

Secretaria Especial da Cultura

ESTANTE DE HISTÓRIAS

Atividade

BRINCANDO ADIVINHAS



Brincando Adivinhas

Autora: Lenice Gomes

Ilustrações: Elisabeth Teixeira

Editora: Paulinas - São Paulo

Comentários:

Lenice Gomes é autora pernambucana, pesquisadora extremamente preocupada no estudo e na manutenção do material folclórico brasileiro. Bacharel em História, com especialização em literatura infantil e juvenil, tornou-se escritora e contadora de histórias.

Trabalha também com música, especialmente com ritmos. Como ela mesma diz: “A poesia nasce e vive na boca do povo. Dessas ‘bocas’ fui criando outros versos e outro jeito de conversar com as palavras”.

Atividades:

Vamos trabalhar com um dos jogos mais conhecidos das crianças: o jogo da memória. Só que, ao invés de trabalharmos apenas com duplas, vamos trabalhar com conjuntos de quatro elementos. A proposta inicia com a confecção de um conjunto de cartas, originadas da divisão de uma folha em quatro retângulos.

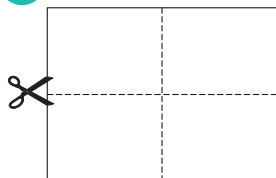
Cada leitor deverá organizar – no mínimo – quatro conjuntos.

Para cada conjunto de quatro cartas, será escolhida uma ADIVINHA, entre as tantas que permeiam o texto. Esta ADIVINHA deverá ser dividida em quatro partes e cada parte será escrita em uma das cartas do conjunto.

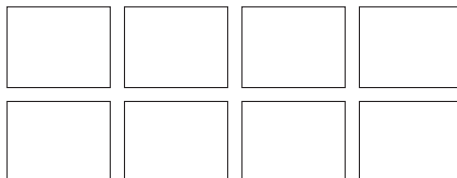
Para personalizar seus conjuntos de cartas cada criança poderá desenhar e decorar a face contrária àquela onde escreveu as adivinhas. Assim, se desejarem jogar com mais quartetos, cada jogador terá como identificar e recuperar suas cartas no final do jogo.

Memória das Adivinhas

1



Assim:



Divida uma folha em quatro partes.

2

Identifique no texto do livro as adivinhas. Escolha uma delas.

Por exemplo:

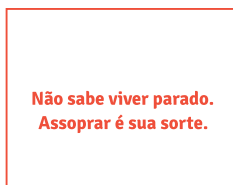
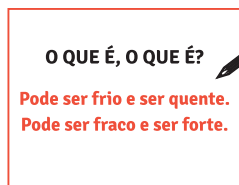
Pode ser frio e ser quente.

Pode ser fraco e ser forte.

Não sabe viver parado.

Assoprar é sua sorte.

3



Agora divida a adivinha em duas partes e escreva cada parte em um dos retângulos. Cada retângulo se transformará em uma carta.

Use quantas adivinhas você quiser. Sempre dividindo em duas partes e escrevendo cada parte em um retângulo.

Observação: para poder jogar, é necessário ter - no mínimo - um conjunto de quatro (4) adivinhas.

4

JOGANDO...

- 1) Espalhe todas as cartas sobre uma mesa, deixando o lado da adivinha virado para baixo.
- 2) Cada jogador abre uma carta na sua vez, lê o texto e tenta memorizar o local onde ela está para procurar a outra parte daquela adivinha, em sua próxima jogada.
- 3) Ao obter as duas cartas que fazem parte da adivinha, o jogador deve responder e, então, ganha 10 pontos. Vence quem tiver o maior número de pontos.

ESTANTE DE HISTÓRIAS 5

www.projetoestantedehistorias.com.br



Apoio



Realização

SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA

MINISTÉRIO DO TURISMO

