

Sino Selvagem, Descubra a Imagem

(Refª 119902)

Para crianças com mais de 5 Anos - 2 a 4 jogadores

Ilustração: Vera Brüggemann

Objetivo: Os jogadores tentam adivinhar qual a imagem da carta do adversário através de perguntas hábeis. Questionando sobre características, cores, formas e funções, de modo a excluir imagens idênticas até ficar com a imagem pretendida. Exemplos: É um ser humano? Pode voar? Será que tem rodas? Pode usar-se para transportar coisas?

O sino é utilizado como uma personagem do jogo. Sempre que uma pergunta for feita, ele vai avançando no percurso numerado, tilintando. Quem adivinhar um maior número de palavras e recolher maior número de cartas ganha o jogo.

Este jogo permite a iniciação ao uso de substantivos, verbos e adjetivos de forma lúdica.

O tabuleiro com o motivo “Cidade” tem um maior grau de dificuldade e fornece “profissões” como tema semântico.

Conteúdo:

- Sininho;
- Tabuleiro de cartão com duas faces: a **Cidade** e o **Parque**;
- 33 cartas de imagem **Cidade** (face azul);
- 33 cartas de imagem **Parque** (face verde);
- Instruções.

O **tempo de jogo** pode ser determinado:

- Pelo número de cartas a utilizar (condicionando número de jogadas e perguntas);
- Previamente pelos jogadores.

Preparação do jogo

- O tabuleiro é colocado na mesa com a face pretendida virada para cima: o “**Parque**”, mais fácil ou a “**Cidade**”, mais difícil.
- As cartas são vistos e discutidos em conjunto, de forma a garantir que as imagens representadas são conhecidas de todos os jogadores.
- As cartas são baralhados e em seguida colocados em monte, onde todos os jogadores possam chegar facilmente.
- O sino é colocado em frente à casa com o número 1 (Start).
- Escolhe-se o elemento que joga primeiro e as jogadas seguintes seguem a ordem dos ponteiros do relógio

Regras do Jogo

Como perguntar:

O jogador tira uma carta do monte, sem que ninguém consiga ver de que carta se trata. À vez, os outros jogadores colocam questões para tentar descobrir o motivo na carta. Só podem ser utilizadas perguntas cuja resposta seja “sim” ou “não”.

Todas as imagens das cartas estão no tabuleiro de jogo. Não pode ser perguntada a localização (p. ex.: está no canto inferior direito?). E quando descoberta a imagem, não pode ser apontado com o dedo, obrigando a que a fala seja deliberadamente utilizada.

Se um jogador achar que já descobriu a localização da imagem que está na carta, no tabuleiro, toca rapidamente o sino. Então, expressa a sua suposição. Se a sua suspeita estiver certa, ele recebe a carta e a ronda de perguntas termina, iniciando-se outra, voltando o sino à casa “Start”.

O Pequeno Sino

A cada questão colocada, independentemente de a resposta ser “sim” ou “não”, o jogador que tem carta faz avançar o sino uma casa, tocando-o fortemente.

Se o sino chegar ao fim do percurso e ninguém adivinhar qual a imagem na carta, a ronda termina e a carta é guardada, dando-se início a outra ronda.

O tilintar do sino aumenta a concentração das crianças durante o jogo.

Nova Rodada

Sempre que termina uma jogada, o sino é colocado de novo na posição de início (Start), junto à casa número 1. O jogador seguinte tira uma carta do monte e começa a nova jogada.

Variantes e Sugestões

- **Jogo simplificado:** Para facilitar a entrada dos mais novos no jogo e habituá-los a colocar questões, colocam-se todas as cartas com a face voltada para cima, junto ao tabuleiro de jogo, com a imagem correspondente ao tema das cartas. O 1º a jogar escolhe uma carta sem emitir comentários ou dar indicação de qual a carta, e em vez de a retirar, memoriza-a. Os outros jogadores vão colocando questões à vez, e as cartas que não correspondem são viradas para baixo, até que fica só a carta escolhida.

- Quando as crianças não estão familiarizadas com a colocação de questões e precisam de ajuda, o adulto pode dar-lhe pistas, como exemplo, pode sugerir a utilização da forma interrogativa ou pode estabelecer critérios para a criança perguntar (p.ex., animais podem: voar, correr, rastejar, trepar, ...)

- Recomenda-se que o adulto comece por colocar as questões, pois assim a criança pode ouvir e “imitar” a forma como o adulto faz as perguntas.

- Se os parceiros de jogo forem uma criança e 1 adulto ou uma criança mais nova e outra mais velha, podem ser introduzidas outras regras mais adequadas, como por exemplo, o jogo poderá ter início na casa nº 3, encurtando assim o percurso e consequentemente o número de perguntas.
- Algumas crianças, quando têm a carta em seu poder, deverão ser aconselhadas a não olhar para o tabuleiro de jogo, pois podem, inadvertidamente, denunciar a imagem que os outros jogadores estão a tentar adivinhar, e assim “trair” o seu segredo.
- Nalgumas situações, poderá ser útil a utilização de apenas uma categoria de cartas (p. ex.: animais, pessoas, objetos ...).
- Quando o motivo na carta for uma imagem frequente, e numa fase inicial ou quando os jogadores são inexperientes, bastará referir apenas a designação geral (p.ex.: esquilo). Quando o jogadores já são mais experientes, poderão combinar que a imagem deverá ser indicado tal como está na carta (p. ex.: esquilo que está a trepar à árvore).

Importado por:



Oficina Didáctica - Educação e Saúde, Lda

Rua D. João V, 6-B * 1250-090 LISBOA * Tel. 21 387 24 58 * www.oficinadidactica.pt