

JOGO EDUCATIVO

Língua Brasileira de Sinais
(Libras)

Assunto: Datilologia



Autora: Danielle Rimolo Rossi
Ilustrações: Renato Cunha
Revisão: Liège Frainer Barbosa

Um dia no parque



Desenvolvemos jogos sob
medida para editoras, escolas
e empresas em geral.



Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

Instruções

Nome do jogo: Um dia no parque

Faixa etária: 8 a 12 anos.

Utilização:

Escolar: alunos e professores das salas de Atendimento Escolar Especializado (AEE).

Clínica: Material de intervenção para psicopedagogos, fonoaudiólogos e profissionais da saúde em geral.

Número de jogadores: a partir de 2.

Objetivo: O jogo é colaborativo, tendo como meta conduzir o ônibus da excursão até ao parque de diversões.

Como jogar:

01) Coloque, sobre uma mesa ou no chão, os dados e as peças “Parque”, “Rua” e “Semáforo”.

02) Logo após, solicite aos participantes que formem um círculo ao redor das peças e, depois, defina a ordem de participação das crianças no jogo.

03) A seguir, solicite aos jogadores que montem uma trilha até ao parque de diversões, utilizando as peças “Rua” e, depois, distribuam as peças “Semáforo” ao lado de algumas casas da trilha.

04) Após, posicione a peça de movimento “Ônibus” no início da trilha.

05) Em seguida, forme uma pilha com as cartas “Datilologia” e coloque-a ao lado da trilha com os textos virados para baixo.

06) O primeiro participante deverá:

- lançar os dados azul e rosa;
- após, efetuar a subtração do número obtido no dado rosa pelo valor sorteado no dado azul (Resultado=azul-rosa);
- fazer o sinal do resultado em libras;
- em seguida, passar a vez, avançar ou recuar o número de casas correspondente ao resultado obtido¹.

07) Se a peça de movimento cair numa casa que contenha um semáforo, o participante deverá pegar uma carta e fazer a datilologia do logradouro informado.

Obs.: Para os termos que apresentarem um sinal específico como, por exemplo, “rua”, “avenida”, etc, não é necessário fazer a datilologia e, sim, o sinal correspondente a palavra.

08) E, assim, segue o jogo até que a peça de movimento chegue ao parque de diversões.

¹. A peça de movimento deverá voltar casas quando o resultado for negativo, avançar cada vez que for positivo e passar a vez sempre que o resultado for igual a zero.

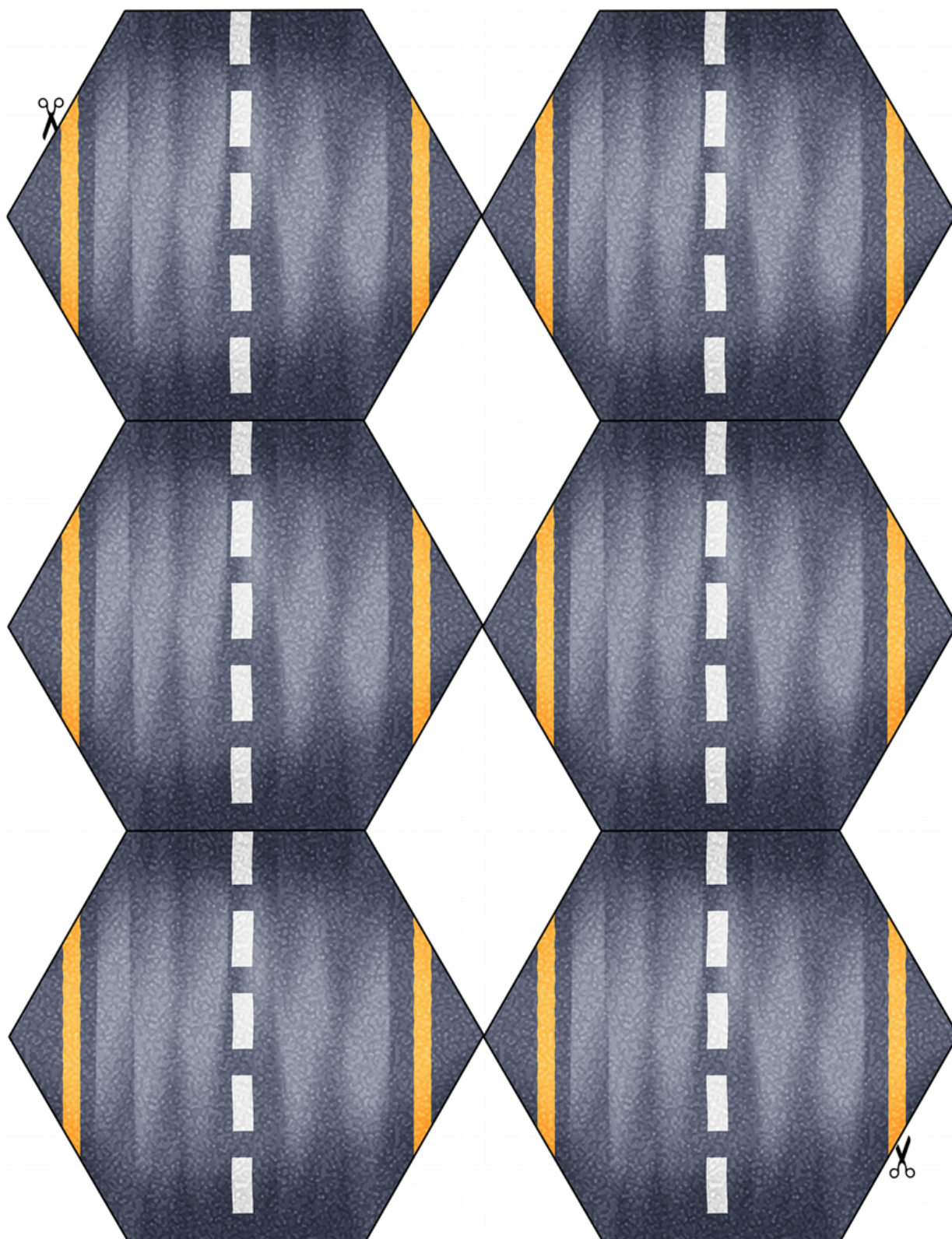
Obs.: Esse procedimento poderá ser alterado caso o(s) participante(s) ainda não tiver(em) aprendido os números negativos. Nesse caso, o jogador deverá escolher apenas um dos dados, lançar e avançar o número de casas sorteado.

Aviso legal: Este arquivo é destinado à distribuição gratuita. É expressamente proibida a cópia ou distribuição, por meio físico ou digital, para fins comerciais, sem autorização, por escrito, da autora e da editora conforme Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Para informações sobre o licenciamento de nossos jogos para fins comerciais, entre em contato pelo nosso site. Os textos, atividades, mecânica do jogo, ilustrações e todos os elementos contidos neste arquivo são de propriedade exclusiva da Oficina Caminhos do Saber, não sendo permitida sua reprodução total e/ou parcial. É permitido o compartilhamento deste arquivo por via digital ou física, sem fins comerciais, desde que citada a fonte.

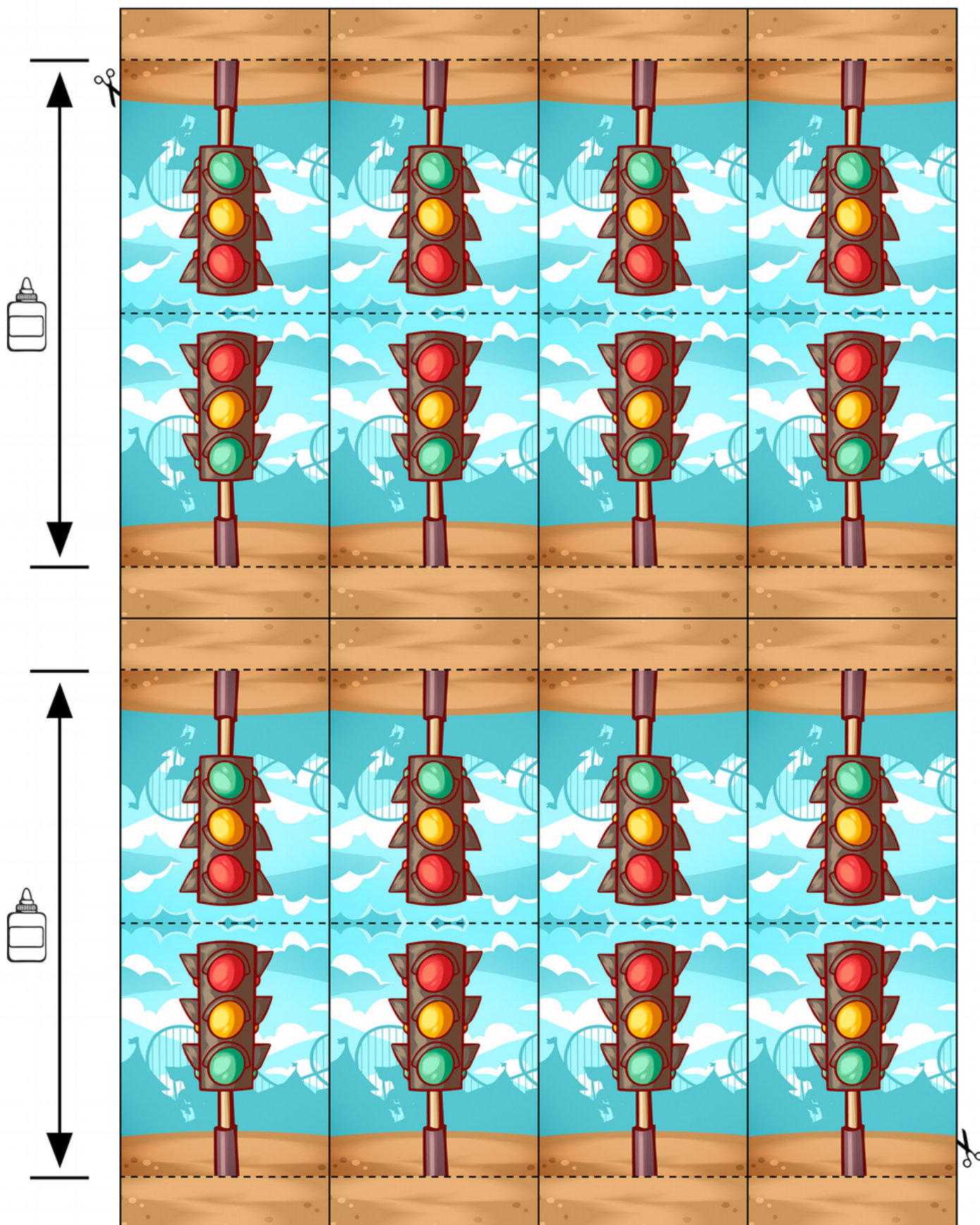


Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
 Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
 Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

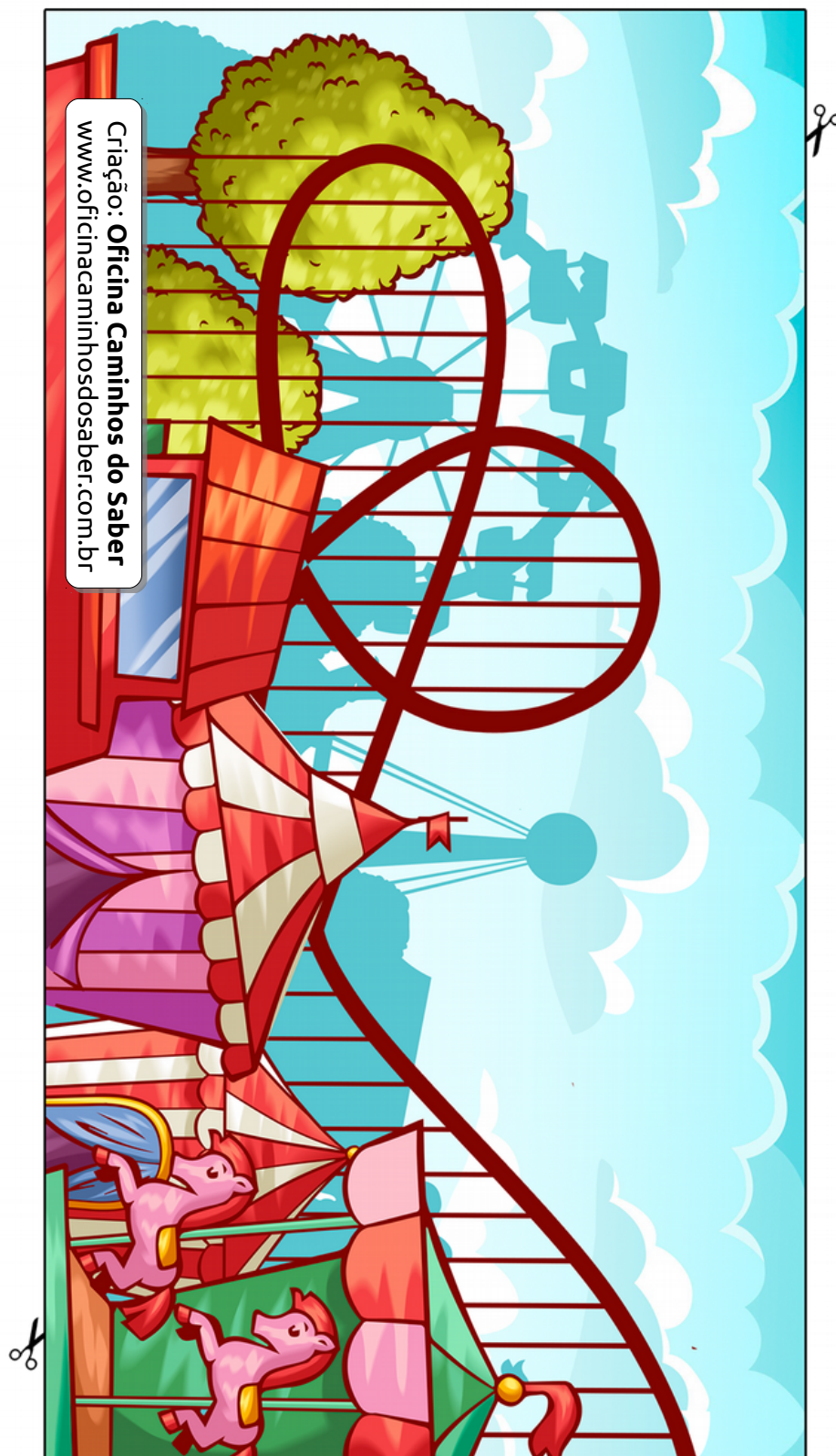
Estas são as peças “Rua”. Elas serão as casas da trilha.
Imprima dez cópias desta página e recorte nos locais indicados.



Estas são as peças "Semáforo". Imprima três cópias desta página, recorte, dobre nas linhas tracejadas e cole nos locais indicados.



Esta é a parte 1 da peça "Parque". Imprima e recorte nos locais indicados.



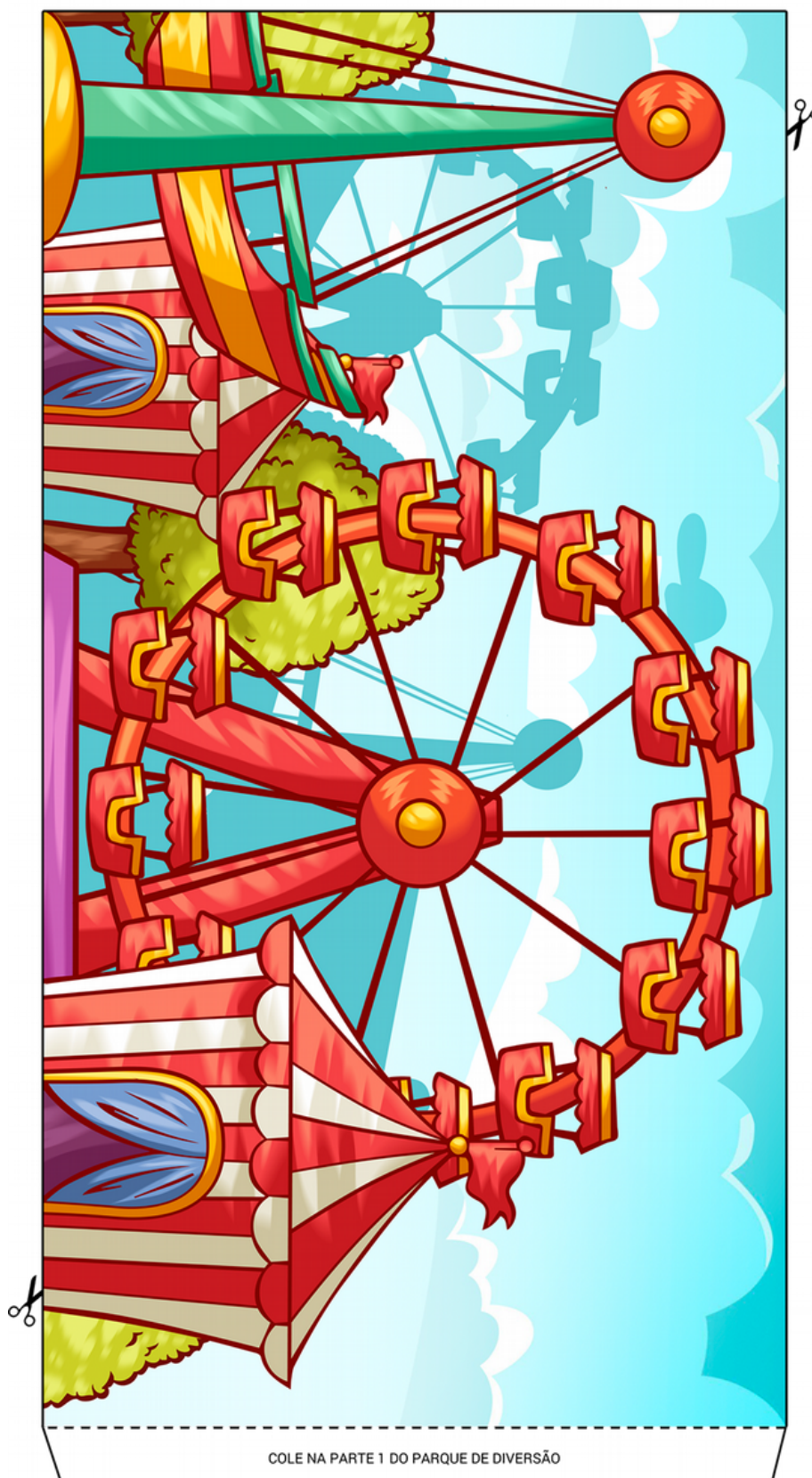
Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

Esta é a parte 2 da peça "Parque". Imprima, recorte, dobre nas linhas tracejadas e cole nos locais indicados.



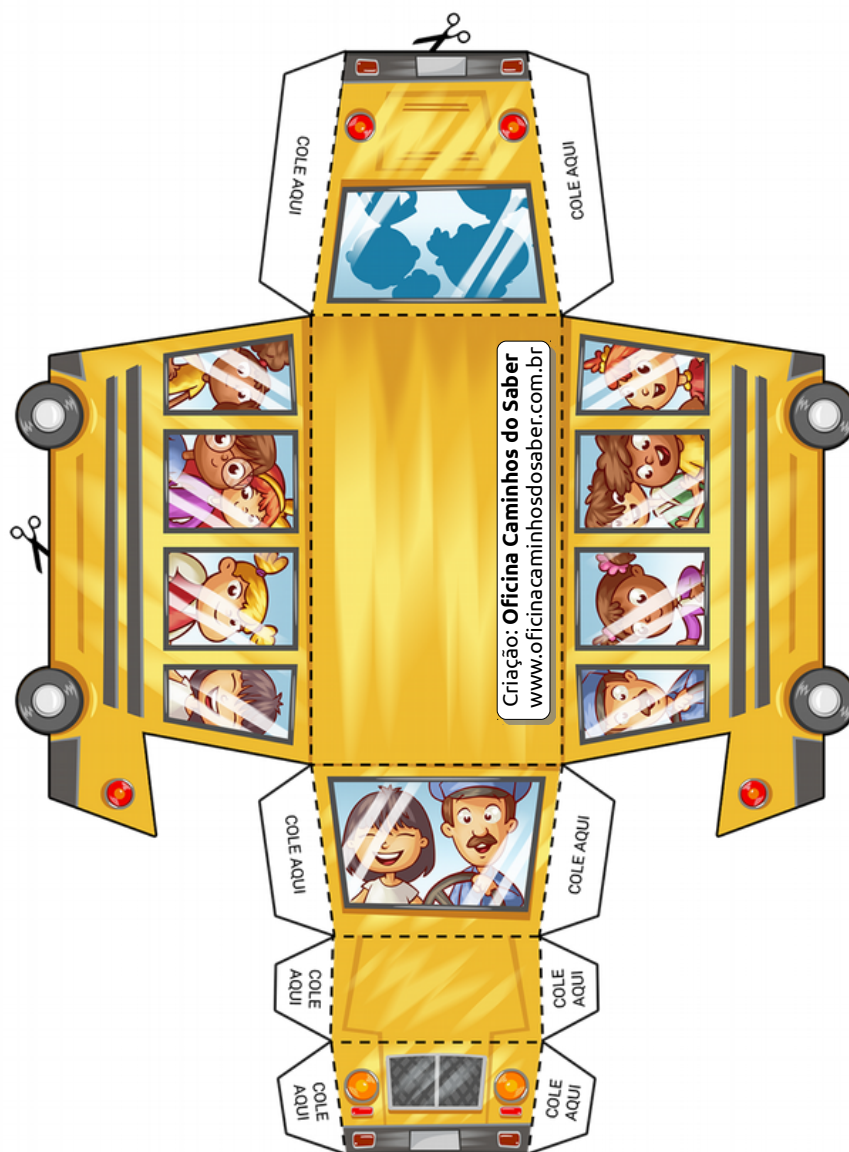
Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

Esta é a parte 3 da peça "Parque". Imprima, recorte, dobre nas linhas tracejadas e cole nos locais indicados.



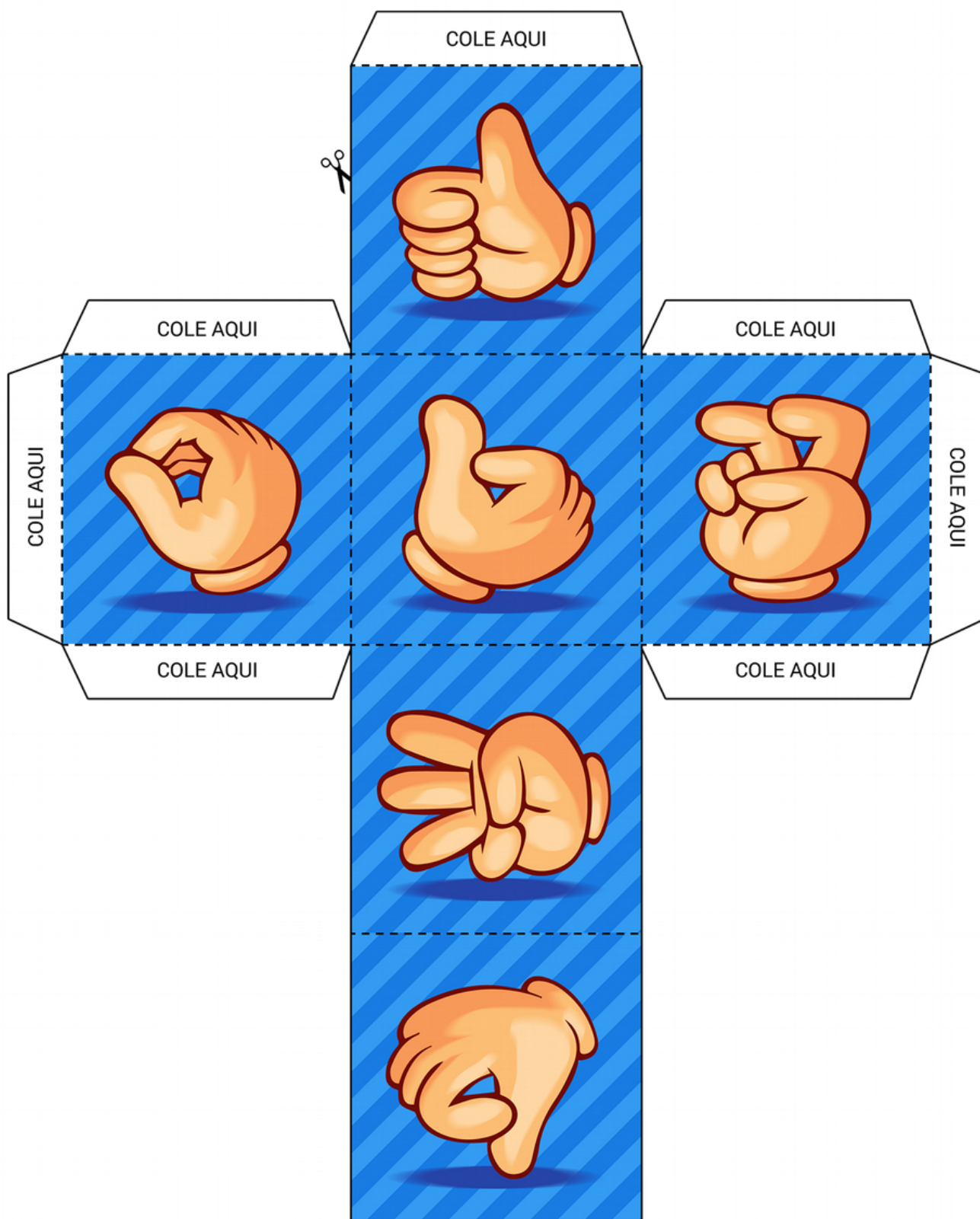
Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

Esta é a peça de movimento “Ônibus”. Imprima, recorte, dobre nas linhas tracejadas e cole no local indicado.

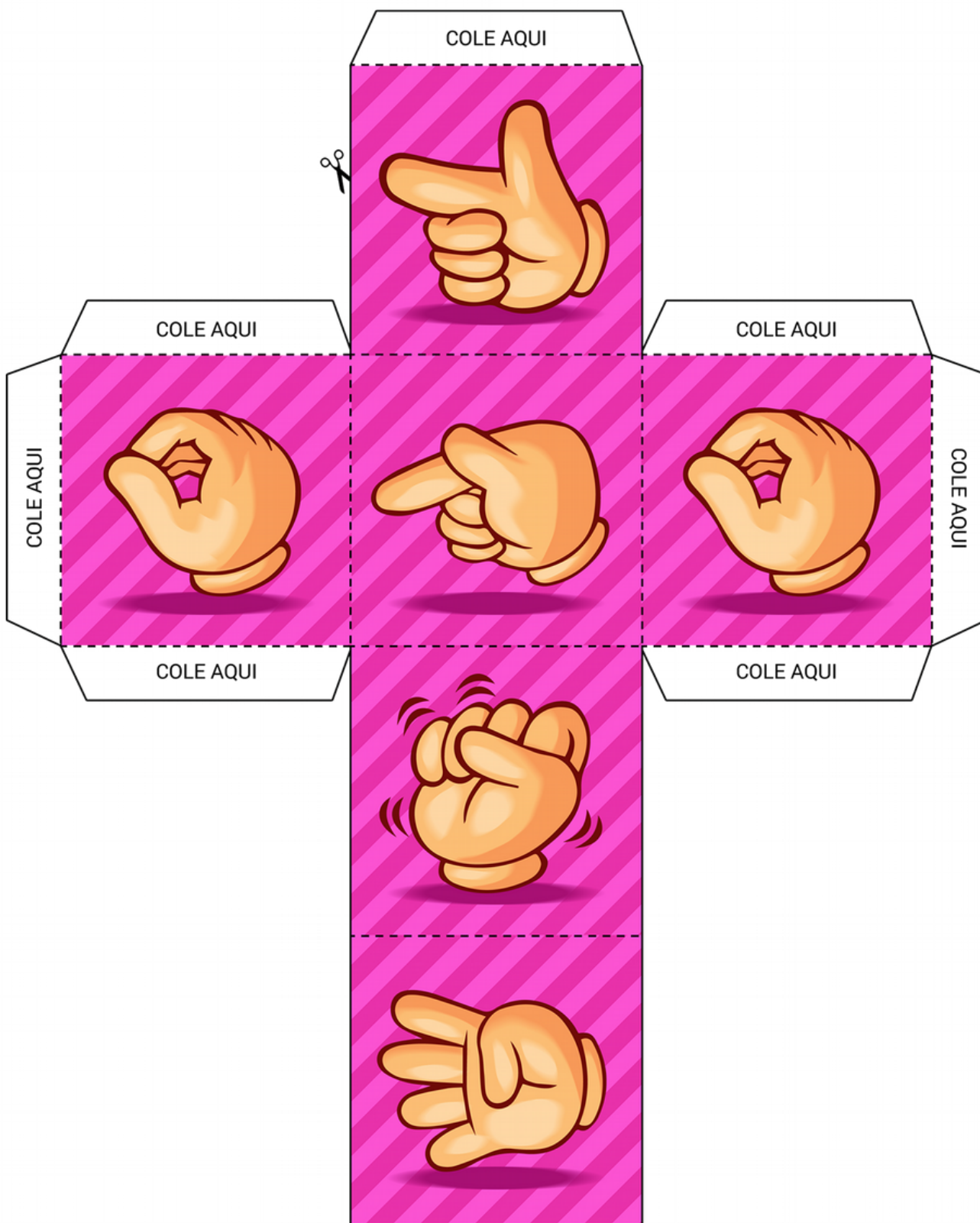


Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

Este é o dado "Azul". Imprima, recorte,
dobre nas linha tracejadas e cole nos locais indicados.



Este é o dado "Rosa". Imprima, recorte,
dobre nas linha tracejadas e cole nos locais indicados.



Estas são as cartas "Datilologia". Imprima e recorte nos locais indicados.

<p>DATILOGIA</p> <p>RUA SÃO JOÃO</p> <p>01</p>	<p>DATILOGIA</p> <p>AVENIDA CASTRO ALVES</p> <p>02</p>
<p>DATILOGIA</p> <p>RUA TIRADENTES</p> <p>03</p>	<p>DATILOGIA</p> <p>AVENIDA DUQUE DE CAXIAS</p> <p>04</p>
<p>DATILOGIA</p> <p>RUA JOSÉ BONIFÁCIO</p> <p>05</p>	<p>DATILOGIA</p> <p>AVENIDA RUI BARBOSA</p> <p>06</p>

Estas são as cartas "Datilologia". Imprima e recorte nos locais indicados.

<p>DATILOGIA</p> <p>TRAVESSA MIRANDA</p> <p>07</p>	<p>DATILOGIA</p> <p>BECO DE SANTA HELENA</p> <p>08</p>
<p>DATILOGIA</p> <p>RUA DO GUEDES</p> <p>09</p>	<p>DATILOGIA</p> <p>AVENIDA MARECHAL FLORIANO</p> <p>10</p>
<p>DATILOGIA</p> <p>LARGO DE SÃO FRANCISCO DE PAULA</p> <p>11</p>	<p>DATILOGIA</p> <p>AVENIDA JÚLIO DE CASTILHOS</p> <p>12</p>

Estas são as cartas "Datiologia". Imprima e recorte nos locais indicados.

<p>DATILOGIA</p> <p>AVENIDA JOÃO PESSOA</p> <p>13</p>	<p>DATILOGIA</p> <p>RUA MACHADO DE ASSIS</p> <p>14</p>
<p>DATILOGIA</p> <p>RUA CECÍLIA MEIRELES</p> <p>15</p>	<p>DATILOGIA</p> <p>RUA RAQUEL DE QUEIROZ</p> <p>16</p>
<p>DATILOGIA</p> <p>RUA EUCLIDES DA CUNHA</p> <p>17</p>	<p>DATILOGIA</p> <p>AVENIDA JOSÉ DE ALENCAR</p> <p>18</p>