=	
1	+	3	=	
1	+	4	=	
1	+	5	=	
1	+	6	=	
2	+	2	=	
2	+	3	=	
2	+	4	=	
2	+	5	=	
2	+	6	=	

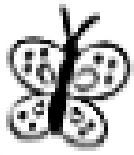




Jogo "Somando pontos"

3	+	3	=	
3	+	4	=	
3	+	5	=	
3	+	6	=	
4	+	4	=	
4	+	5	=	
4	+	6	=	
5	+	5	=	
5	+	6	=	
6	+	6	=	





Pintando o tabuleiro

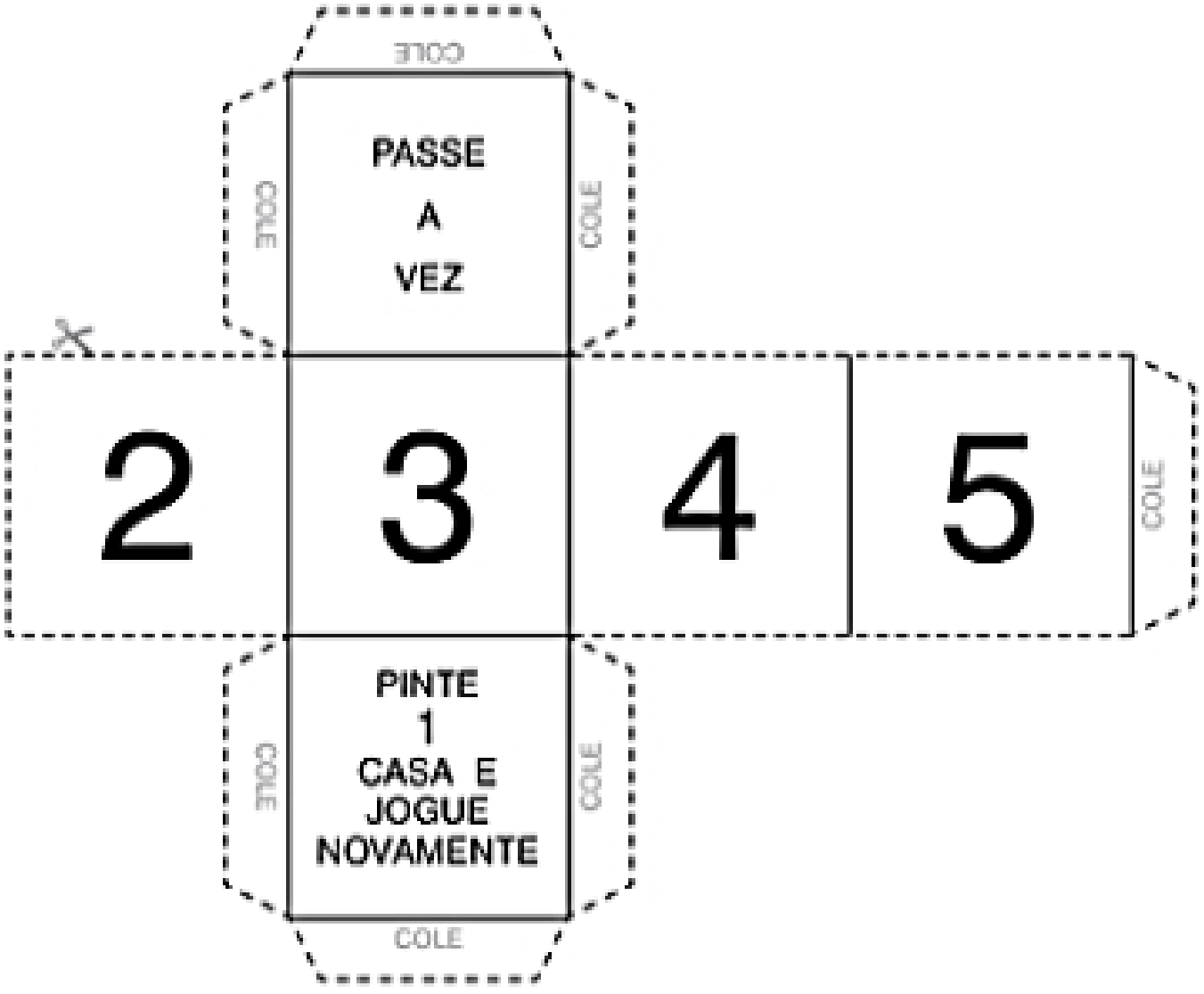
AO EDUCADOR

Para a realização deste jogo, os alunos deverão estar organizados em duplas e cada componente da dupla deverá jogar com o seu próprio tabuleiro.

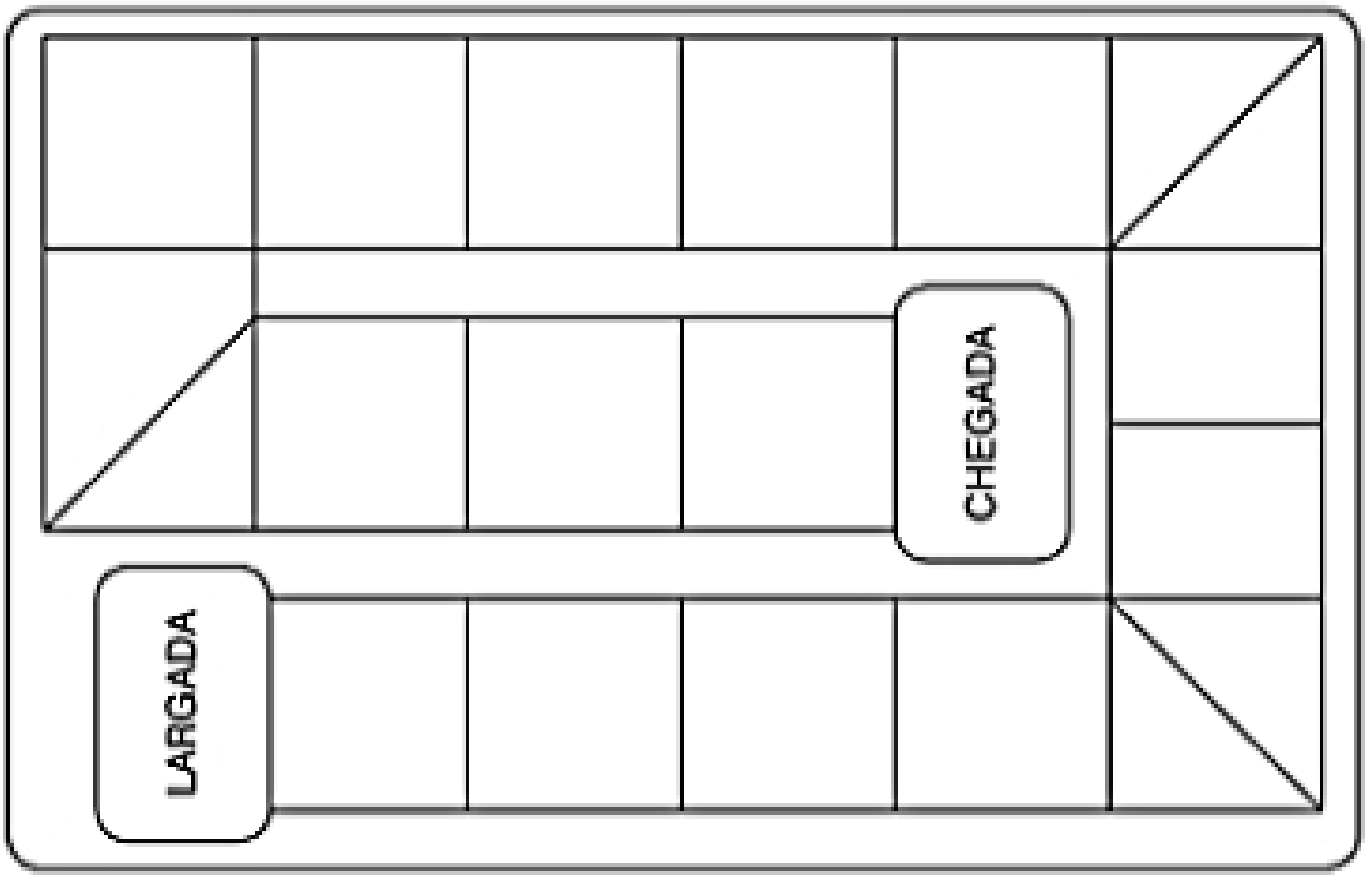
Um participante por vez lança o dado, observa o número sorteado e pinta o mesmo número e casas no tabuleiro.

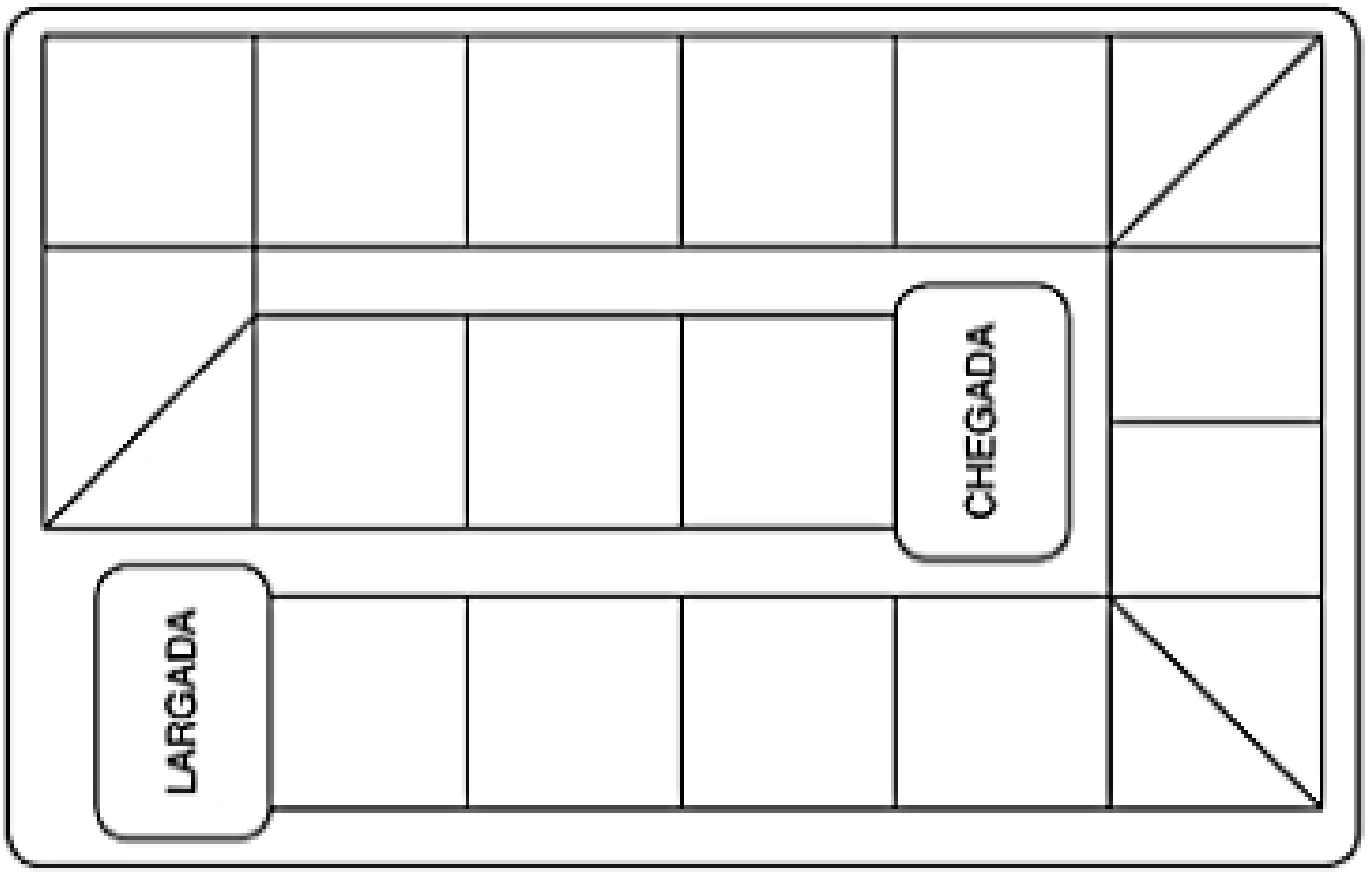
Em seguida, é a vez do próximo participante lançar o dado e pintar no seu tabuleiro a quantidade sorteada.

O jogador que primeiro preencher todo o tabuleiro será o vencedor.



Pintando o tabuleiro





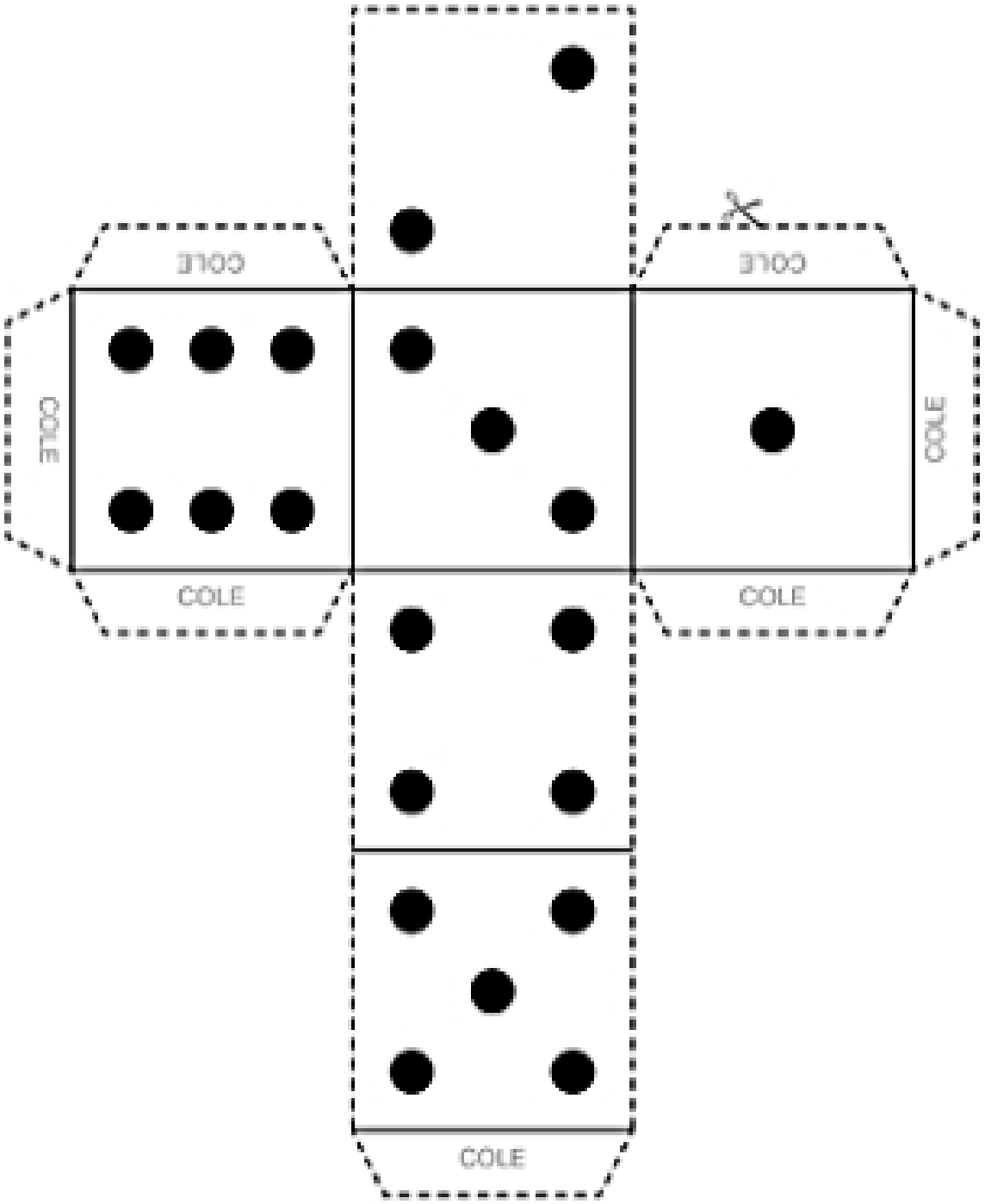
Jogo do dado

AO EDUCADOR

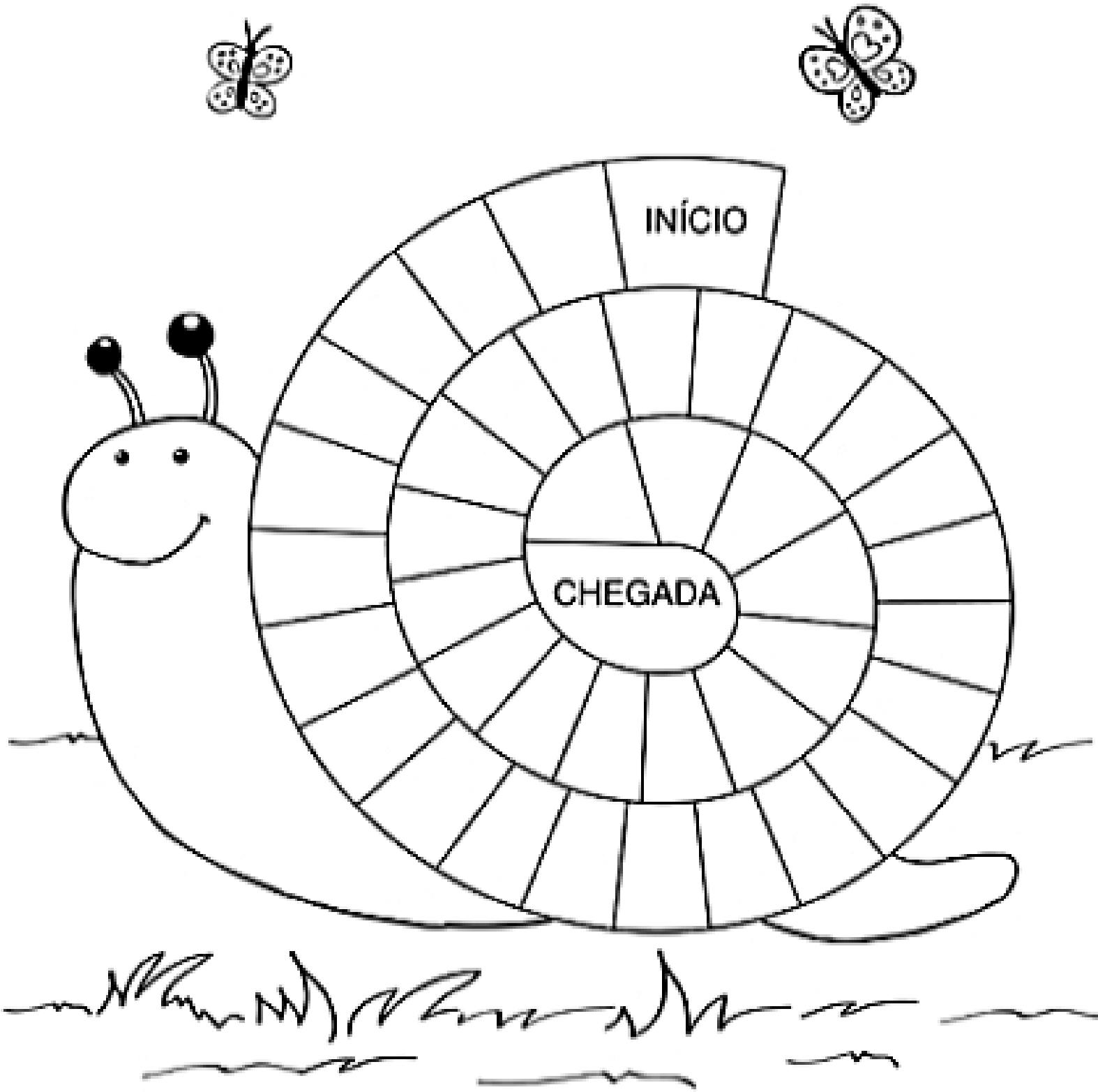
Esta atividade deve ser realizada em duplas.

Na sua vez, cada componente da dupla lança o dado e pinta o número de casas indicado por ele. Preferencialmente, entre uma casa e outra não se deve repetir cor.

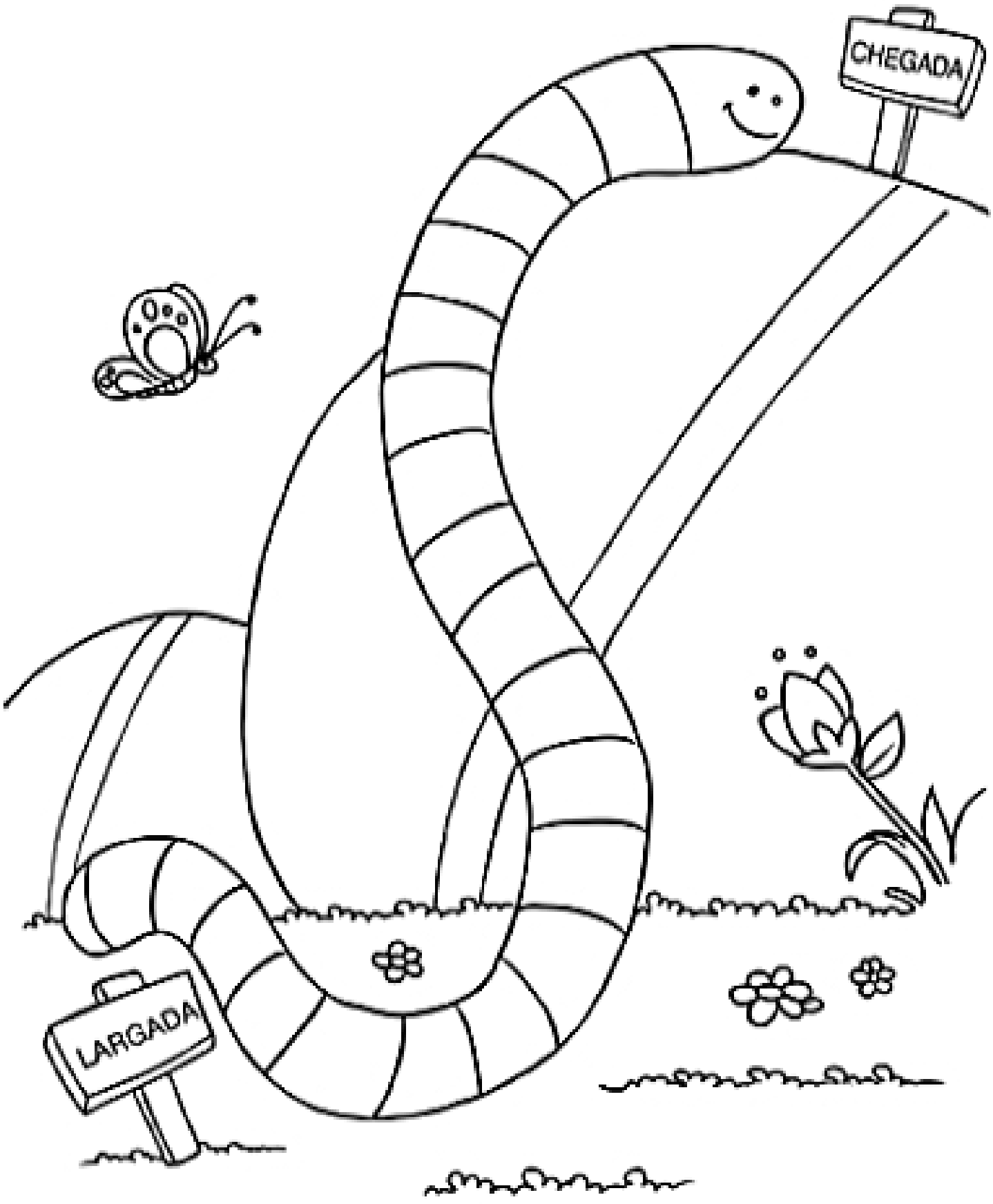
Será considerado vencedor o participante que primeiro pintar toda a ilustração.



Jogo do dado



Jogo do dado

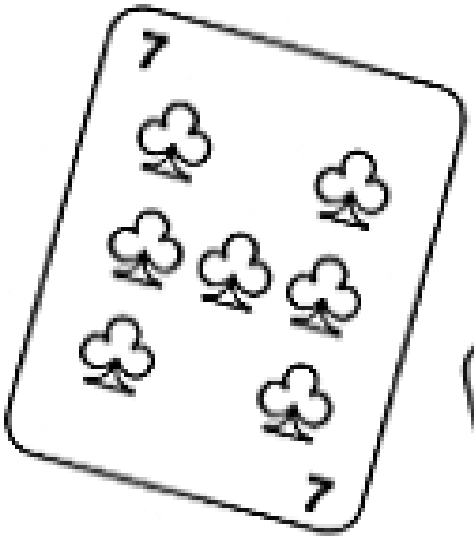


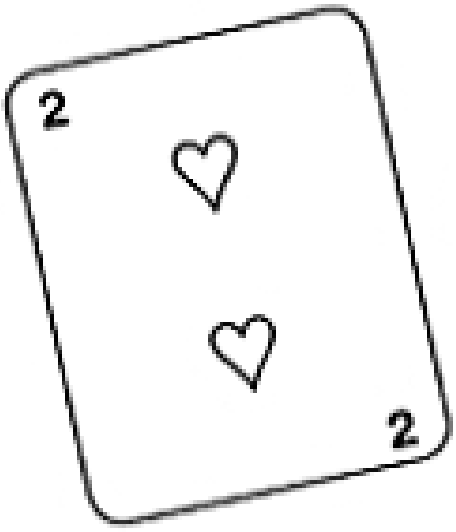
Batalha das cartas

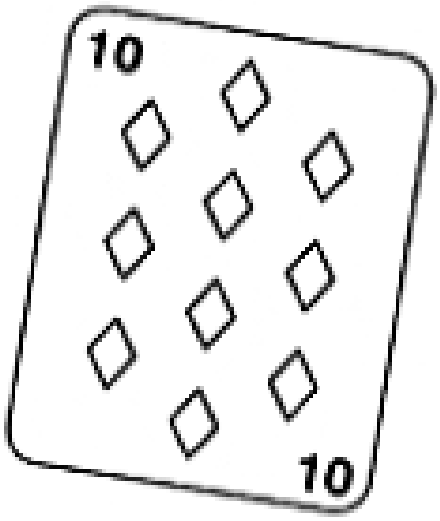
AO EDUCADOR

Regras do jogo

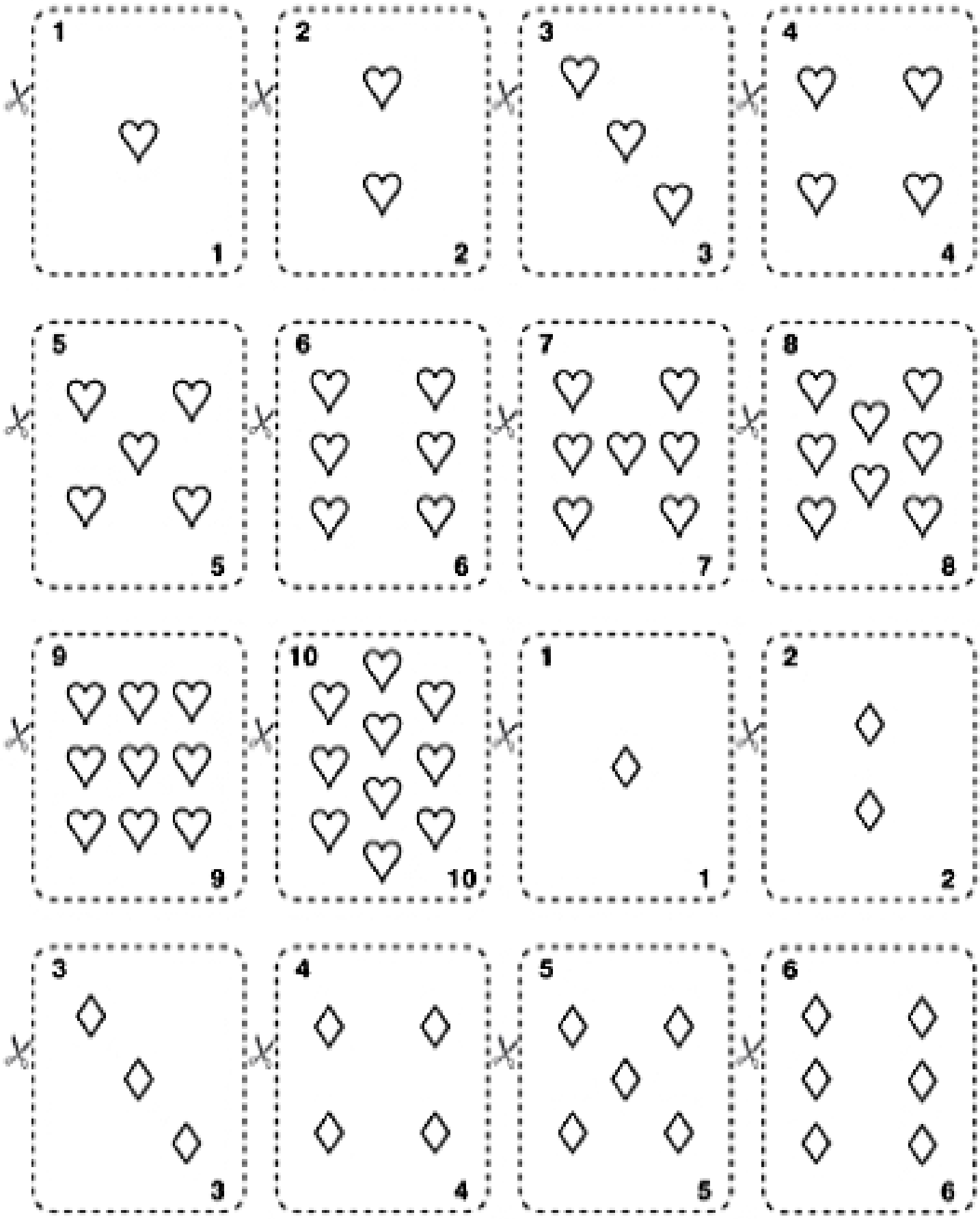
1. Organiza-se um trio para que seus componentes disputem entre si.
2. Um dos participantes do trio embaralha as cartas. Depois, forma um monte com elas, deixando a parte escrita virada para baixo.
3. Decide-se ou sorteia-se a ordem de jogada de cada participante.
4. Um participante por vez retira uma carta do monte. Em seguida, o trio compara as três cartas retiradas do monte.
5. O componente do trio que tirar a carta com maior número fica com as três cartas. Se houver empate, todos devolvem as cartas e retiram outras aleatoriamente.
6. Uma nova rodada é iniciada, seguindo as mesmas regras dos itens 4 e 5, acima.
7. O jogo continua até que acabem as cartas a serem compradas.
8. No final da partida, o componente do trio que tiver mais cartas é o vencedor.



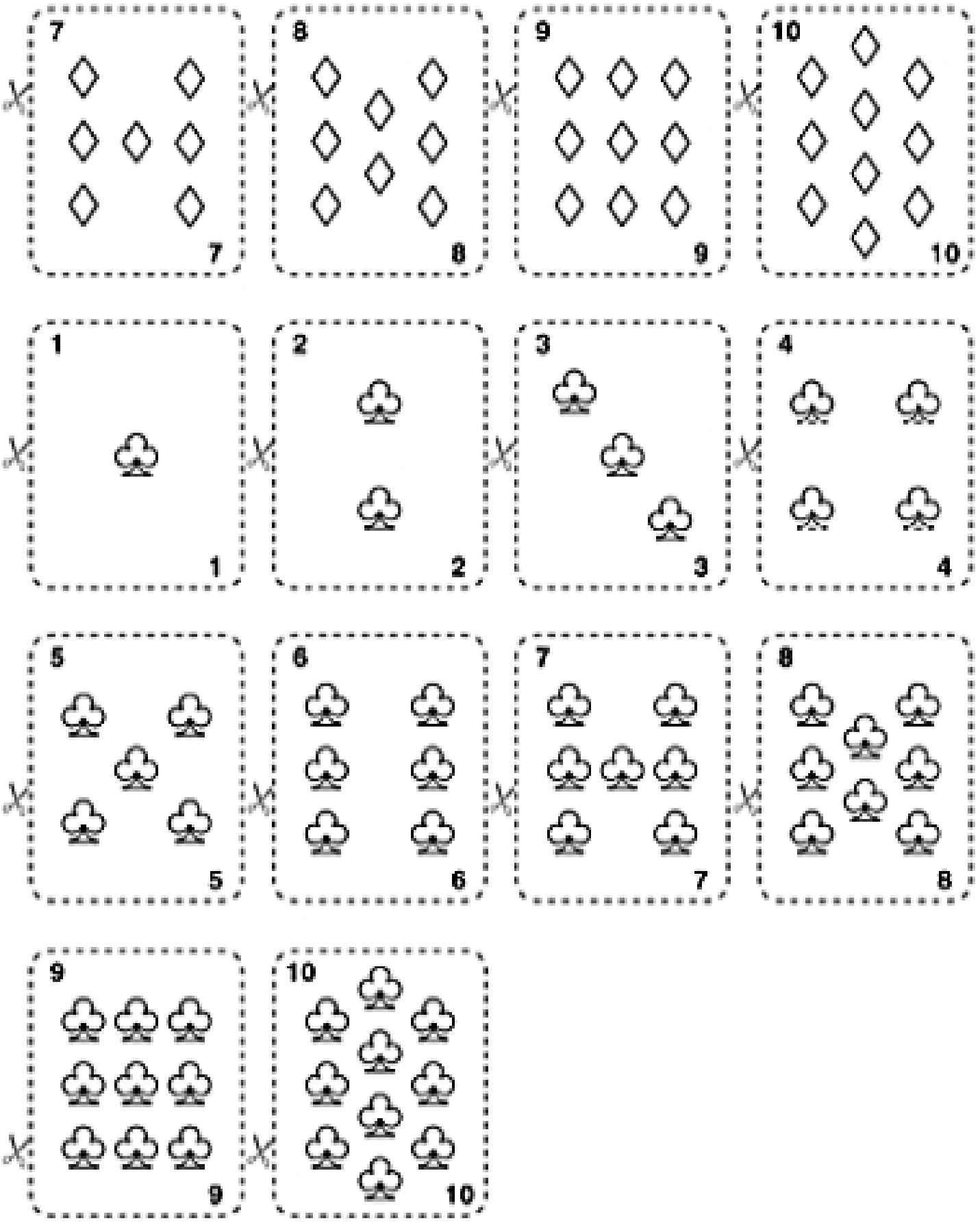




Batalha das cartas



Batalha das cartas



Jogo da memória

(NÚMEROS DE 1 A 20)

AO EDUCADOR

Para a realização deste jogo, organizar os alunos em trios ou quartetos.

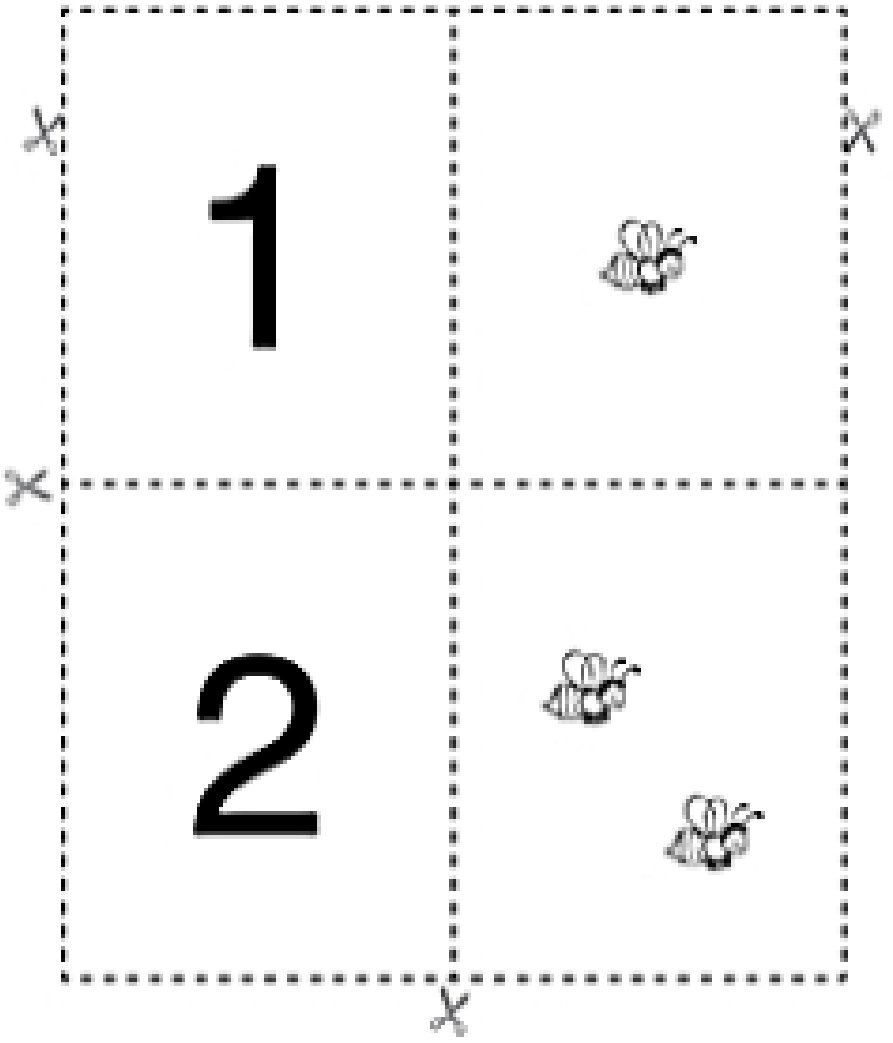
As cartas devem ficar viradas para baixo em duas partes distintas da mesa: uma para cartas com números e outra para cartas com ilustração.

Cada participante, na sua vez, vira uma carta de número e outra de ilustração, tentando formar o par. Se não formar, devolve as cartas à mesa.

Todos os componentes do grupo podem ajudar na contagem dos elementos da carta de ilustração.

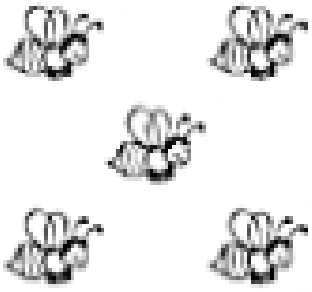
O vencedor será o aluno que formar mais pares de carta.

Usar as mesmas regras dos jogos da memória já apresentados neste volume.



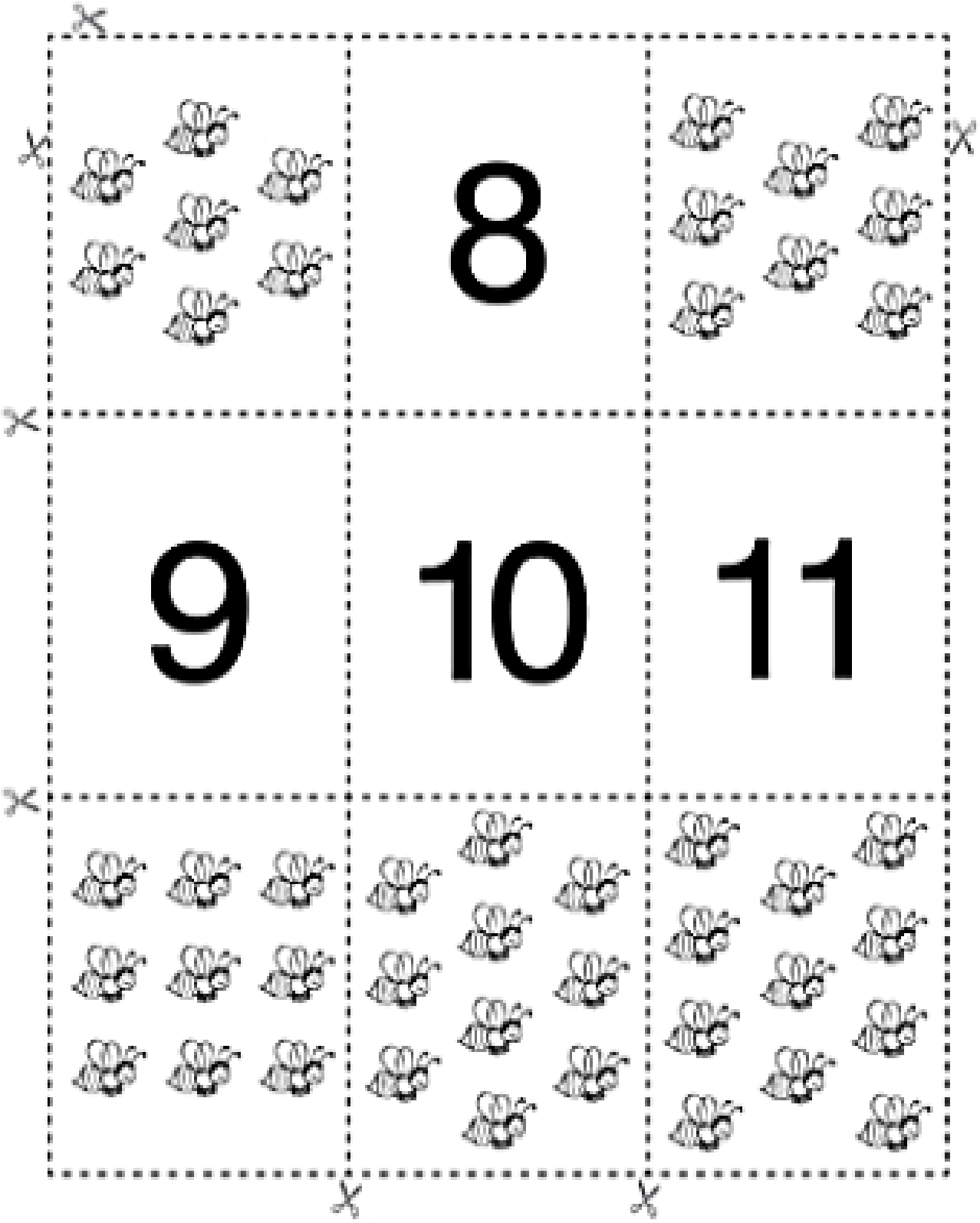
Jogo da memória

(NÚMEROS DE 1 A 20)

3		6
4		
5		7

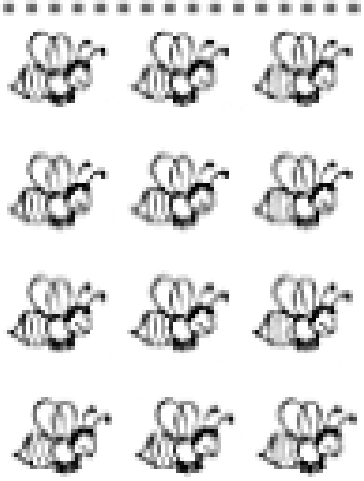
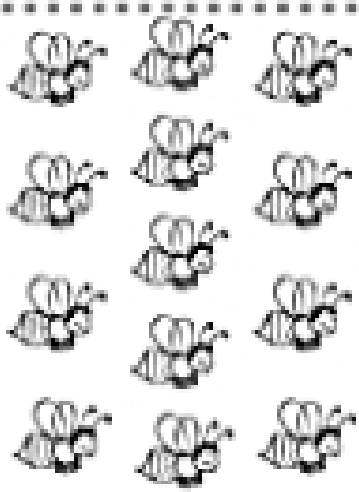
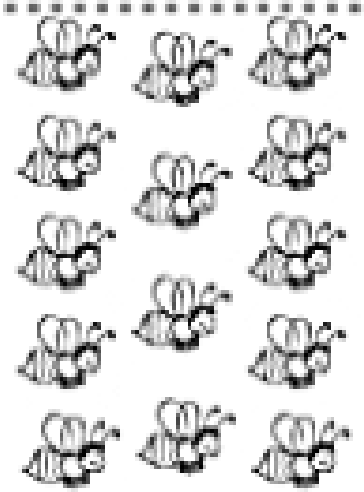
Jogo da memória

(NÚMEROS DE 1 A 20)



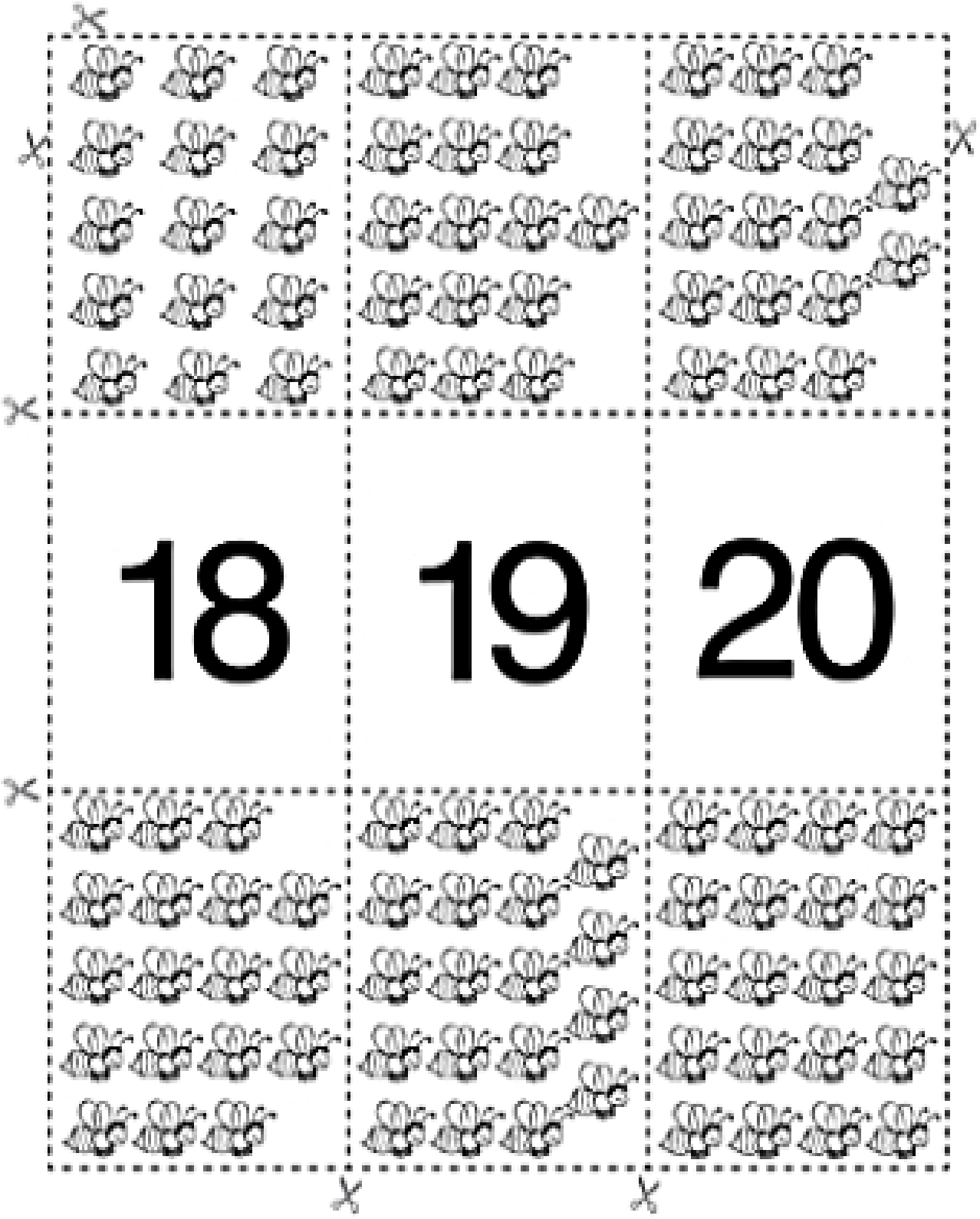
Jogo da memória

(NÚMEROS DE 1 A 20)

12	13	14
		
15	16	17

Jogo da memória

(NÚMEROS DE 1 A 20)



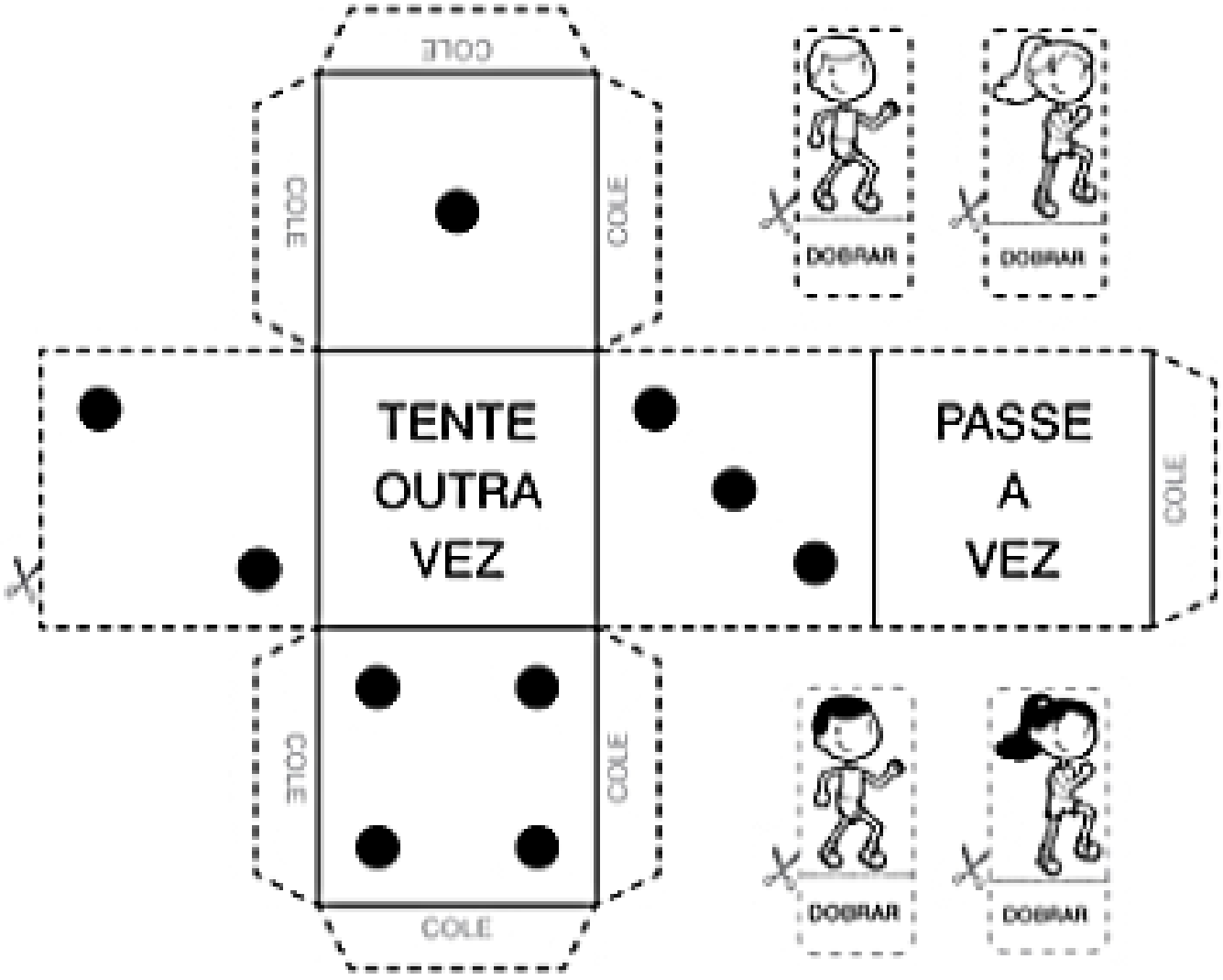
Corrida com obstáculos

AO EDUCADOR

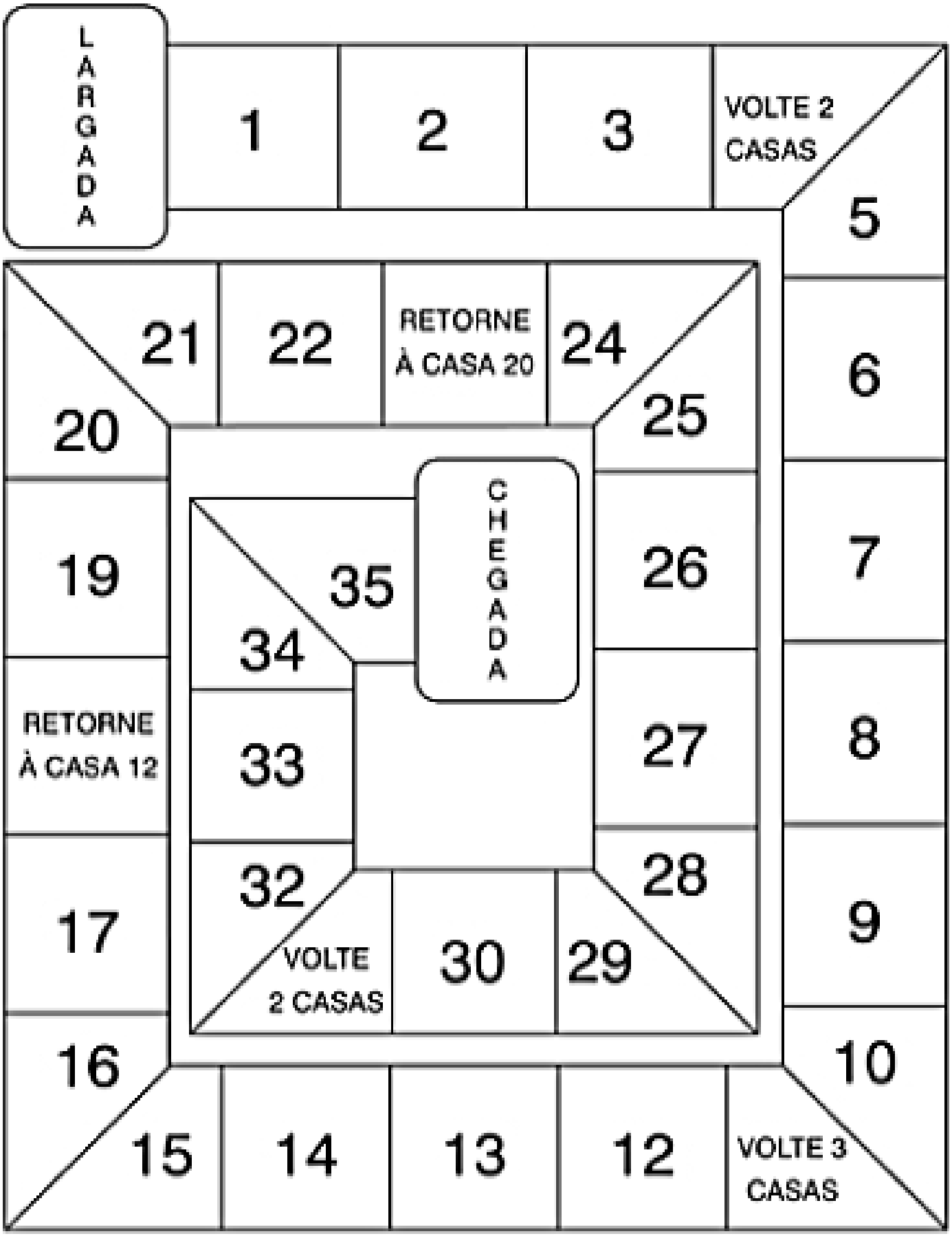
Para a realização deste jogo, o ideal é que a disputa seja feita em trios ou quartetos.

Regras do jogo

1. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
2. Na sua vez, cada participante lança o dado e avança o número de casas sorteado. A seguir, é a vez do próximo participante.
3. Ao atingir uma casa com obstáculos, o participante deve atender ao pedido nela formulado.
4. Será vitorioso o primeiro participante que realizar todo o percurso.



Corrida com obstáculos



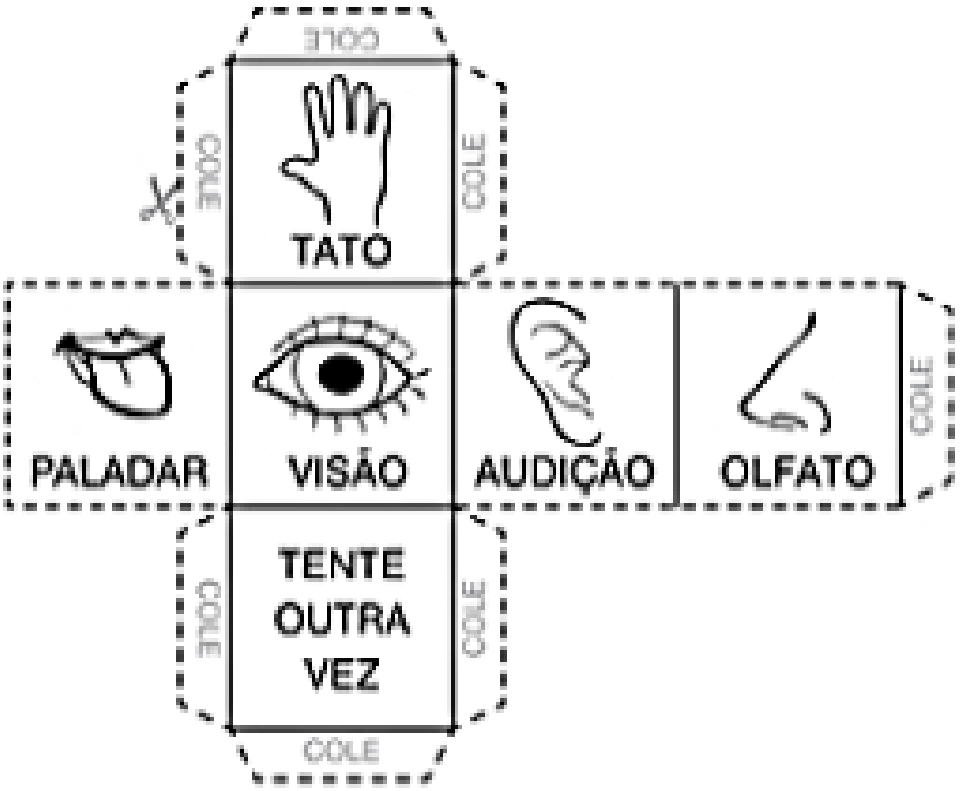
Jogo dos cinco sentidos

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em trios ou quartetos para a realização deste jogo.

Regras do jogo

1. Decide-se a ordem de jogada de cada um.
2. Deixar as cartas embaralhadas com a parte escrita voltada para baixo.
3. Na sua vez, cada participante lança o dado e observa o sentido que sortoou.
4. Em seguida, o participante retira uma carta do monte. Se ela apresentar o mesmo sentido sorteado no dado, o participante fica com a carta. Se apresentar sentido diferente, ele devolve a carta ao monte, colocando-a embaixo de todas.
5. Todos os participantes, na sua vez, fazem essa mesma jogada até que não haja mais cartas sobre a mesa.
6. Cada carta vale um ponto. Será considerado vencedor o participante que obtiver o maior número de pontos.



Jogo dos cinco sentidos



TATO



VISÃO



PALADAR



AUDIÇÃO



OLFATO



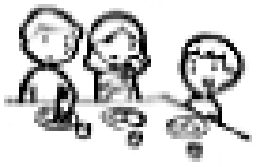
AUDIÇÃO



TATO



VISÃO



PALADAR



VISÃO



TATO



PALADAR



OLFATO



OLFATO



AUDIÇÃO



TATO

Jogo dos cinco sentidos



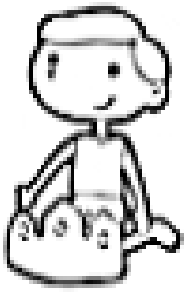
VISÃO



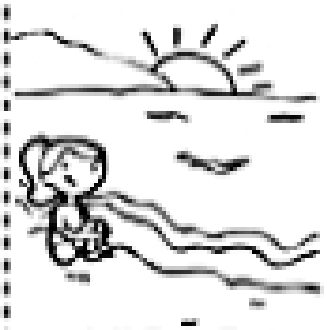
PALADAR



AUDIÇÃO



TATO



VISÃO



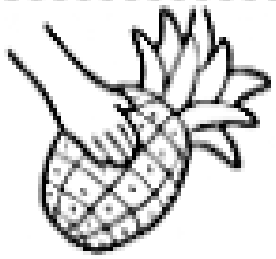
PALADAR



AUDIÇÃO



OLFATO



TATO



VISÃO



PALADAR



AUDIÇÃO



OLFATO



OLFATO

Trilha da higiene pessoal

AO EDUCADOR

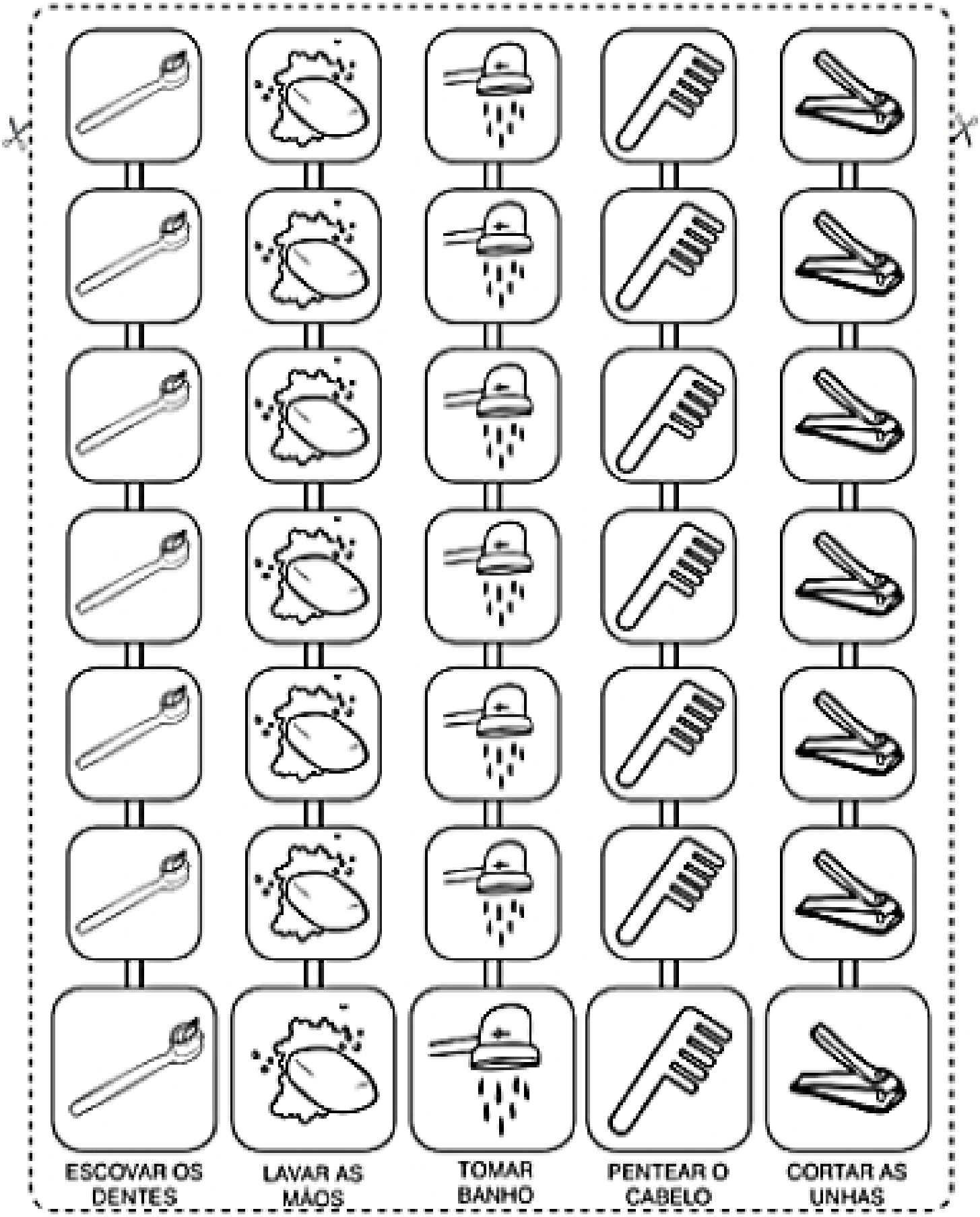
Organizar os alunos em grupos contendo cinco componentes e explicar as regras do jogo para eles.

Regras do jogo

1. O grupo decide a ordem de jogada de cada componente.
2. Cada participante do grupo escolhe uma das ações de higiene pessoal e a cada vez que lança o dado só pontuará se sortear essa ação.
3. Na sua vez, cada participante lança o dado. Se acertar, coloca um marcador sobre o tabuleiro e lança o dado novamente. Se errar, passa a vez.
4. Quem primeiro completar a trilha será o vencedor.



Trilha da higiene pessoal

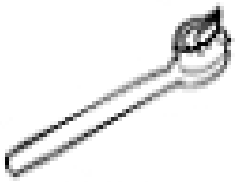
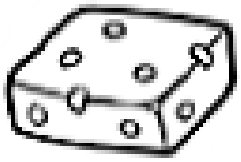
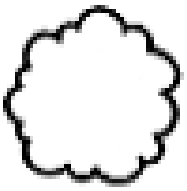
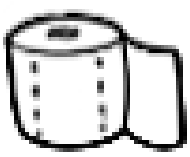
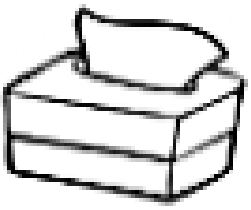


Bingo da higiene pessoal

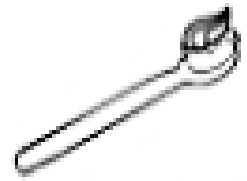
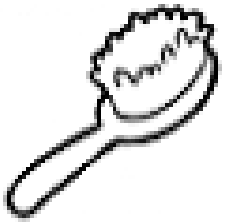
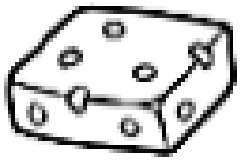
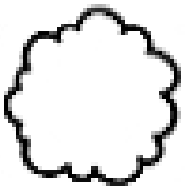
AO EDUCADOR

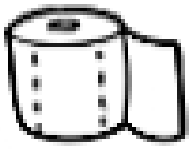
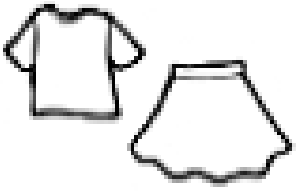
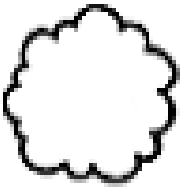
Organizar os alunos em trios para a realização desta atividade.
Usar as mesmas regras do *Bingo das letras*, página 11 deste volume.
Será considerado vencedor o trio que primeiro preencher toda a cartela.

FICHAS PARA SORTEIO (PROFESSOR)

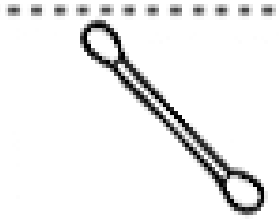
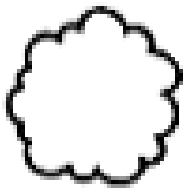
 CREME DENTAL	 SABONETE	 COLUTÓRIO	 ESCOVA
 PENTE	 DESODORANTE	 CHUVEIRO	 TOALHA
 ESPONJA	 ALGODÃO	 HASTE FLEXÍVEL	 XAMPU
 CORTADOR DE UNHA	 FIO DENTAL	 ROUPA LIMPA	 CONDICIONADOR
 SABÃO	 PAPEL HIGIÊNICO	 LENÇO DE PAPEL	 PERFUME

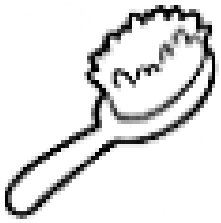
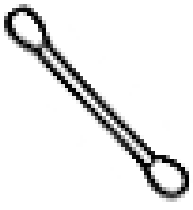
Bingo da higiene pessoal

 CREME DENTAL	 SABONETE	 ESCOVA
 PENTE	 DESODORANTE	 TOALHA
 ESPONJA	 ALGODÃO	 XAMPU

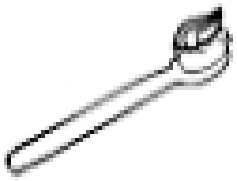
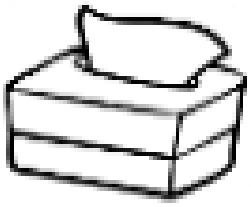
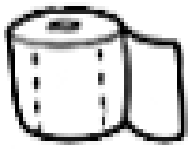
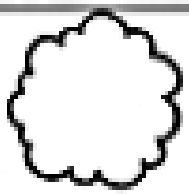
 FIO DENTAL	 PAPEL HIGIÊNICO	 XAMPU
 ROUPA LIMPA	 CONDICIONADOR	 PERFUME
 CORTADOR DE UNHA	 ALGODÃO	 CHUVEIRO

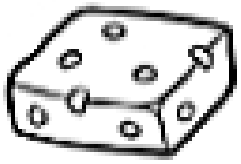
Bingo da higiene pessoal

 HASTE FLEXÍVEL	 SABONETE	 ALGODÃO
 PENTE	 ESCOVA	 ROUPA LIMPA
 CHUVEIRO	 FIO DENTAL	 XAMPU

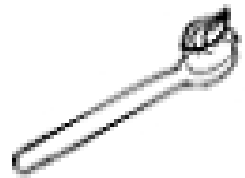
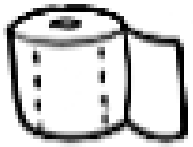
 CORTADOR DE UNHA	 CHUVEIRO	 ESCOVA
 FIO DENTAL	 CONDICIONADOR	 TOALHA
 HASTE FLEXÍVEL	 XAMPU	 SABONETE

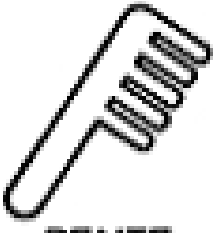
Bingo da higiene pessoal

 CREME DENTAL	 LENÇO DE PAPEL	 PAPEL HIGIÊNICO
 SABONETE	 ROUPA LIMPA	 TOALHA
 CORTADOR DE UNHA	 ALGODÃO	 SABÃO

 ESPONJA	 COLUTÓRIO	 CORTADOR DE UNHA
 ESCOVA	 PENTE	 TOALHA
 DESODORANTE	 SABÃO	 ROUPA LIMPA

Bingo da higiene pessoal

 CREME DENTAL	 FIO DENTAL	 COLUTÓRIO
 XAMPU	 PAPEL HIGIÊNICO	 ROUPA LIMPA
 CORTADOR DE UNHA	 CHUVEIRO	 SABONETE

 TOALHA	 COLUTÓRIO	 SABONETE
 HASTE FLEXÍVEL	 ESCOVA	 CHUVEIRO
 PERFUME	 ALGODÃO	 PENTE

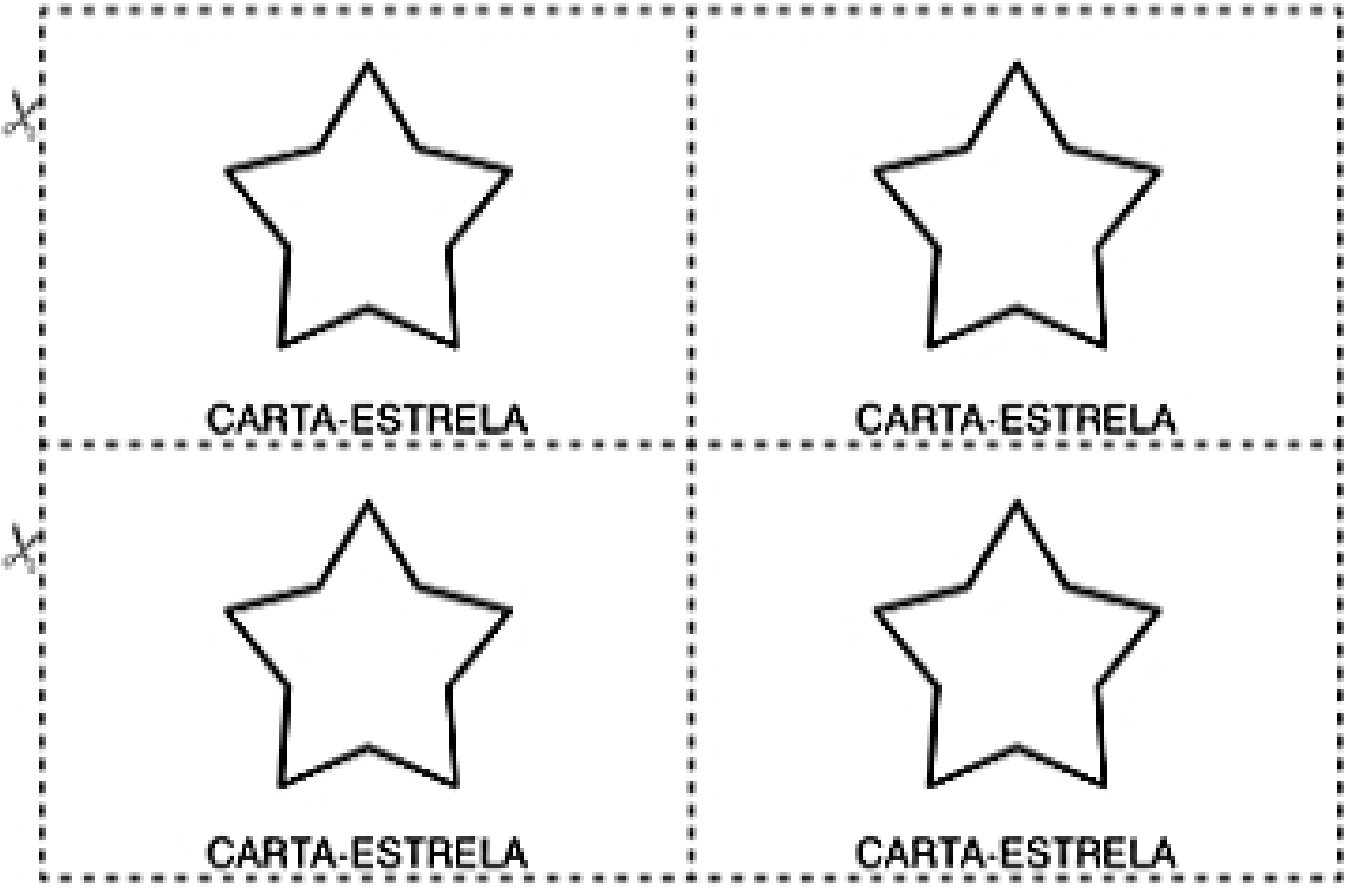
Jogo do corpo humano

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em duplas para a realização desta atividade e distribuir a cada componente um dos tabuleiros.

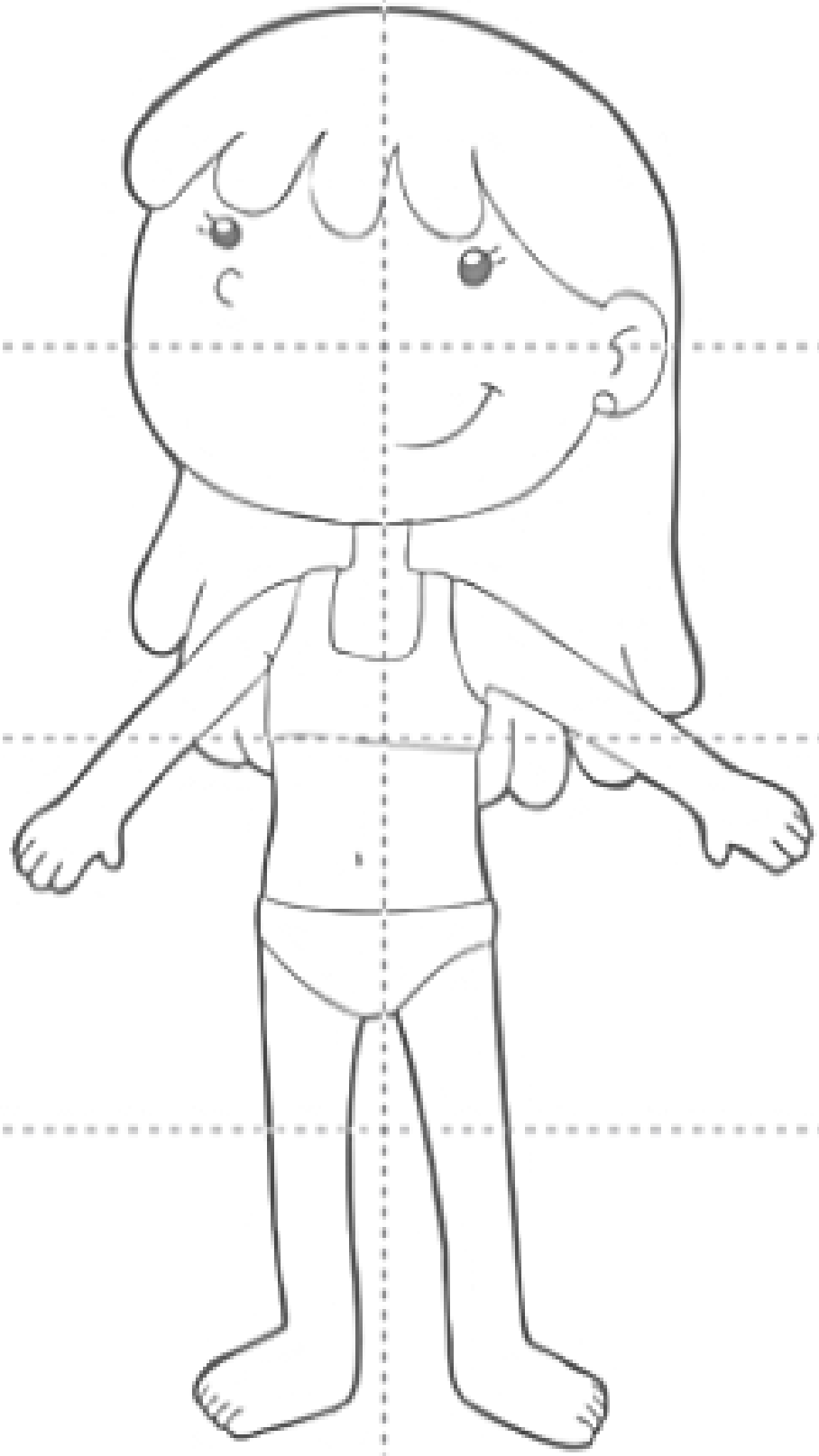
Regras do jogo

1. Embaralhar e deixar as cartas em um monte com a parte escrita virada para baixo.
2. Um participante por vez retira uma das cartas e, se servir, coloca-a na parte correspondente de todas as outras cartas. O próximo participante faz o mesmo.
3. Quem tira a carta-estrela passa a vez.
4. O participante que primeiro cobrir todo o tabuleiro é o vencedor.



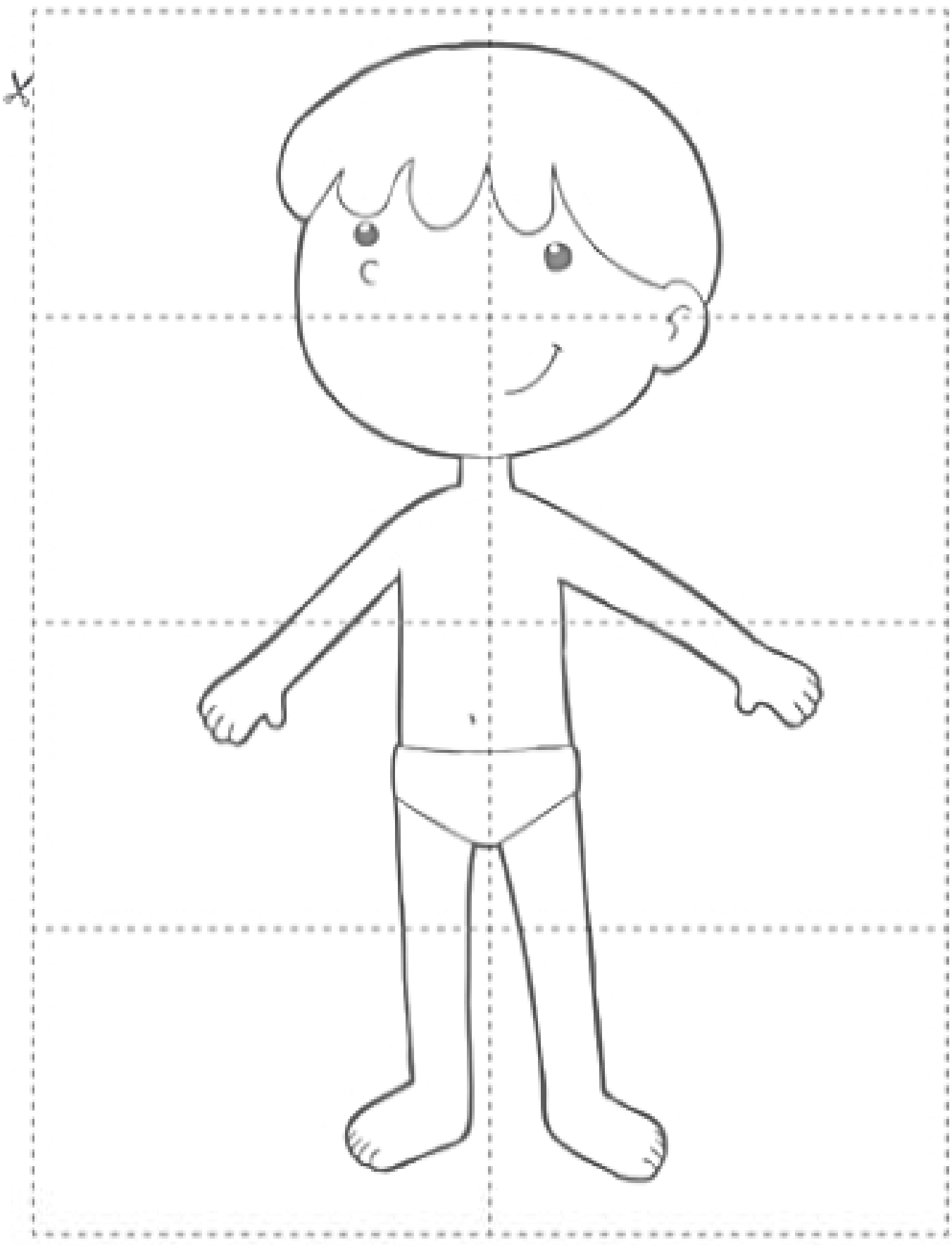
Jogo do corpo humano

TABULEIRO 1



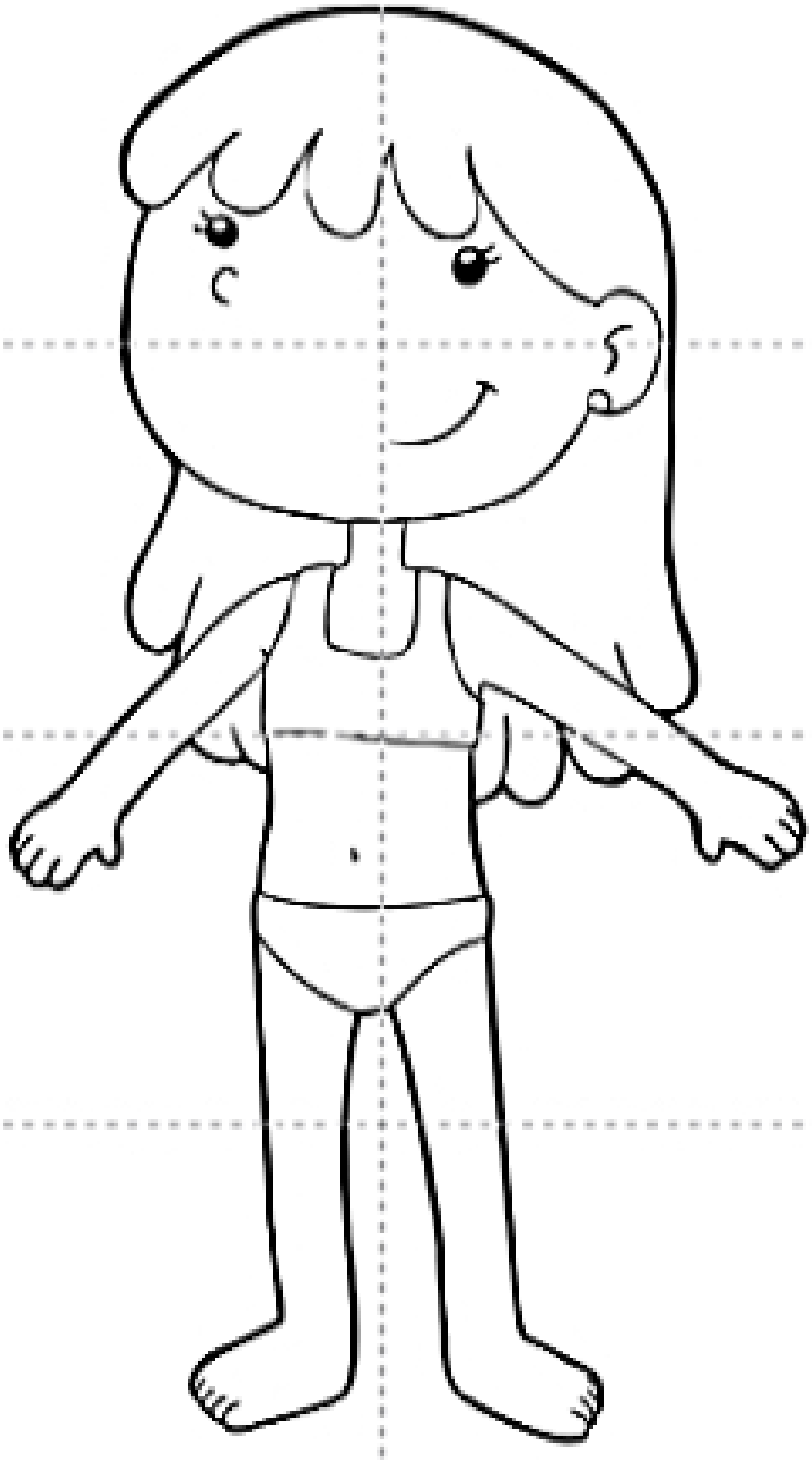
Jogo do corpo humano

TABULEIRO 2



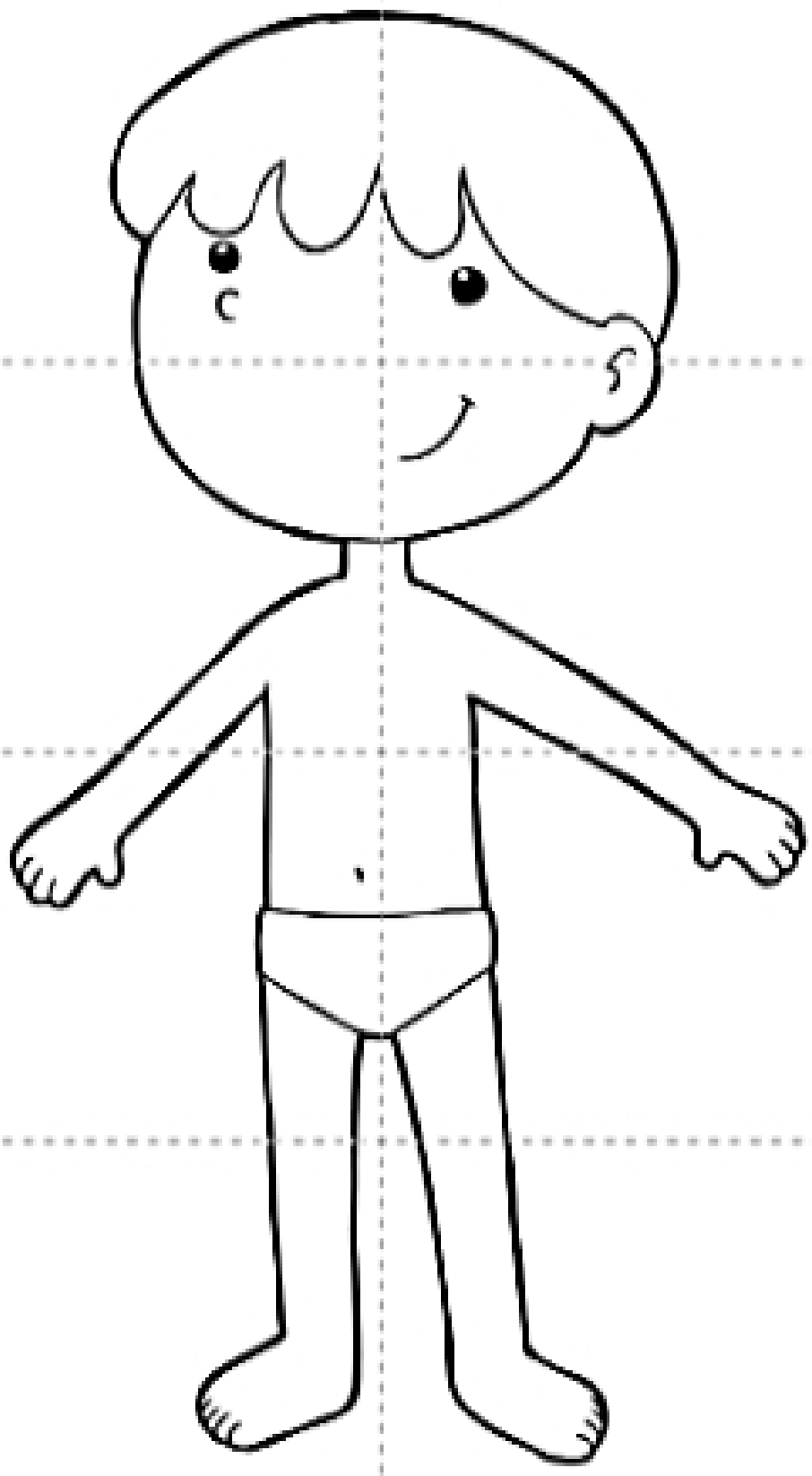
Jogo do corpo humano

PEÇAS PARA RECORTAR.



Jogo do corpo humano

PEÇAS PARA RECORTAR.



Corrida dos animais

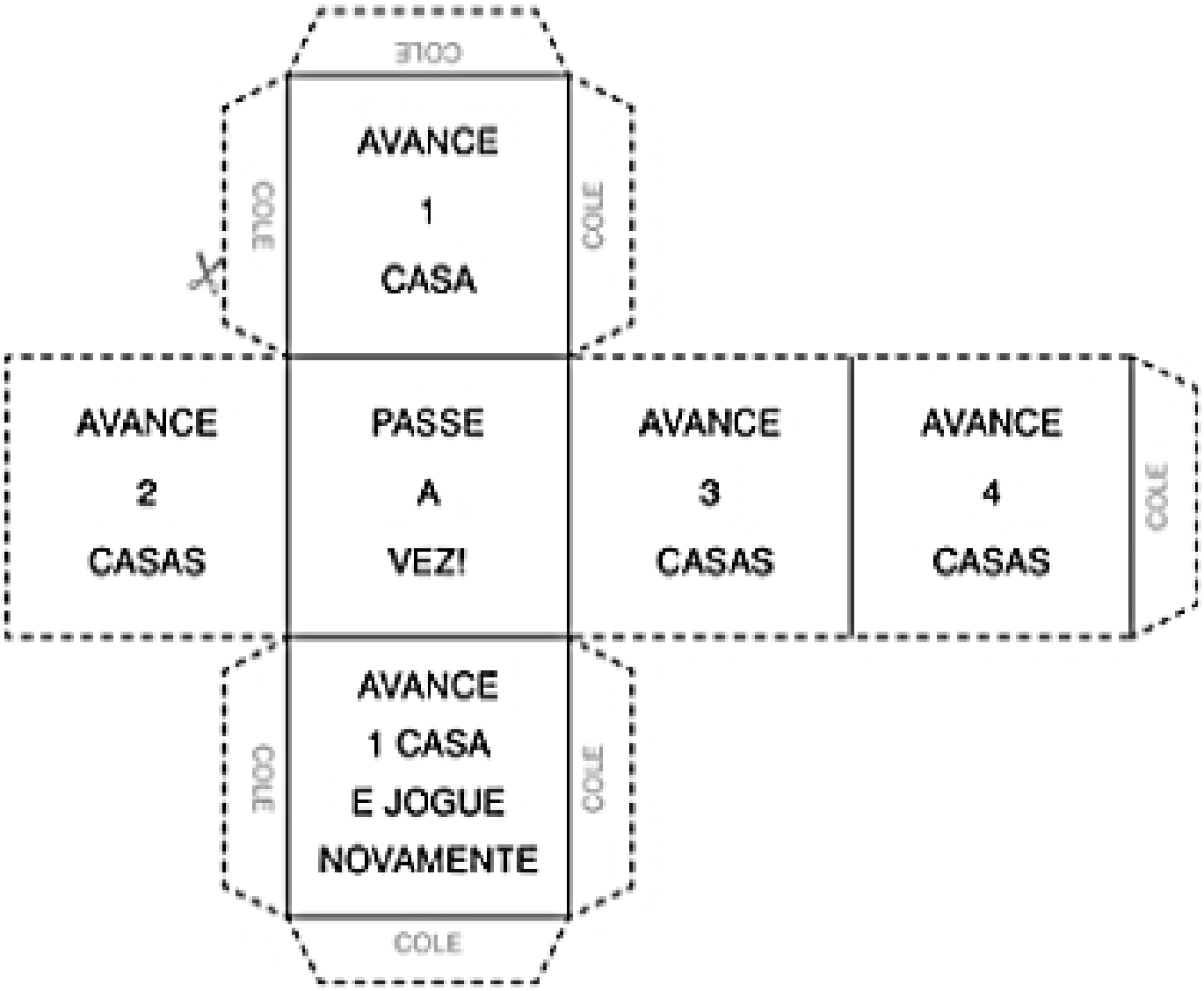
AO EDUCADOR

Organizar os alunos em quartetos e entregar a eles a trilha, os marcadores e o dado.

Cada um escolhe um tipo de animal para representar e dobra na linha pontilhada do marcador.

Regras do jogo

1. O quarteto decide a ordem de jogada de cada um.
2. Na sua vez, cada participante lança o dado e avança o número de casas sorteado, colocando o marcador sobre a última casa avançada.
3. O vencedor será o participante que primeiro atingir a área de chegada.



Corrida dos animais



1	2	3	4	
				5
10	9	8	7	6
11				
12	13	14	15	16
				17
22	21	20	19	18
23				
24	25	26	27	28
				29





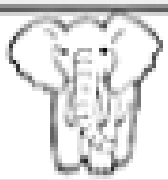




























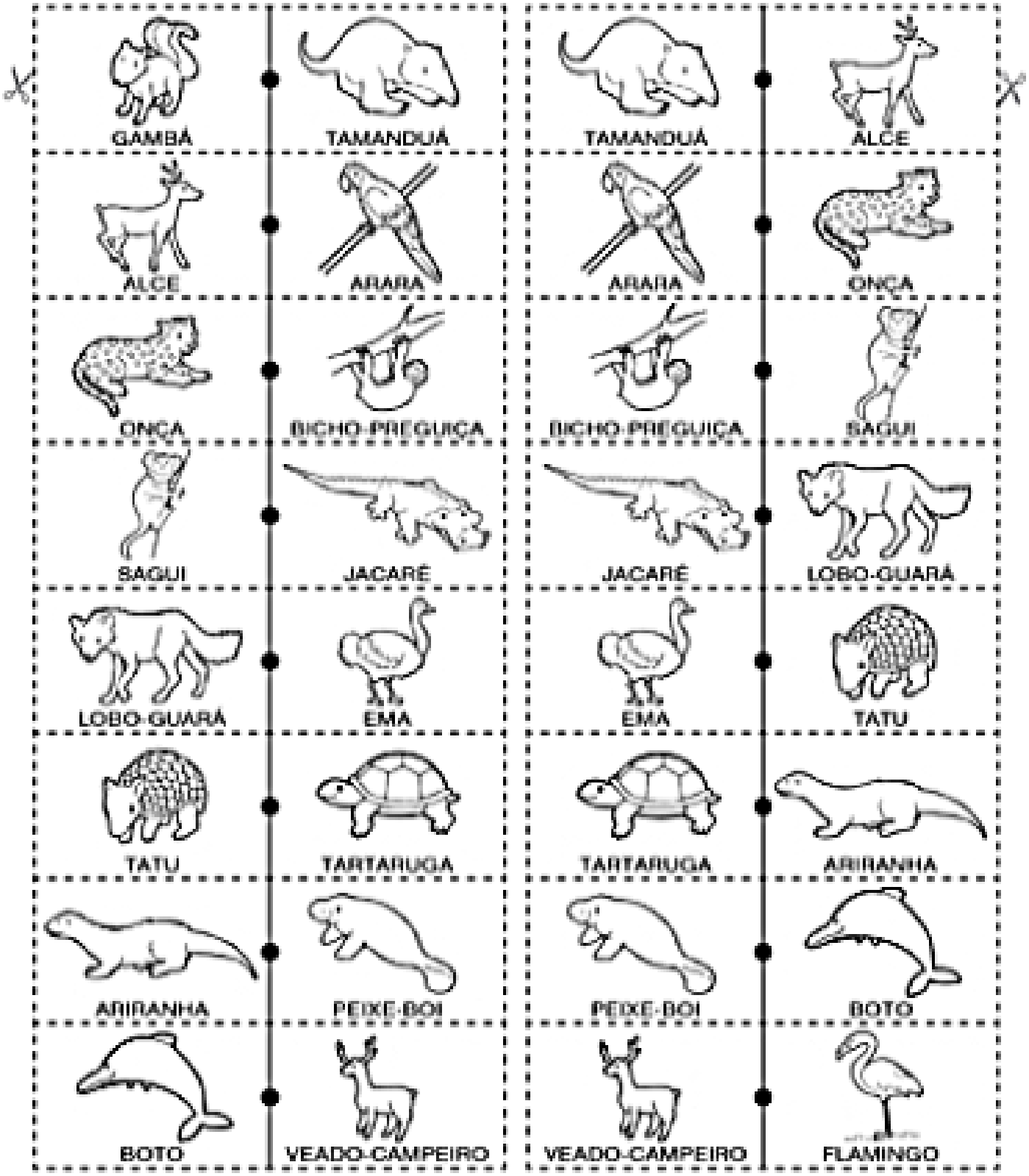
Corrida dos animais



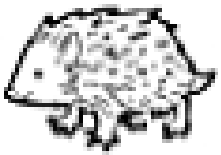
Dominó dos animais silvestres

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em quartetos. Cada aluno joga com sete peças.



Dominó dos animais

 FLAMINGO	 MERGULHÃO
 MERGULHÃO	 ÁGUIA
 ÁGUIA	 PICA-PAU
 PICA-PAU	 BEIJA-FLOR
 BEIJA-FLOR	 TUCANO
 TUCANO	 IGUANA
 IGUANA	 SUCURI
 SUCURI	 CAMALEÃO
 CAMALEÃO	 ANTA
 ANTA	 MICO-LEÃO-DOURADO
 MICO-LEÃO-DOURADO	 JIBÓIA
 JIBÓIA	 MACACO
 MACACO	 EMA
 EMA	 COLHEREIRO
 COLHEREIRO	 OURIÇO
 OURIÇO	 GAMBÁ

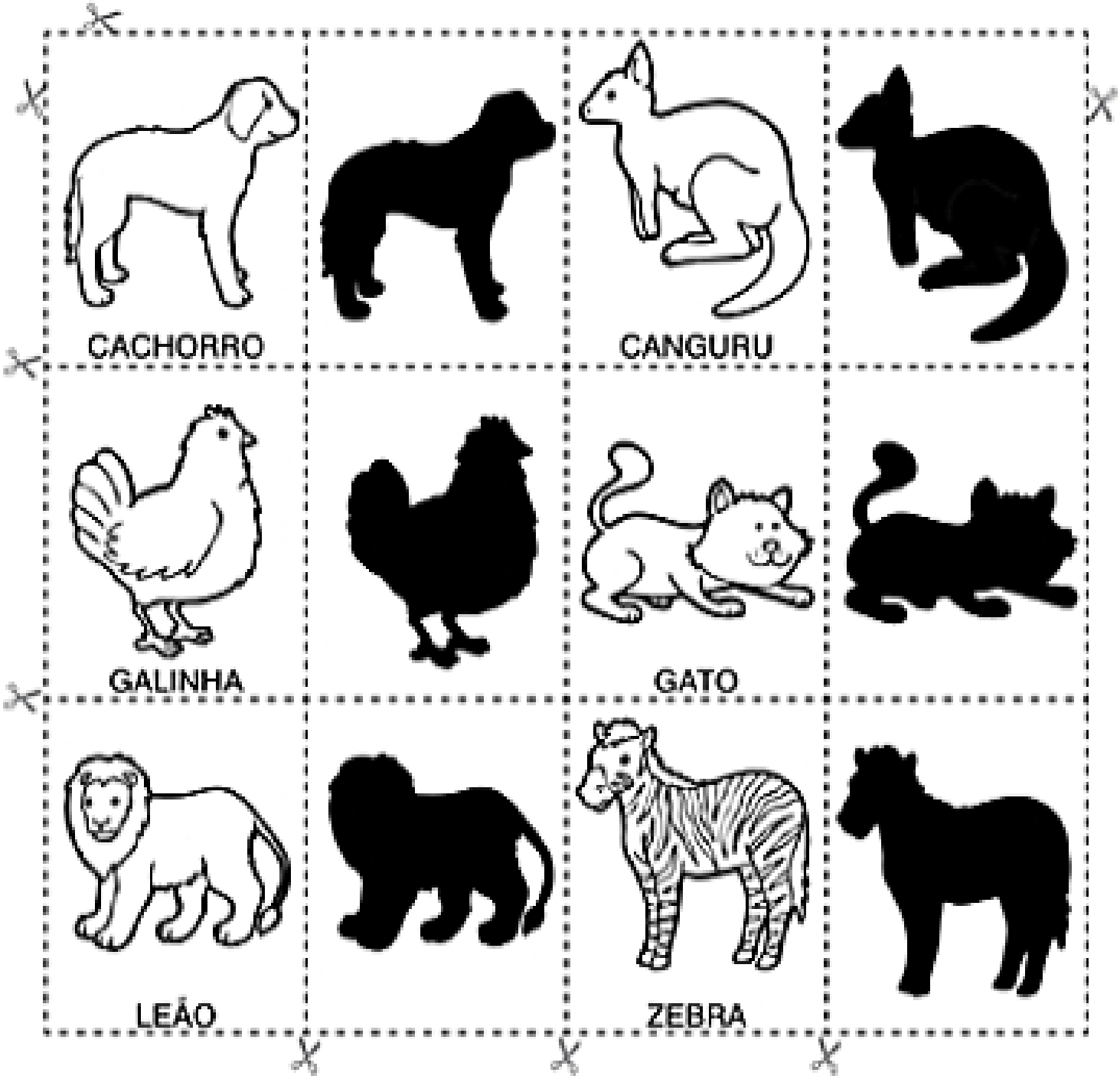
Jogo da sombra

(ANIMAIS)

AO EDUCADOR

Este jogo deverá ser realizado do mesmo modo que os jogos da memória deste volume.

O objetivo é formar pares: uma carta contendo a ilustração do animal e outra contendo a sombra correspondente.



Jogo da sombra

(ANIMAIS)



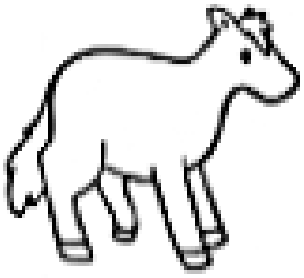
JOANINHA





JACARÉ





CAVALO





POLVO





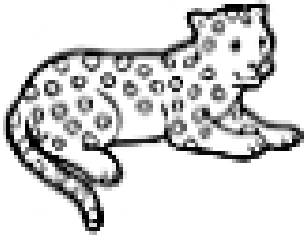
BORBOLETA





CAMELO





ONÇA



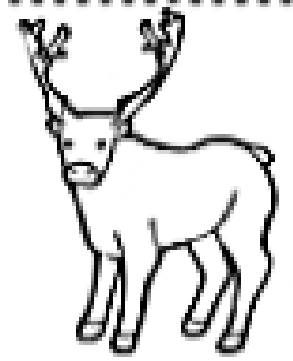


SAPO



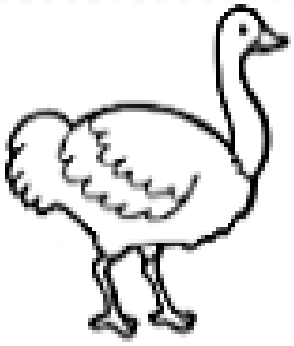
Jogo da sombra

(ANIMAIS)



ALCE





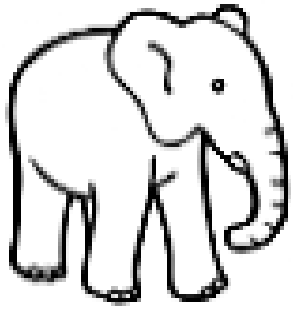
EMA



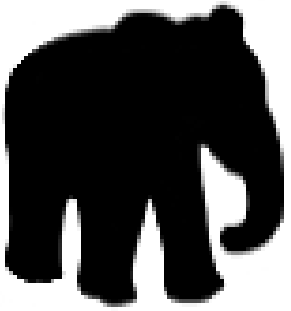


CAVALO-MARINHO





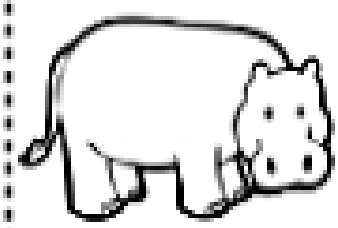
ELEFANTE



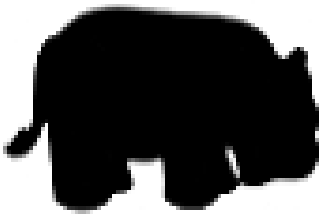


GOLFINHO





HIPOPÓTAMO





LAGARTIXA





MORCEGO



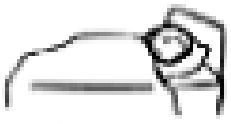
Brinquedos e brincadeiras

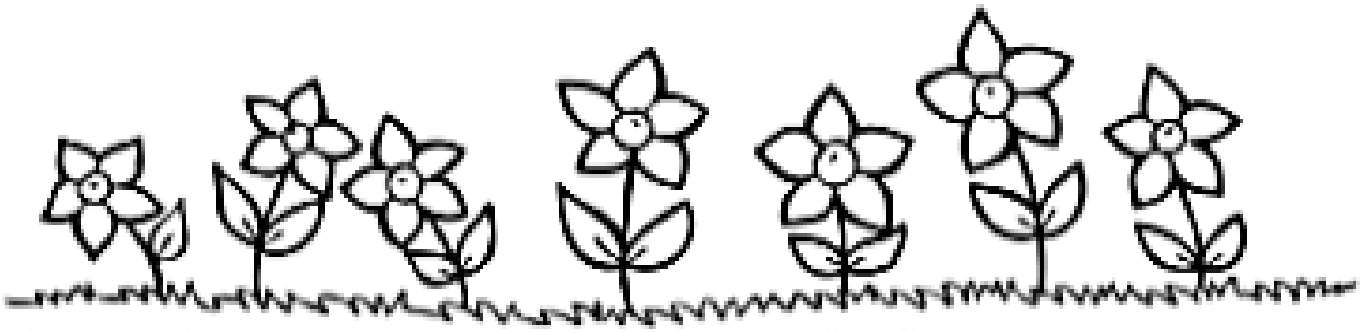
AO EDUCADOR

Organizar os alunos em duplas. Cada componente da dupla ficará com uma cartela: uma de brinquedos e outra de brincadeira.

Regras do jogo

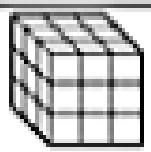
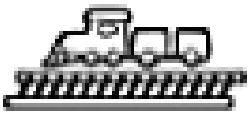
1. A dupla embaralha as cartas e deixa-as com a face escrita virada para baixo.
2. Um componente por vez vira uma das cartas sem deixar o outro ver. Se a carta servir, ele a coloca no local correspondente da cartela. Se não servir, dove devolvê-la para o monte, colocando-a embaixo ou no meio das demais cartas.
3. Se o jogador tirar a carta-intrusa, deverá passar a vez e ficar com a carta.
4. O vencedor será o participante que primeiro montar toda a cartela.

CARTA-INTRUSA  LIMPAR A CASA	CARTA-INTRUSA  CORTAR A GRAMA	CARTA-INTRUSA  FAZER COMPRAS	CARTA-INTRUSA  IR À FEIRA
CARTA-INTRUSA  LAVAR LOUÇA	CARTA-INTRUSA  DORMIR	CARTA-INTRUSA  ORGANIZAR O QUARTO	CARTA-INTRUSA  REGAR AS PLANTAS

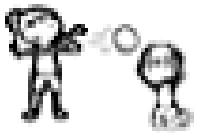
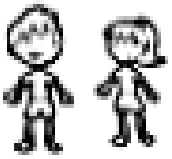
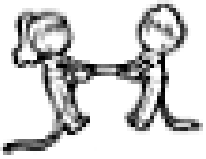
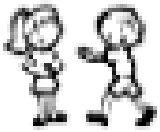


Brinquedos e brincadeiras

CARTELA 1 – BRINQUEDOS

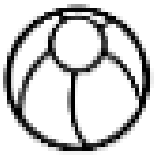
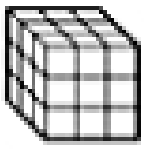
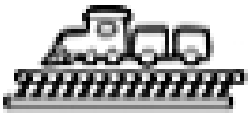
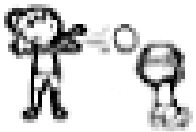
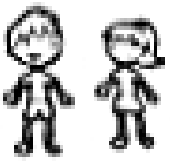
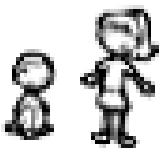
 BOLA	 BONECA	 BLOCOS DE MONTAR	 PIÃO
 PETECA	 FIGURINHAS	 CAVALO DE PAU	 CUBO MÁGICO
 QUEBRA-CABEÇA	 PIPA	 FUTEBOL DE BOTÃO	 BICICLETA
 BAMBOLÊ	 BICHO DE PELÚCIA	 BOLINHA DE GUDE	 FERRORAMA

CARTELA 2 – BRINCADEIRAS

 AMARELINHA	 PEGA-PEGA	 ESCONDE-ESCONDE	 QUEIMADA
 PULAR CORDA	 CABRA-CEGA	 RODA	 LENCINHO ATRÁS
 CORRIDA DE SACO	 TELEFONE SEM FIO	 BOCA DE FORNO	 CABO DE GUERRA
 PASSA-ANEL	 BATATA-QUENTE	 MORTO-VIVO	 MÍMICA

Brinquedos e brincadeiras

CARTAS DO JOGO

 BOLA	 BONECA	 BLOCOS DE MONTAR	 PIÃO
 PETECA	 FIGURINHAS	 CAVALO DE PAU	 CUBO MÁGICO
 QUEBRA-CABEÇA	 PIPA	 FUTEBOL DE BOTÃO	 BICICLETA
 BAMBOLÊ	 BICHO DE PELÚCIA	 BOLINHA DE GUDE	 FERROVIA
 AMARELINHA	 PEGA-PEGA	 ESCONDE-ESCONDE	 QUEIMADA
 PULAR CORDA	 CABRA-CEGA	 RODA	 LENCINHO ATRÁS
 CORRIDA DE SACO	 TELEFONE SEM FIO	 BOCA DE FORNO	 CABO DE GUERRA
 PASSA-ANEL	 BATATA-QUENTE	 MORTO-VIVO	 MÍMICA

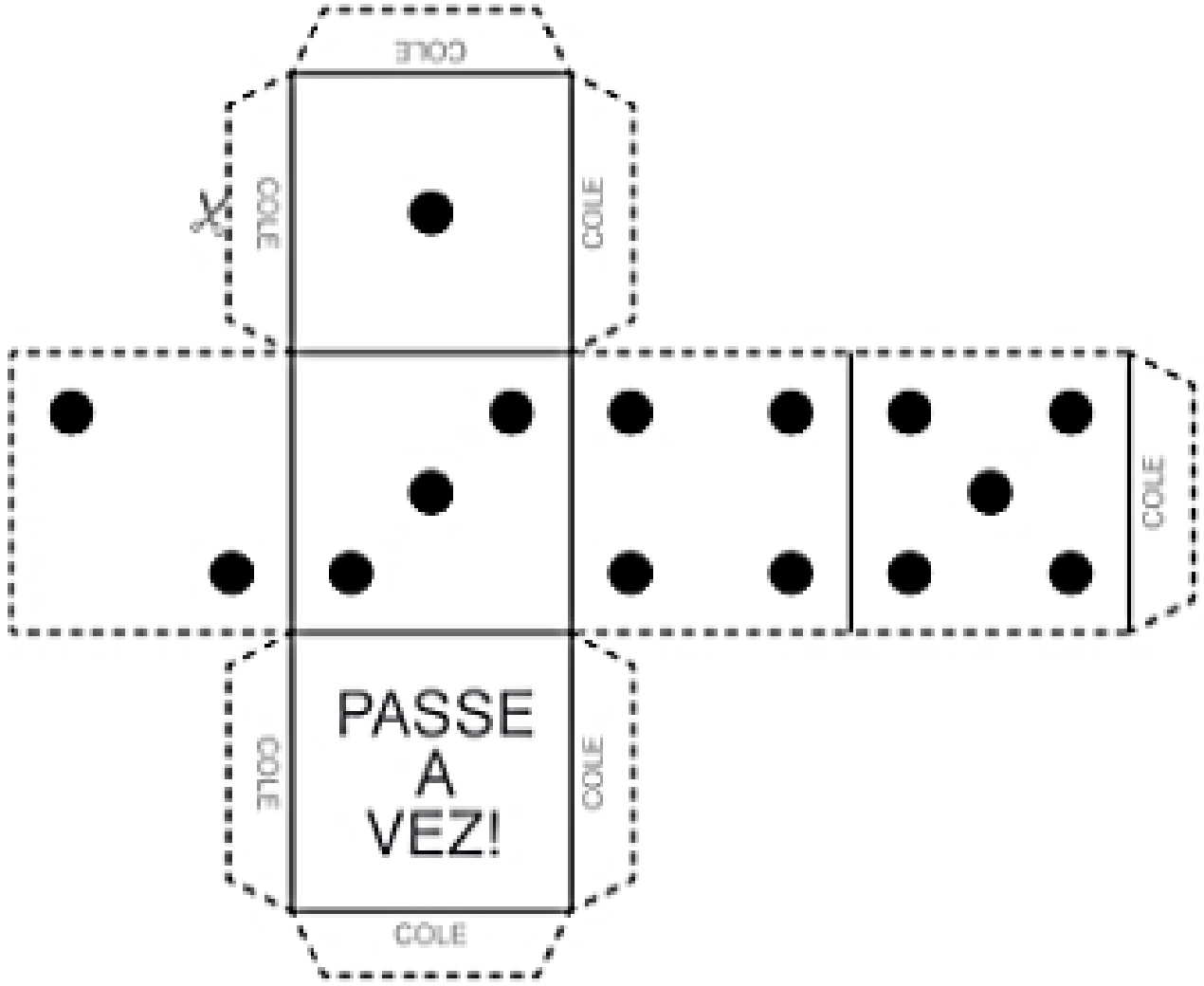
O que tem na casa?

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em quartetos e explicar as regras do jogo.

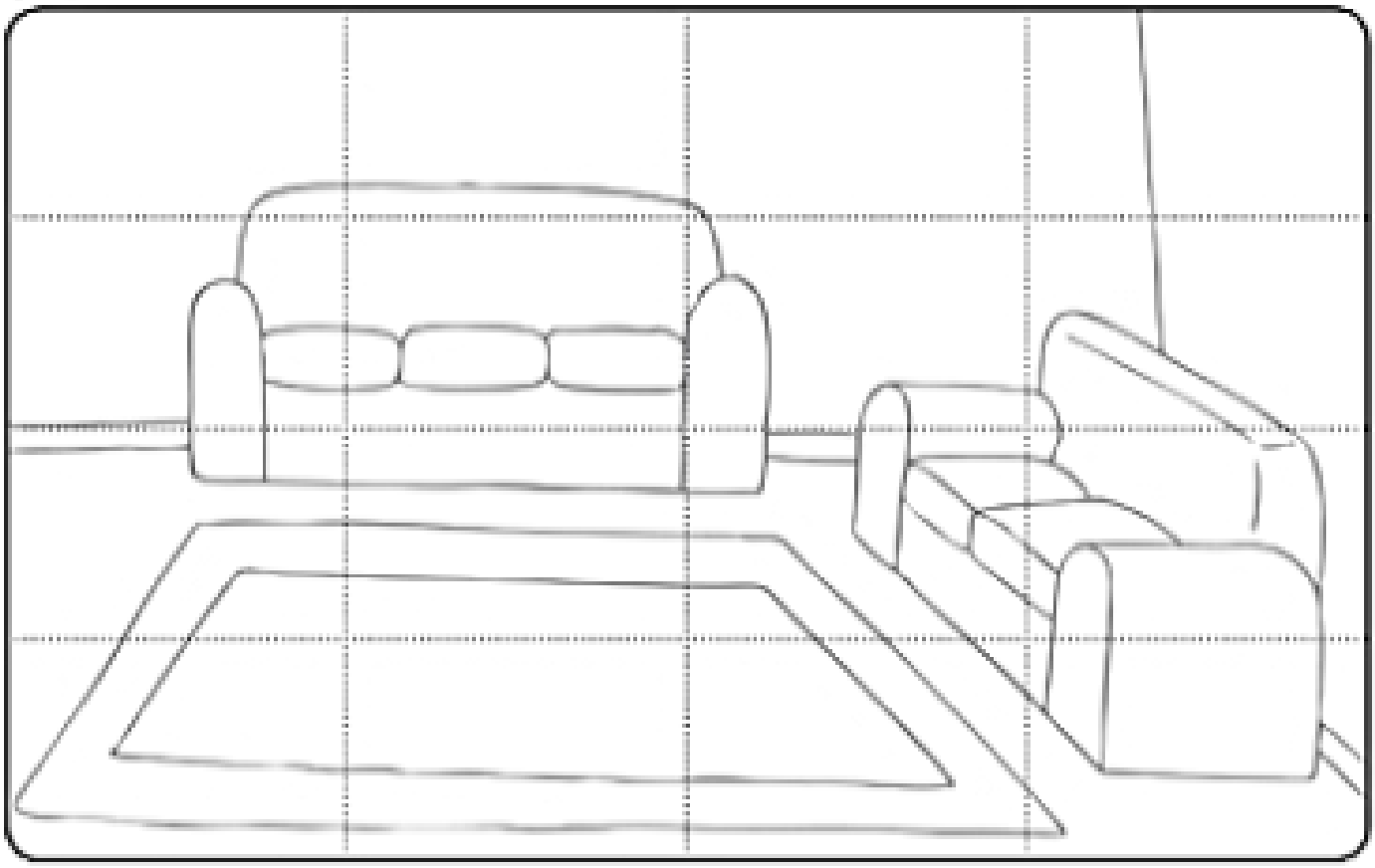
Regras do jogo

1. Cada participante do quarteto representará uma das divisões da casa.
2. As cartas são embaralhadas e espalhadas sobre uma mesa, com a parte ilustrada virada para baixo.
3. Um a um dos participantes, na sua vez, joga o dado e vira o mesmo número de cartas, sem que o grupo veja o que a carta contém.
4. Se alguma das cartas for referente à parte da casa que o participante escolheu, ele fica com ela e a coloca no local apropriado do tabuleiro.
5. Se não for, deverá devolver à mesa.
6. Quem montar a cena primeiro será o vencedor.

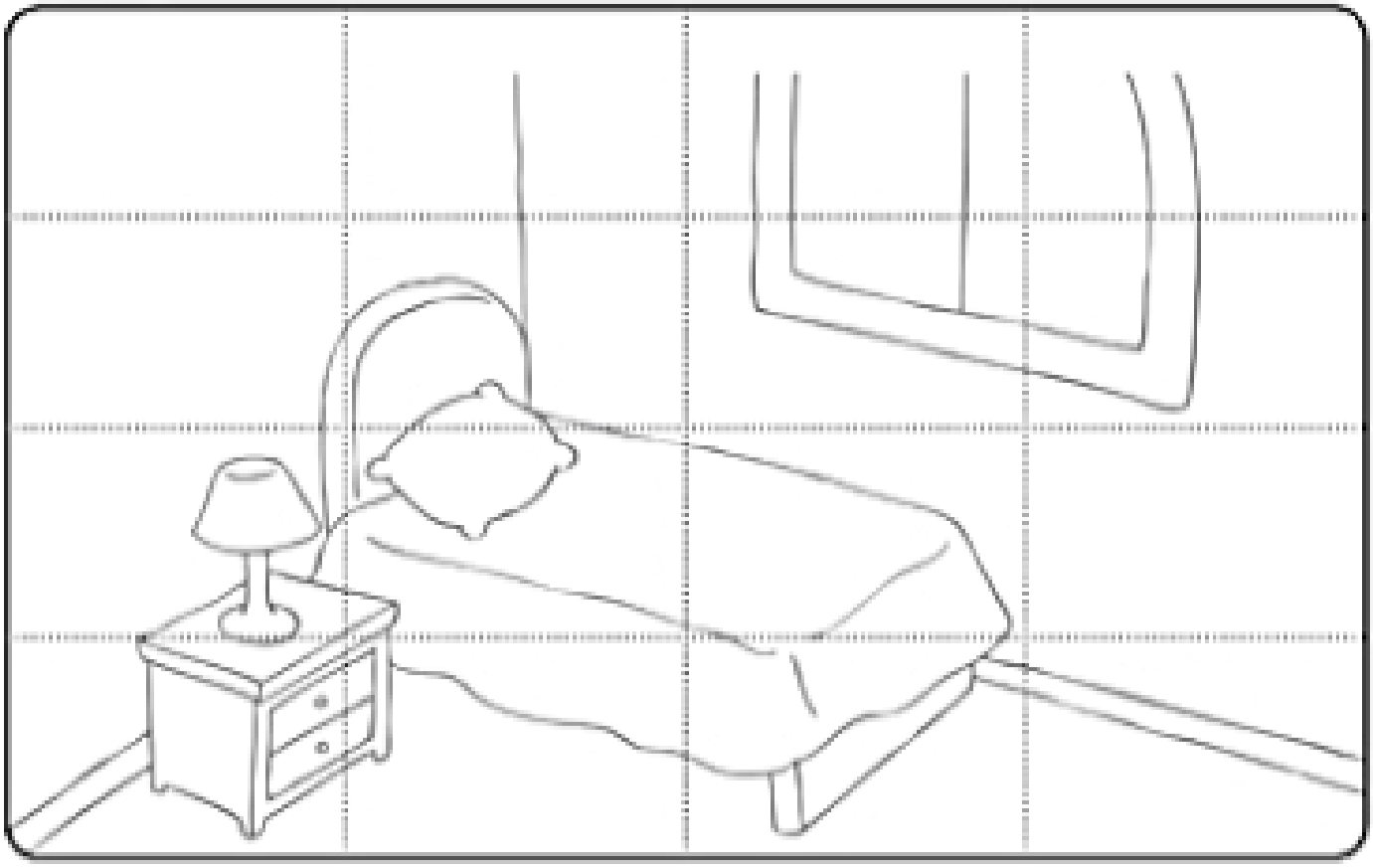


O que tem na casa?

SALA

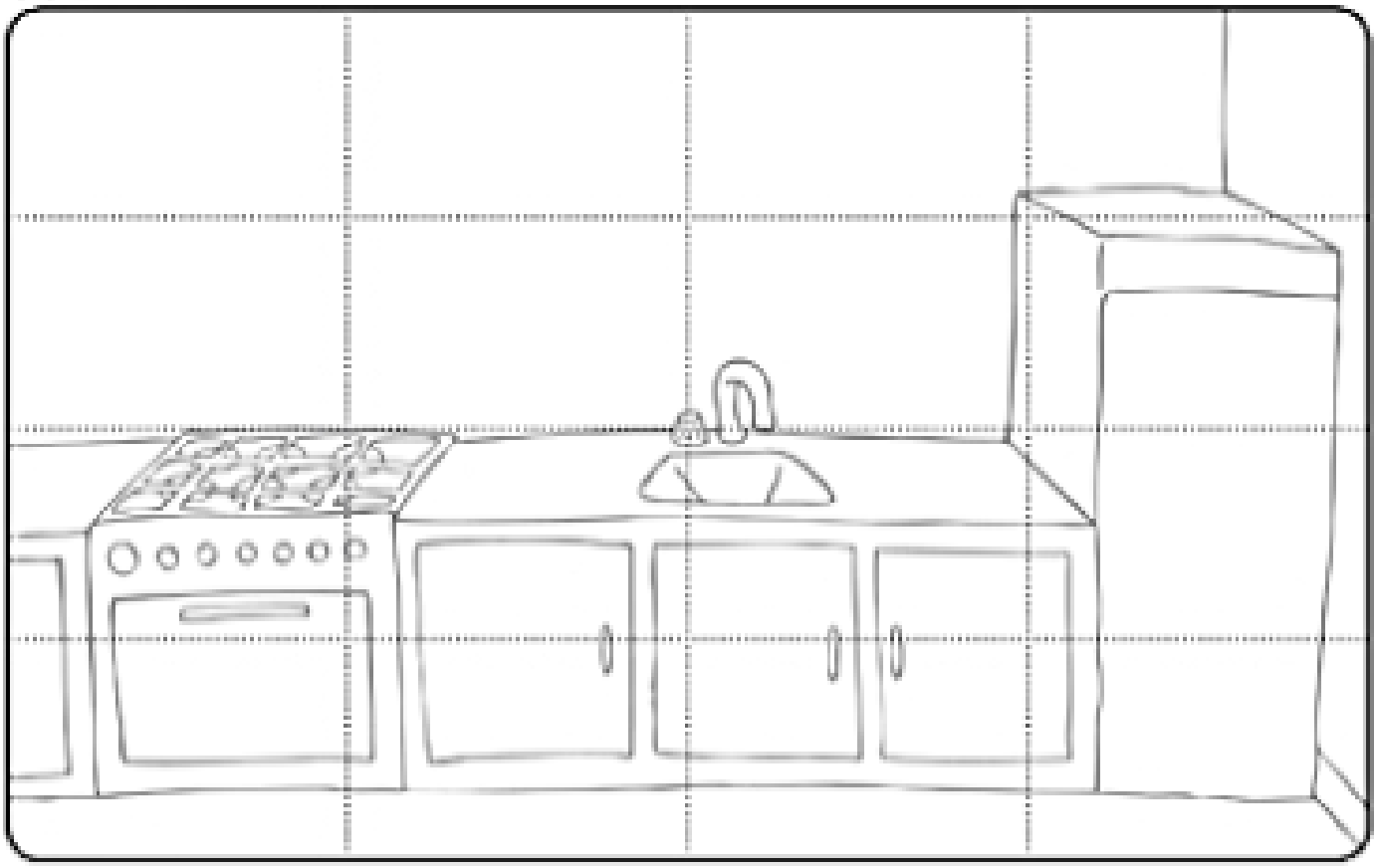


QUARTO

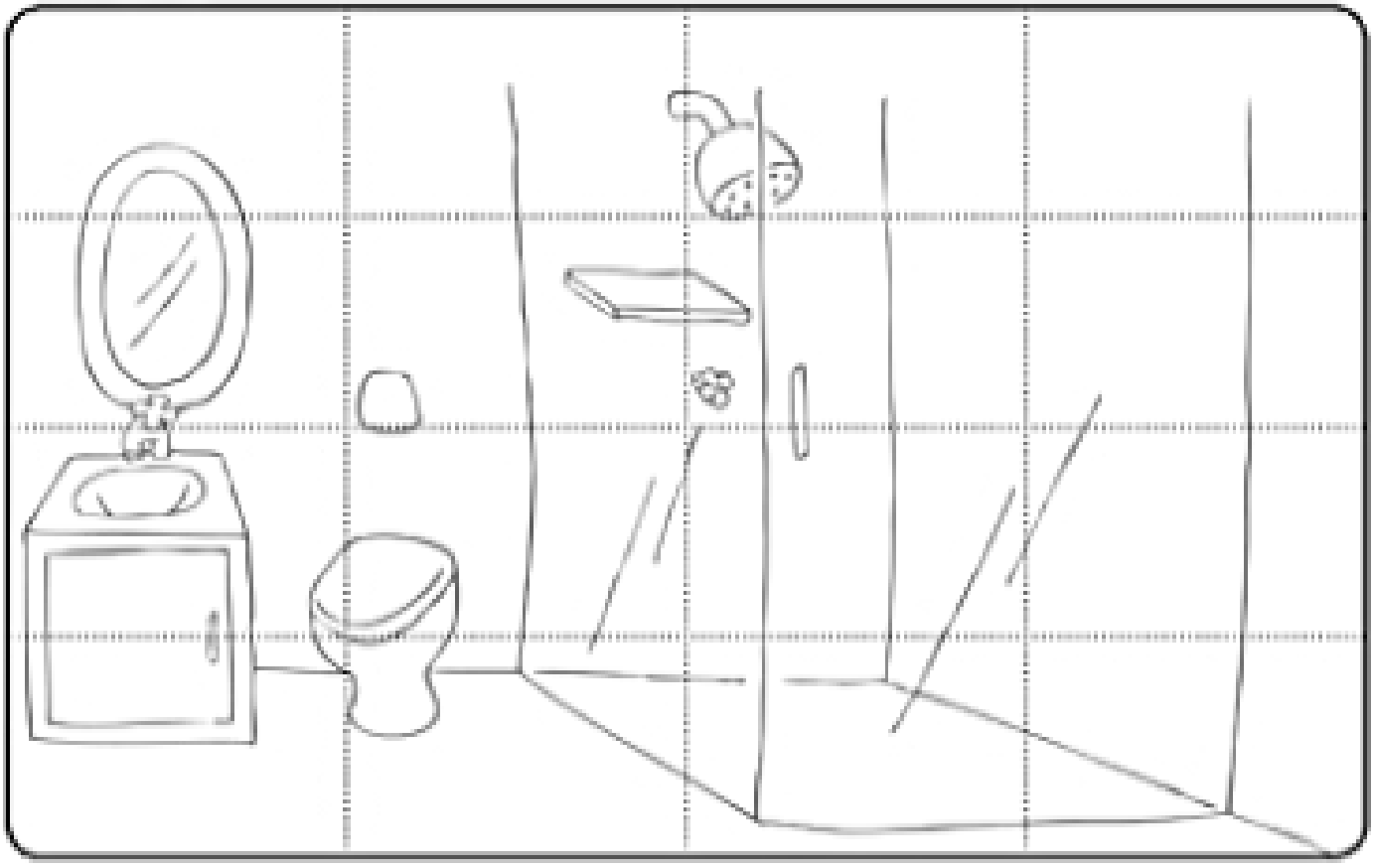


O que tem na casa?

COZINHA

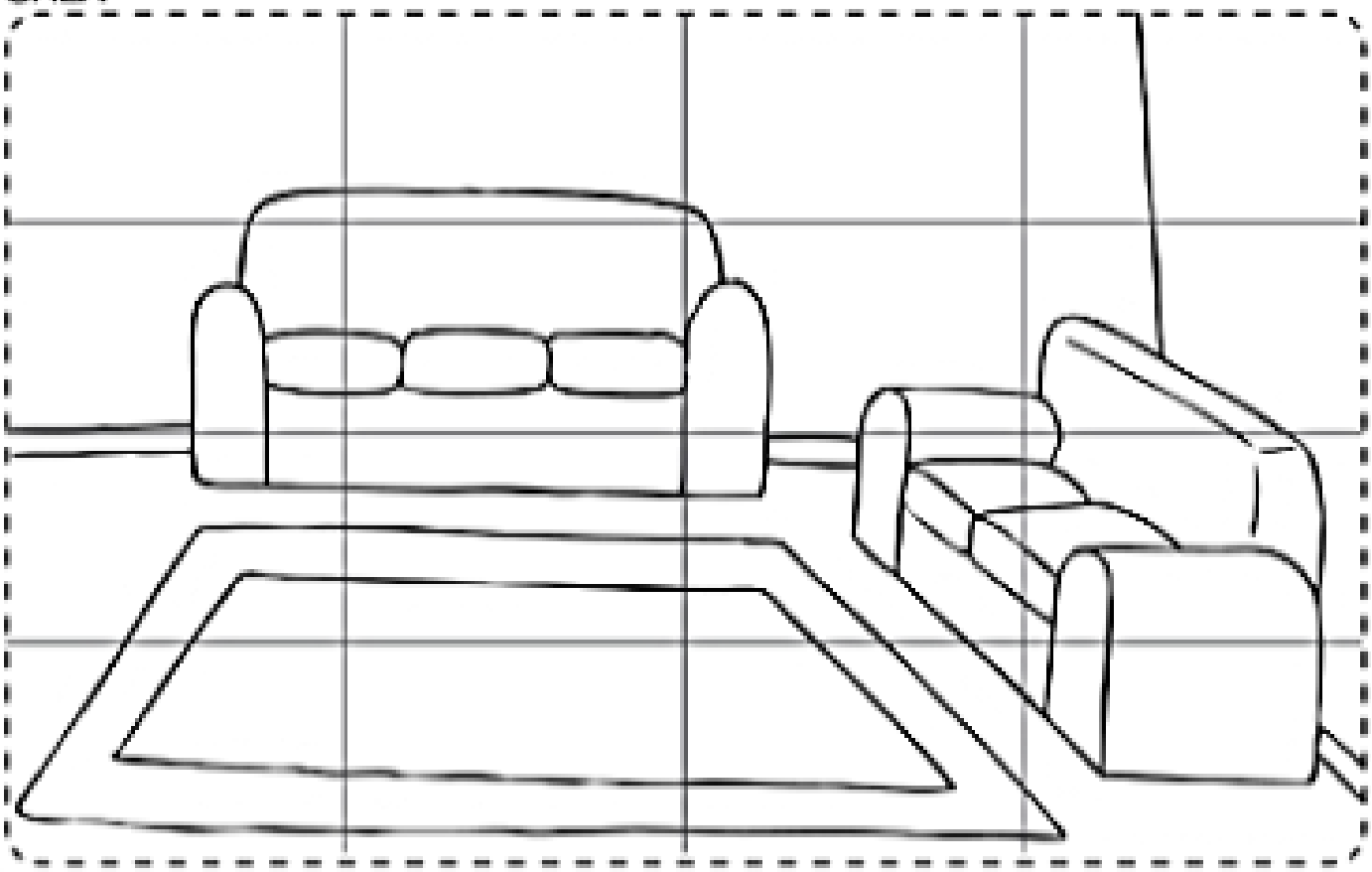


BANHEIRO

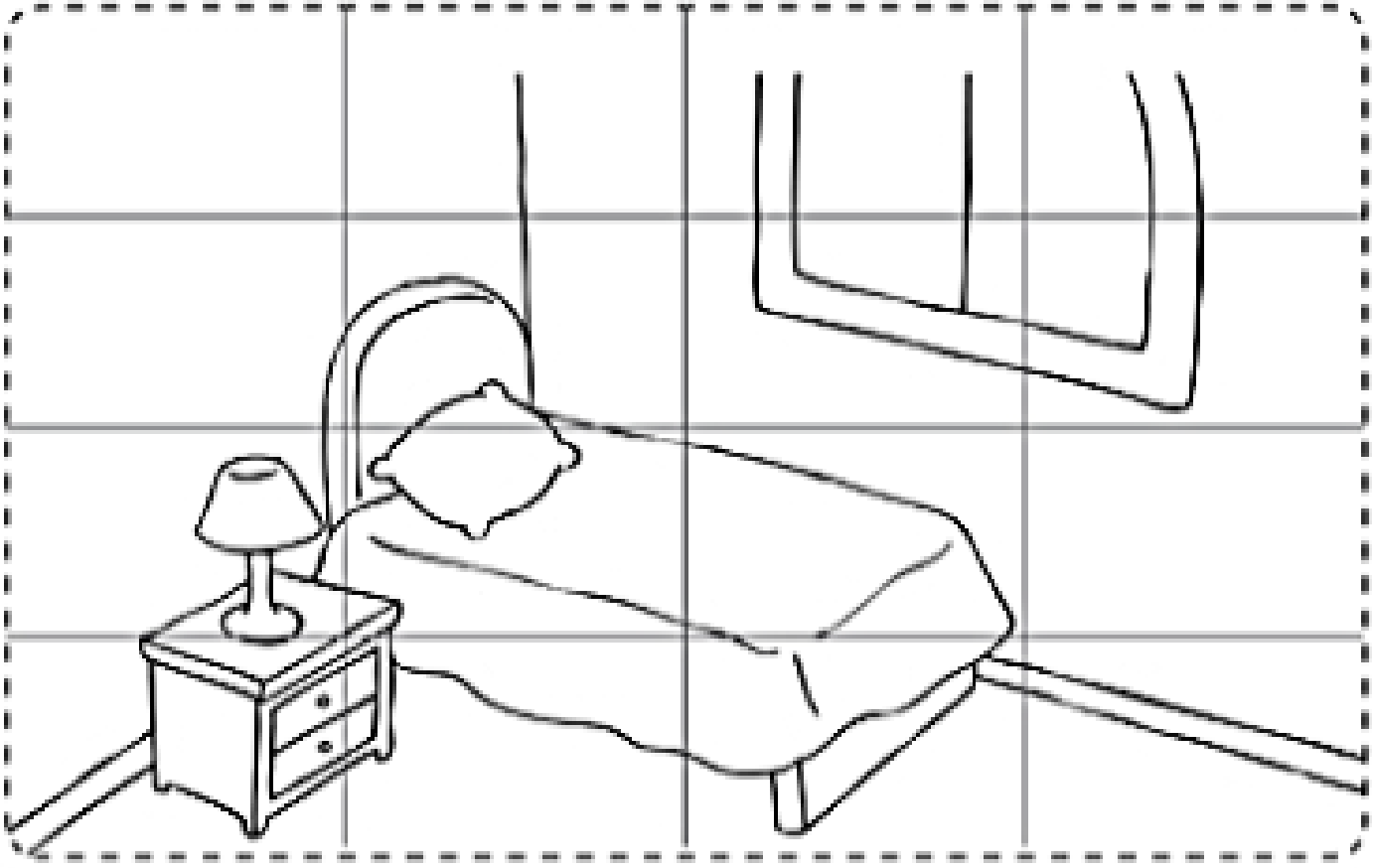


O que tem na casa?

SALA

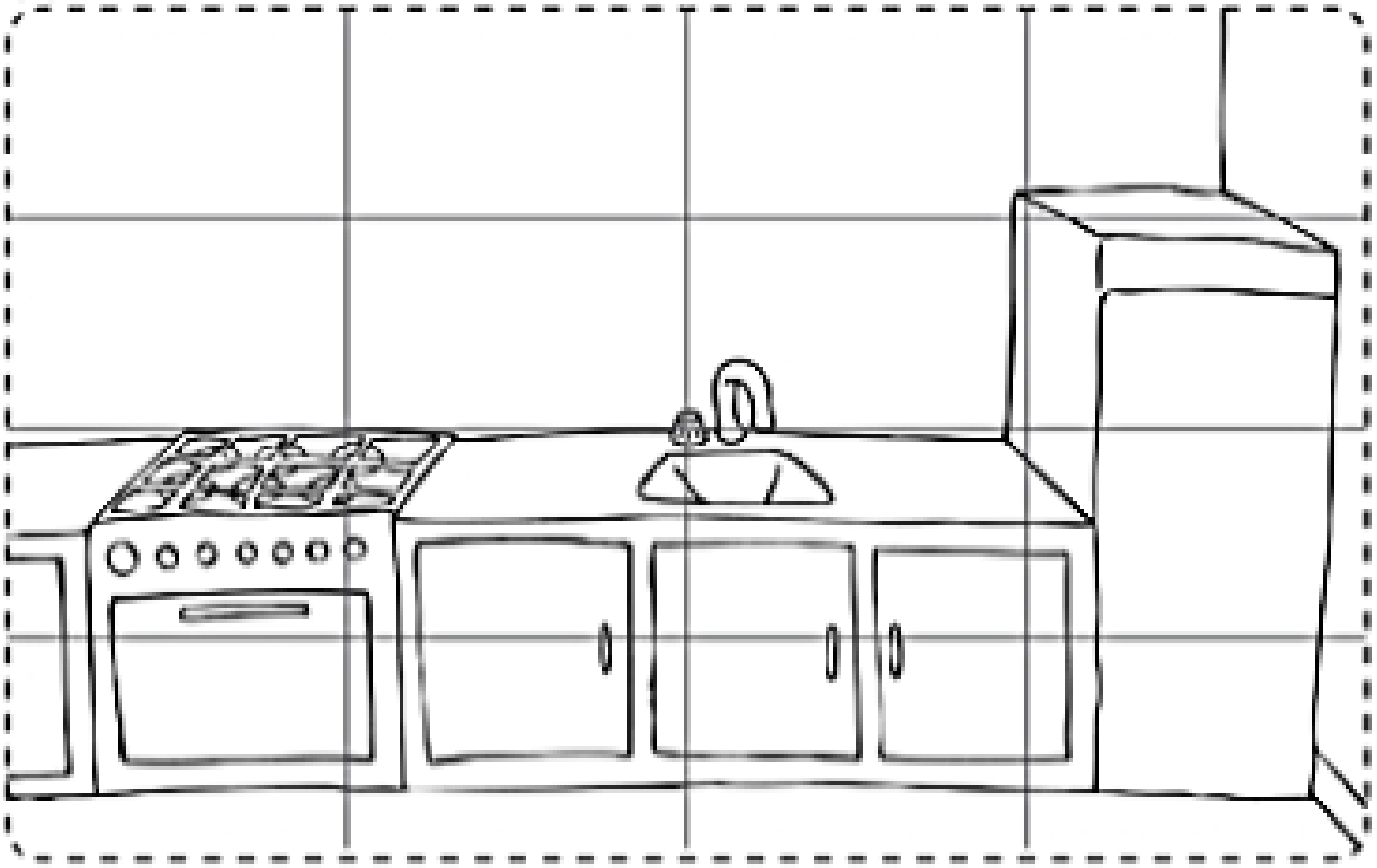


QUARTO

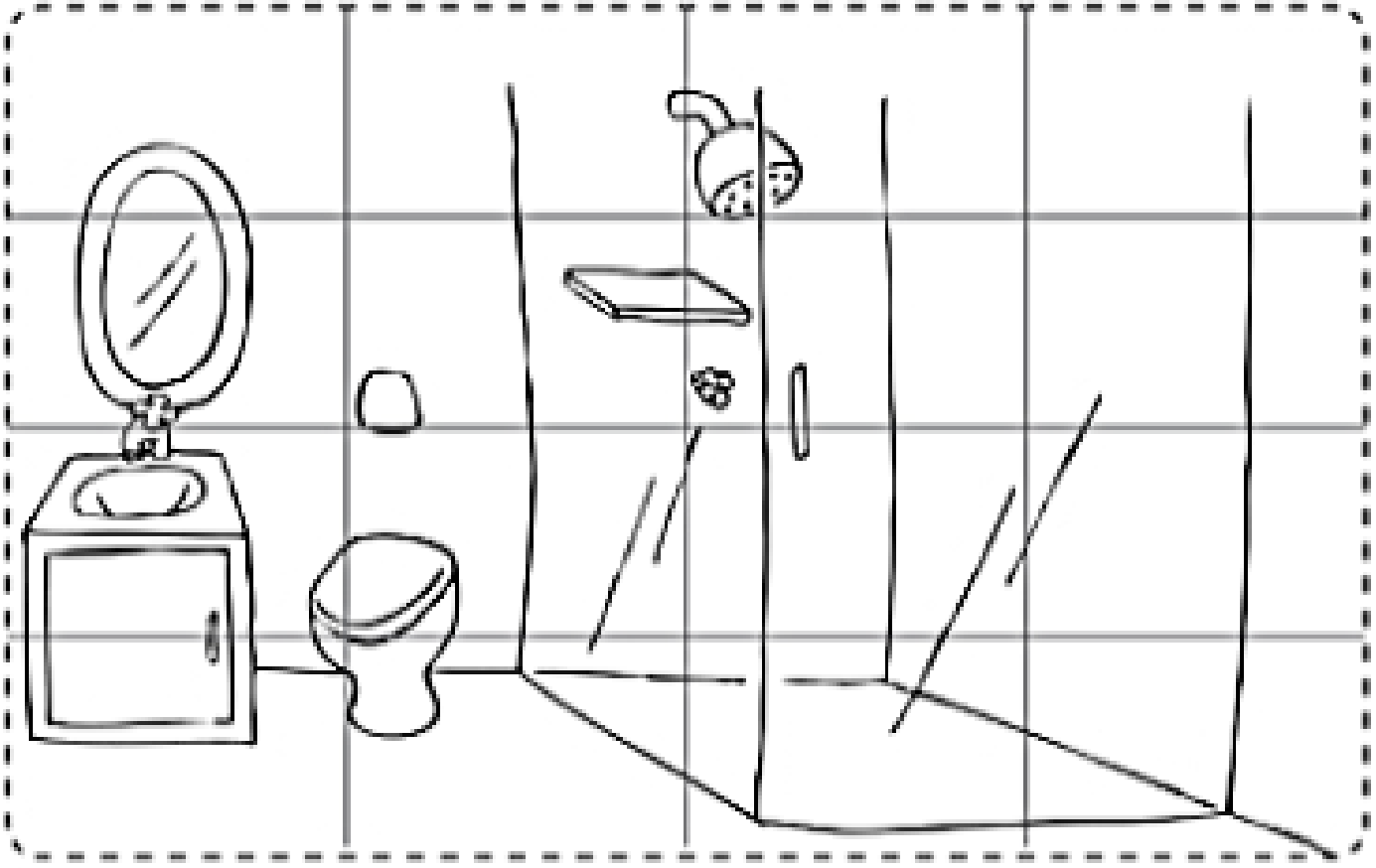


O que tem na casa?

COZINHA

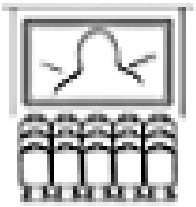
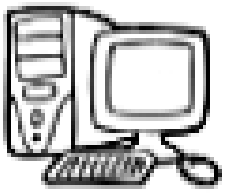
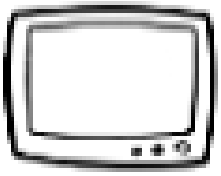
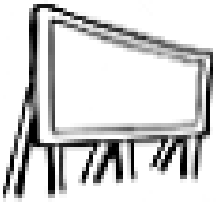
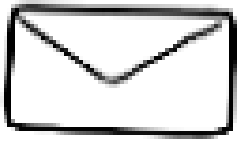
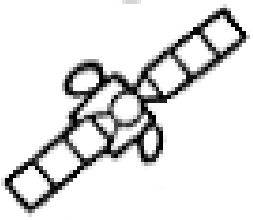


BANHEIRO



Trilha da comunicação

LARGADA

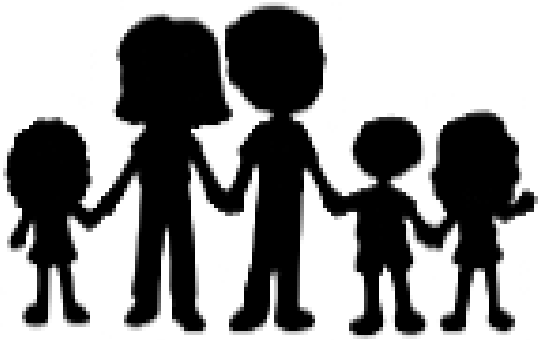
1  CINEMA	2  INTERNET	3  RÁDIO	4  JORNAL
			5  TELEVISÃO
9  *OUTDOOR*	8  CD	7  PLACA DE TRÂNSITO	6  CELULAR
10  TELEFONE			
11  CARTA	12  SATÉLITE	13  DVD	14  *E-MAIL*

CHEGADA

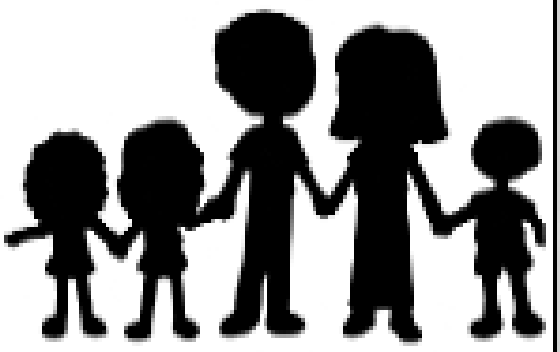
A sombra da família

QUAL SOMBRA PERTENCE A ESTA FAMÍLIA?

A



B





C



D

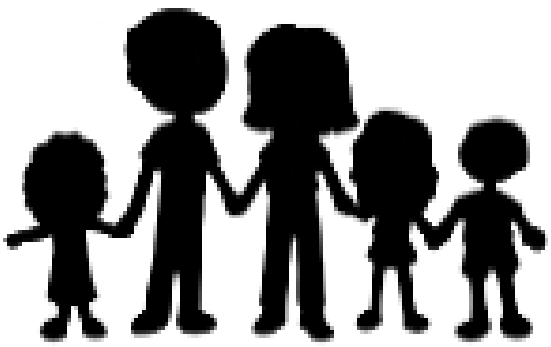


Diagrama das profissões

LOCALIZE ESTAS PROFISSÕES NO DIAGRAMA, CIRCULANDO CADA PALAVRA.



MÉDICO



PROFESSOR



GARI



LAVRADOR

A	Q	D	G	P	O	L	I	C	I	A	L	H	T	H
F	H	M	É	D	I	C	O	I	P	H	A	H	P	K
G	P	U	Z	H	Y	E	A	J	Ç	K	V	T	H	L
R	E	E	P	D	G	A	R	I	E	I	R	W	G	R
H	S	D	T	D	E	N	T	I	S	T	A	Q	D	S
J	C	F	S	E	K	A	T	L	G	E	D	C	A	Y
I	A	G	H	O	E	W	G	Ç	H	S	O	V	D	N
O	D	Z	P	R	O	F	E	S	S	O	R	T	D	D
B	O	M	B	E	I	R	O	W	E	F	S	O	G	D
A	R	H	E	Ç	R	T	K	H	D	S	B	Ç	T	J



DENTISTA



BOMBEIRO



POLICIAL



PESCADOR

Jogo da memória

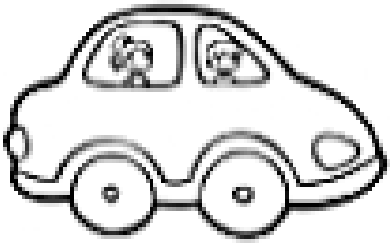
(MEIOS DE TRANSPORTE)



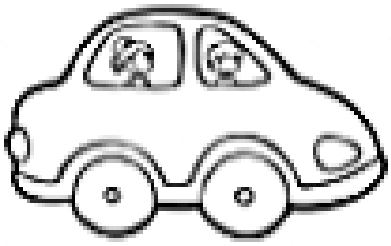
AVIÃO



AVIÃO



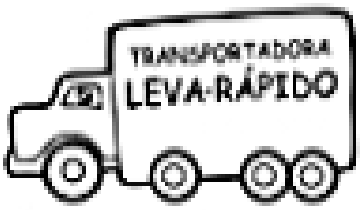
AUTOMÓVEL



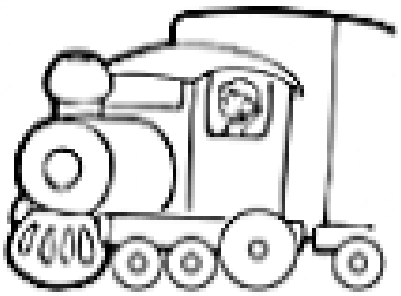
AUTOMÓVEL



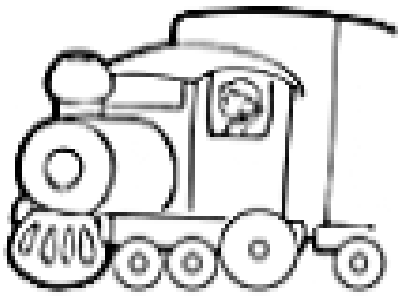
CAMINHÃO



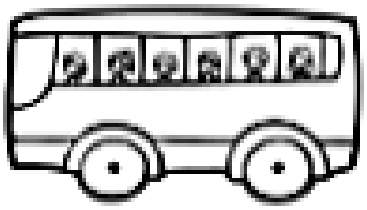
CAMINHÃO



TREM



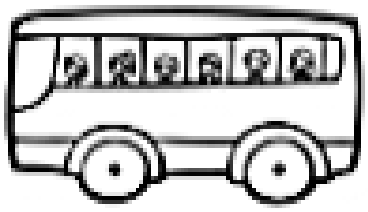
TREM



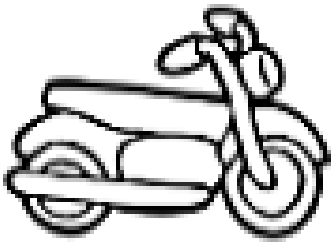
ÔNIBUS

Jogo da memória

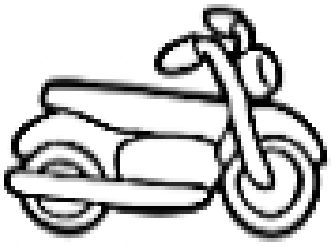
(MEIOS DE TRANSPORTE)



ÔNIBUS



MOTOCICLETA



MOTOCICLETA



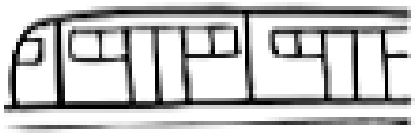
BICICLETA



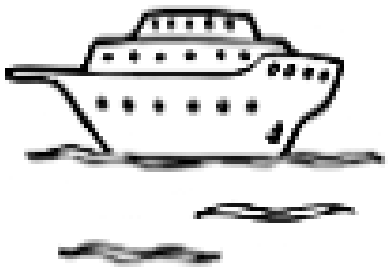
BICICLETA



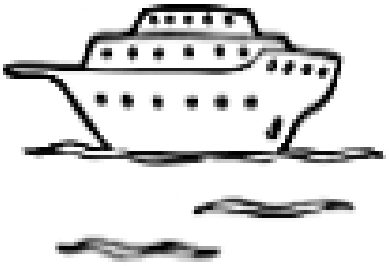
METRÔ



METRÔ



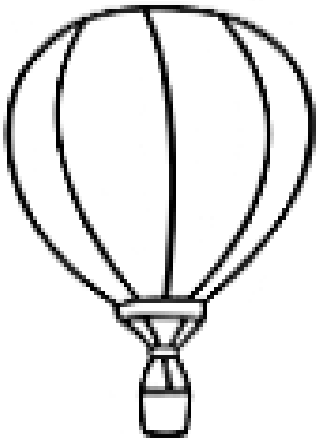
NAVIO



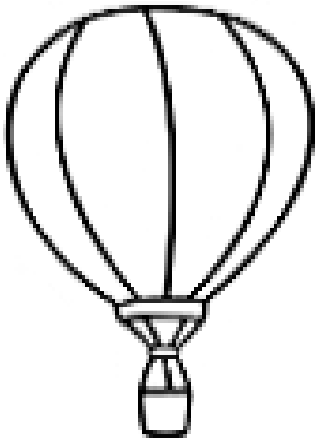
NAVIO

Jogo da memória

(MEIOS DE TRANSPORTE)



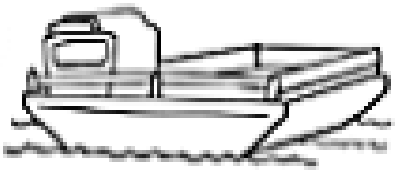
BALÃO



BALÃO



BALSA



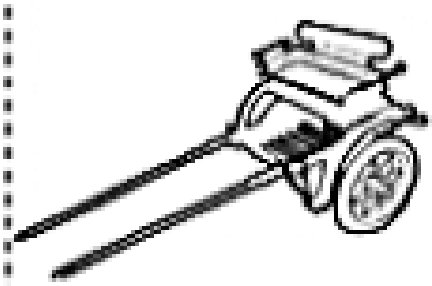
BALSA



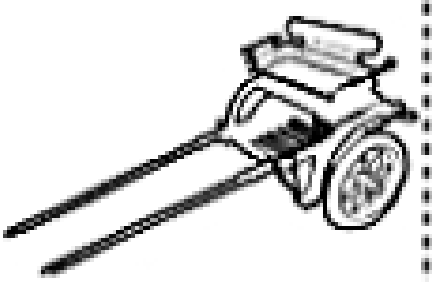
CANOA



CANOA



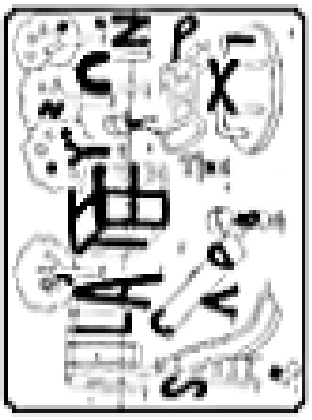
CHARRETE

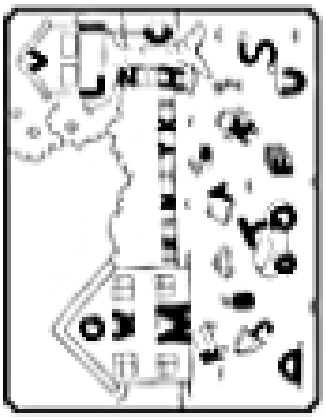


CHARRETE

Respostas

PÁGINAS 32 E 33





PÁGINA 36

Paulo: pera;
Maria: caju;
Daniel: manga;
Cibele: melão.

PÁGINA 40

galo; gato; sapo; rato; pato; tatu.
(Outras possibilidades: pulga, urso, ostra.)

PÁGINAS 41 A 47

1. bule
2. abacaxi
3. buraco
4. balança
5. pente
6. fogão
7. alho
8. chuva
9. torta
10. toalha
11. ovo
12. sofá
13. guarda-chuva
14. pipoca
15. óculos
16. ovo
17. papel
18. a letra **r**.

PÁGINA 123

Sombra **C**.