



TABULEIRO DE CARACOL

Orientações ao professor

- Imprima o tabuleiro em duas folhas tamanho A4, 120g.
- Cole-as sobre uma base mais resistente e, com a ajuda das crianças, pinte e decore a trilha.
- Separe objetos para serem os peões que andarão na trilha: tampas, pedras, sucatas.
- Reúna as crianças em duplas, trios ou conforme for melhor para o seu contexto.
- Disponha as crianças ao redor do tabuleiro, pegue um dado – pode ser o que oferecemos, para construção, neste material gráfico – e distribua os peões (imagens da natureza).
- Explique as regras do jogo:
 - Cada jogador escolhe um peão e o posiciona na cabeça do caracol. Um jogador por vez lança o dado: quem tirar o maior número começa o jogo. Uma parlenda também pode ser usada para esta escolha.
 - O primeiro jogador lança o dado e avança no tabuleiro, com seu peão, o número de casas que tiver saído no dado.
 - Ganha quem chegar primeiro ao final da trilha.
 - Na versão com o alfabeto, a criança precisa falar o nome de algo que começa com aquela letra. Vocês podem combinar antes: só vale falar nomes de animais nesta rodada. Depois alimentos, nomes próprios da turma etc. Esta é uma adaptação do jogo popular Adedanha, também conhecido por Stop.

Indicação

- Crianças a partir de 4 anos, com mediação do professor.

Atividades relacionadas no livro impresso

- A criança e seu mundo: atividades 18 e 19.



Materiais Gráficos



Creative Commons - Atribuição não comercial (CC BY NC – International 4.0)

