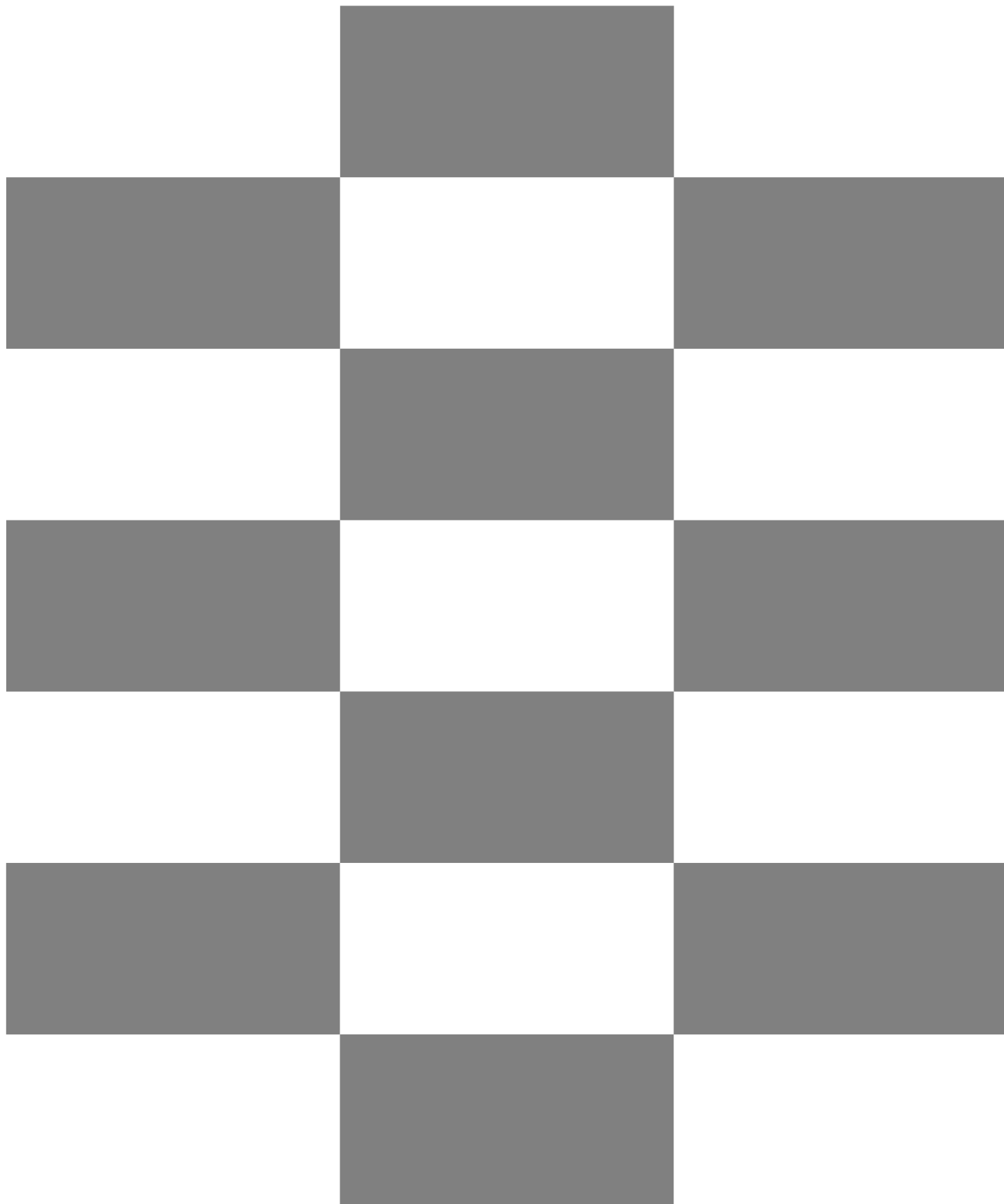


Bingo de letras

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!



Bingo de letras

Número de jogadores variável

Material necessário

Cartelas, alfabetos (conjunto individual de letras móveis), marcadores, conjunto do alfabeto em tamanho grande

Objetivo do jogo

Cobrir com marcadores todas as casas da cartela

Regra do jogo

Distribui-se uma cartela para cada jogador; este escolhe, de

seu conjunto de letras móveis, 11 letras para colocar nas “casas” da cartela. Um jogador (ou o professor) sorteia uma a uma as letras do alfabeto, colocadas em uma caixa ou saco, dizendo seu nome e mostrando-a a todos. Se a letra sorteada estiver em sua cartela, o jogador deve marcá-la. Aquele que primeiro preencher sua cartela com marcadores grita “Bingo!” e ganha o jogo.

Bingo de comidas

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!

AVISO
DESTACAR
SOMENTE
NO
PICOTADO

O M E L E T E

P O L E N T A

B O L I N H O

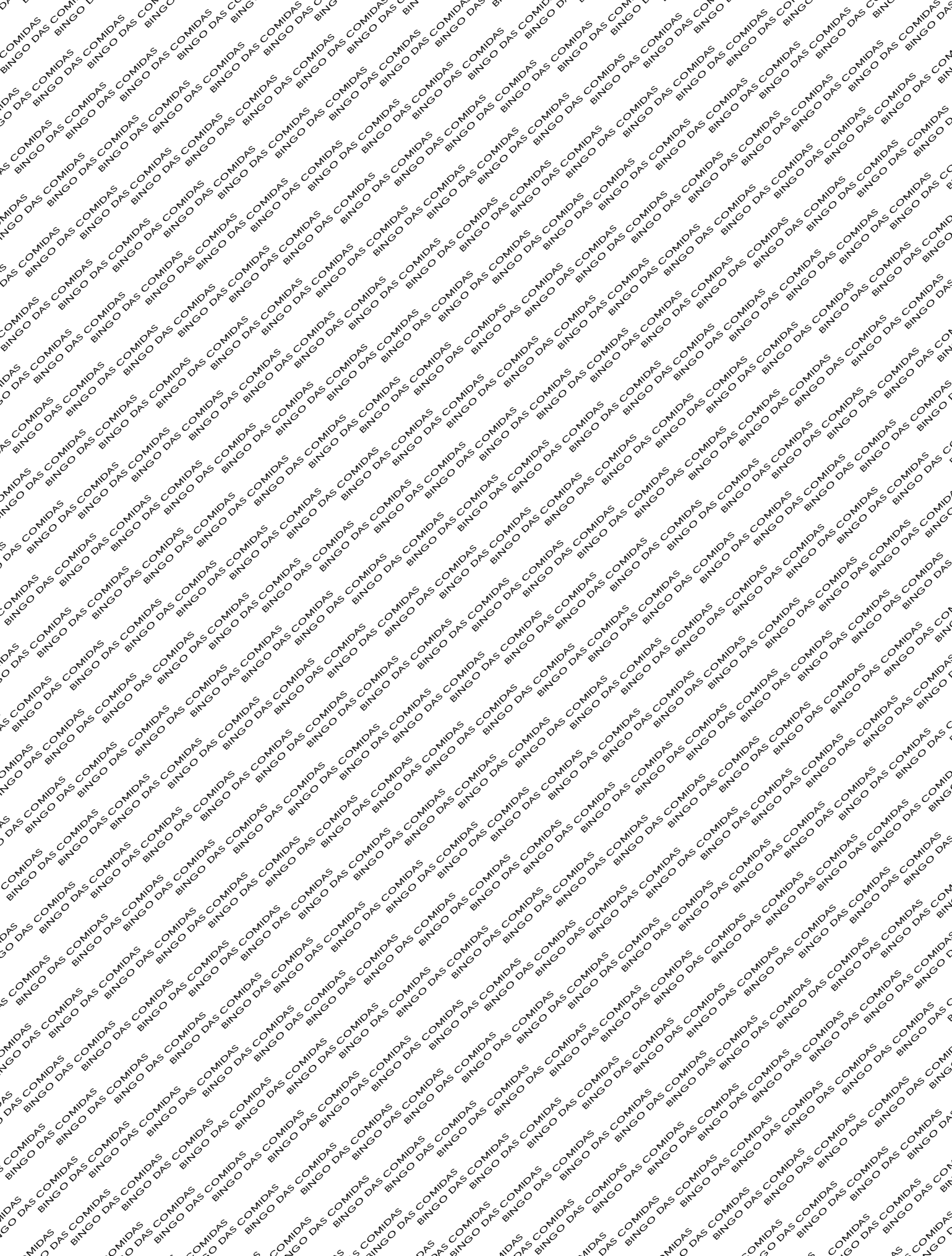
L A S A N H A

M A C A R R Ã O

F E I J O A D A

M A I O N E S E

C R O Q U E T E



Bingo de comidas

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!

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						

Bingo de comidas

Cinco jogadores
(um para “cantar” as letras e
quatro para marcar)

Material necessário

Tiras com nomes de
comidas; letras do
alfabeto, marcadores

Objetivo do jogo

Marcar a cartela inteira

DOBRE AQUI

Regra do jogo

Colocam-se as
letras em um recipiente.
Distribui-se uma tira
com nome de comida,
com o mesmo número
de letras, para cada um
dos quatro jogadores.

Um jogador irá sortear
e dizer o nome da letra
sorteada. Se necessário,

DOBRE AQUI

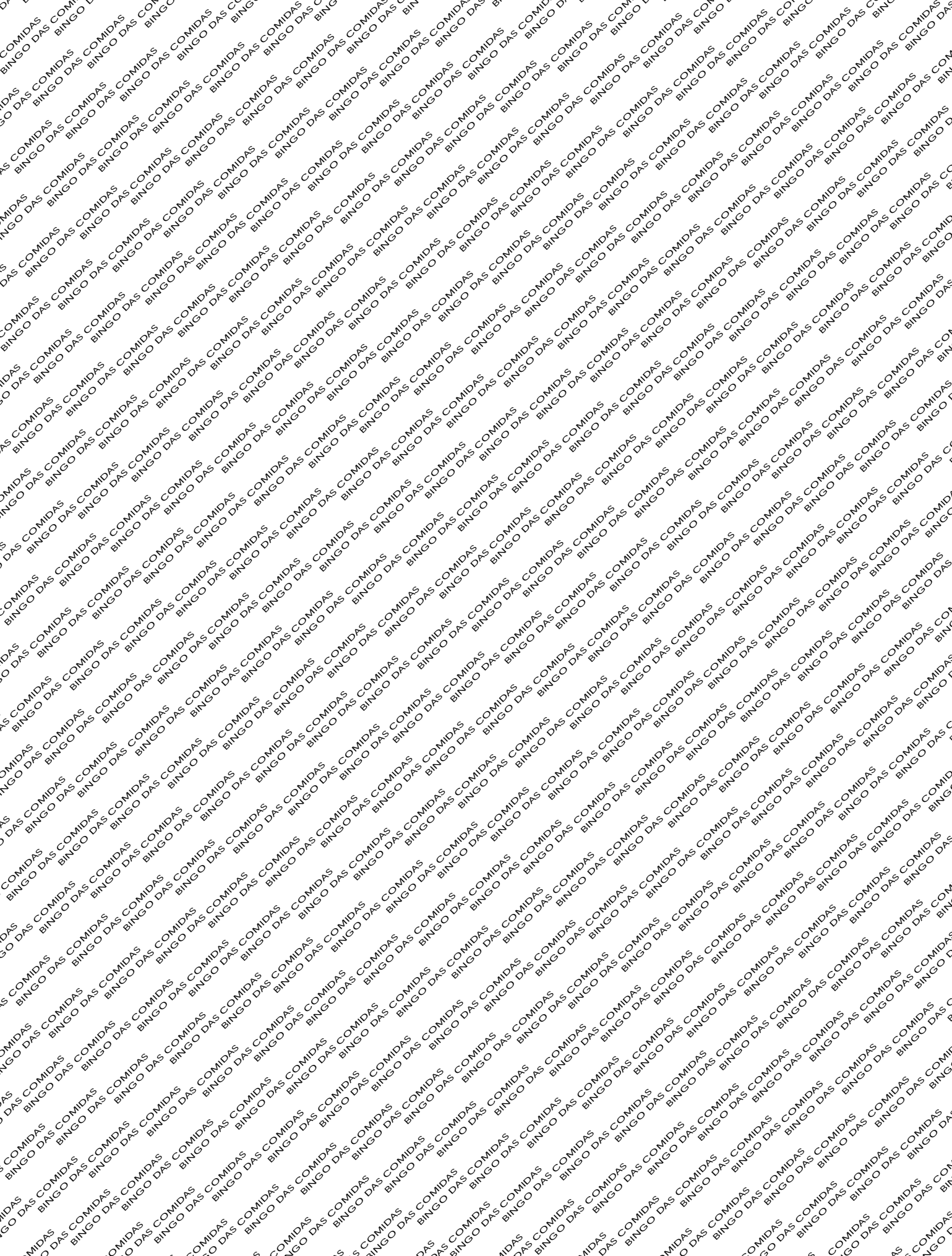
poderá mostrá-la. Cada
jogador irá marcando
as letras que tiver na
sua palavra. Cada
letra sorteada deverá
ser recolocada no
recipiente de letras.
Quem preencher a
cartela primeiro ganha
o jogo.

APRENDER
PRA
VALER!

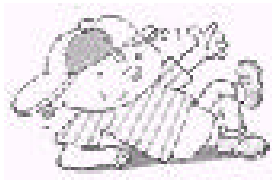
Bingo de comidas

COLE AQUI

COLE AQUI



Jogo das cinco letras



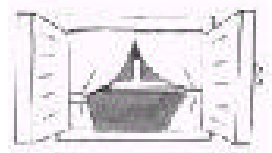
M N I N O



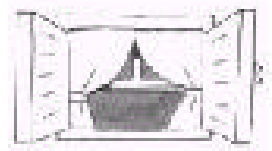
M E N N O



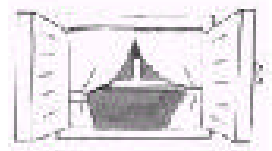
M E N I N



J N E L A



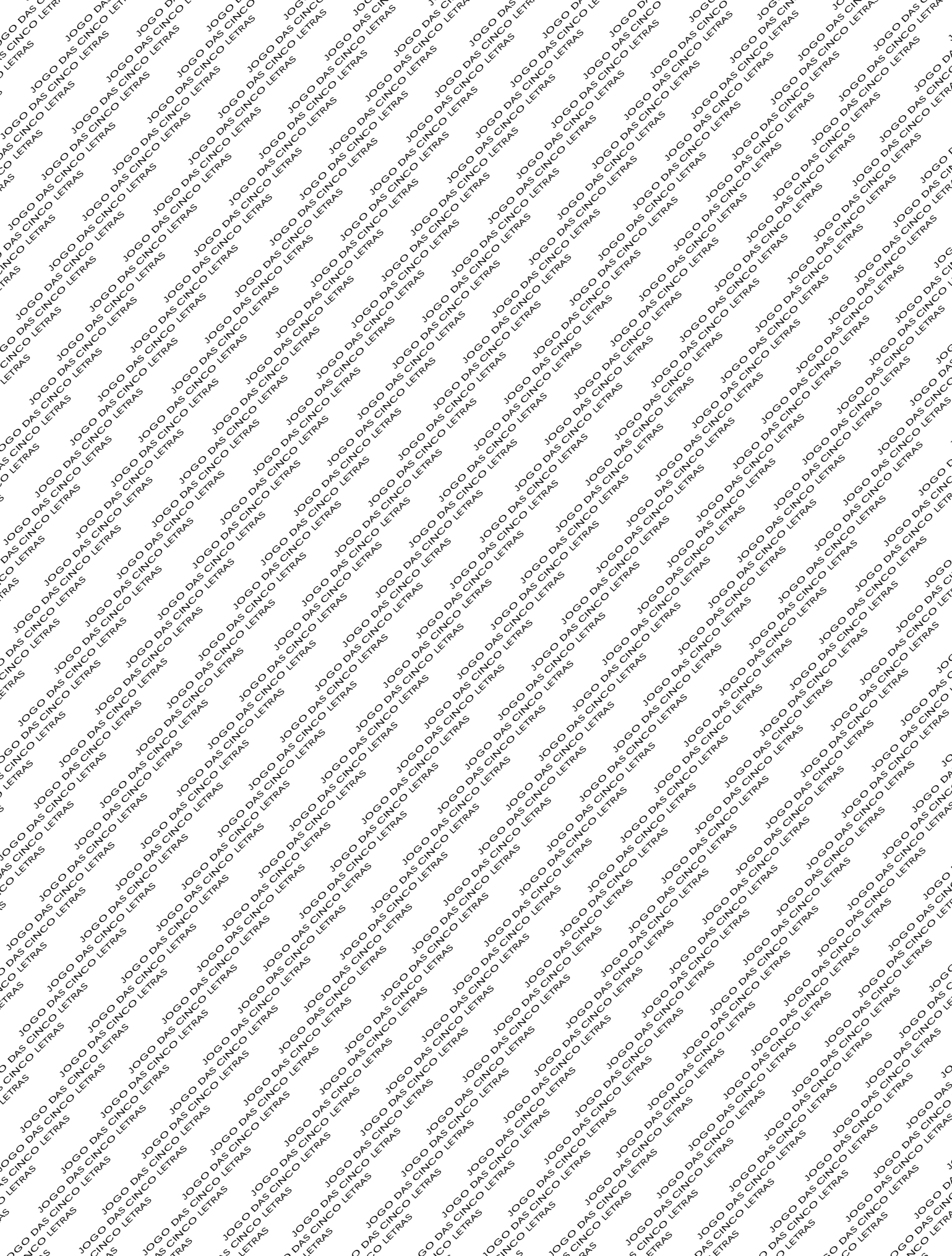
J A N L A



J A N E L



C N U D O



Jogo das cinco letras



C A N D O



C A N U D



P L I T O



P A L T O



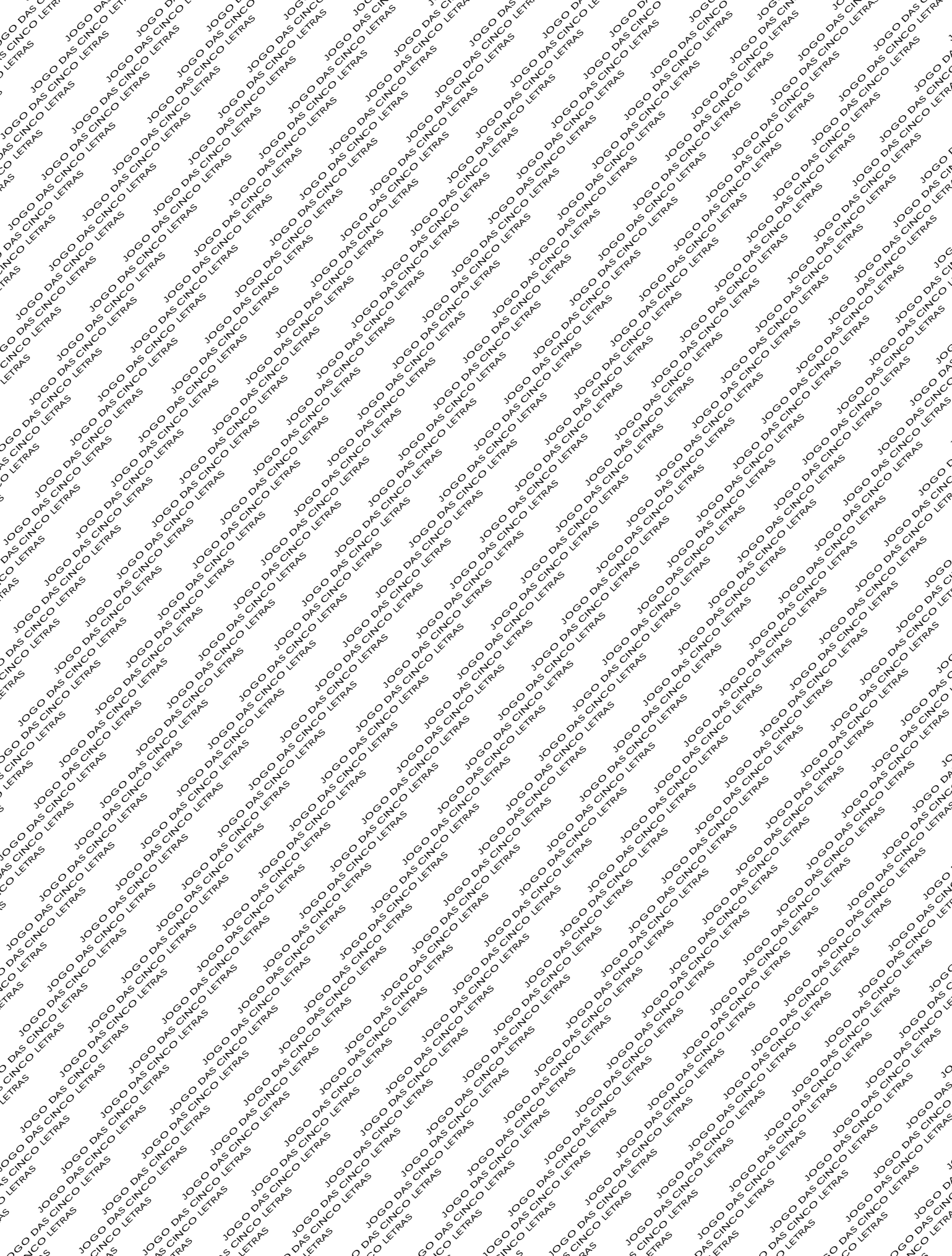
P A L I T



B N E C A



B O N C A



Jogo das cinco letras



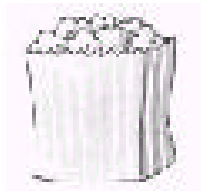
B O N E C



P P O C A



P I P C A



P I P O C



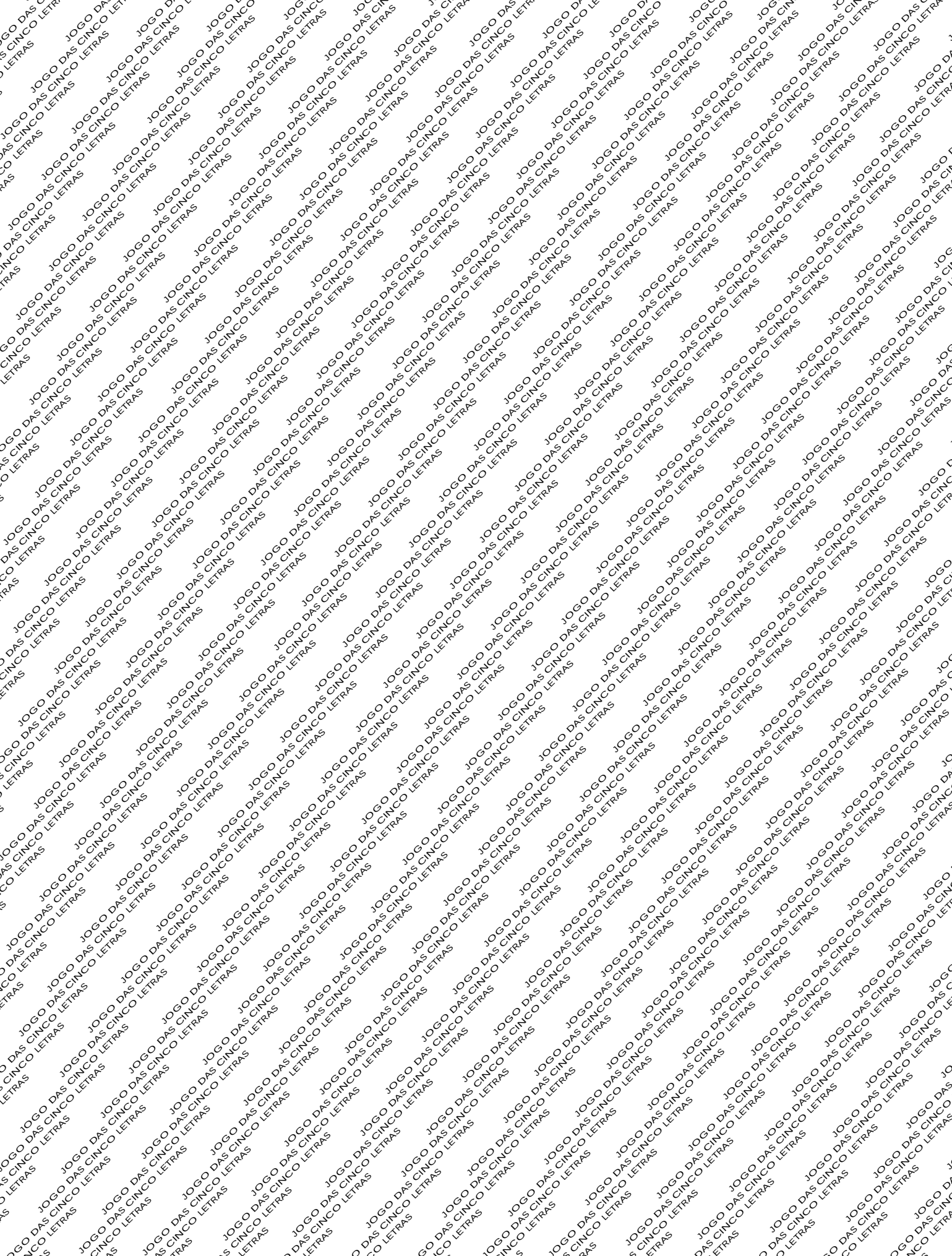
F M A Ç A



F U M Ç A



F U M A Ç



Jogo das cinco letras

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!



U

R

R

R

U

U

B

B

B

U

U

A

E

I

O

U

Jogo das cinco letras

Dois jogadores

Material necessário

Dado com as vogais, 24 tiras de palavras, fichas com as vogais

Objetivo do jogo

Completar palavras com vogais

DOBRE AQUI

Regra do jogo

Espalham-se as fichas com vogais sobre a mesa; as tiras de palavras (incompletas) ficam num monte voltadas para baixo.

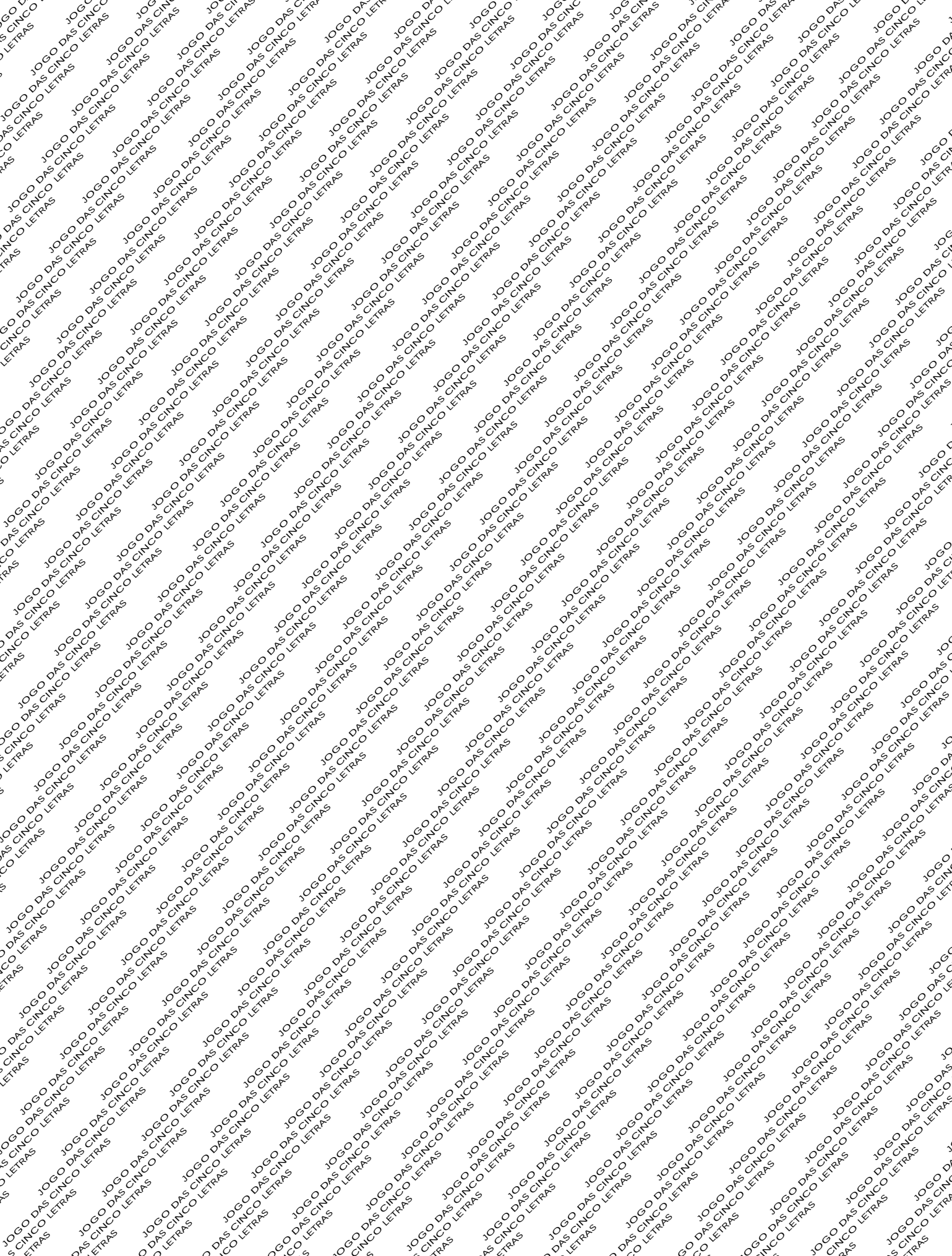
O primeiro jogador pega do monte uma tira de palavra, lê (apoiado na ilustração) e descobre a vogal que falta para completá-la. Em seguida joga o dado: se a vogal sorteada servir, pega a ficha com a vogal e coloca-a na tira, lendo alto a

DOBRE AQUI

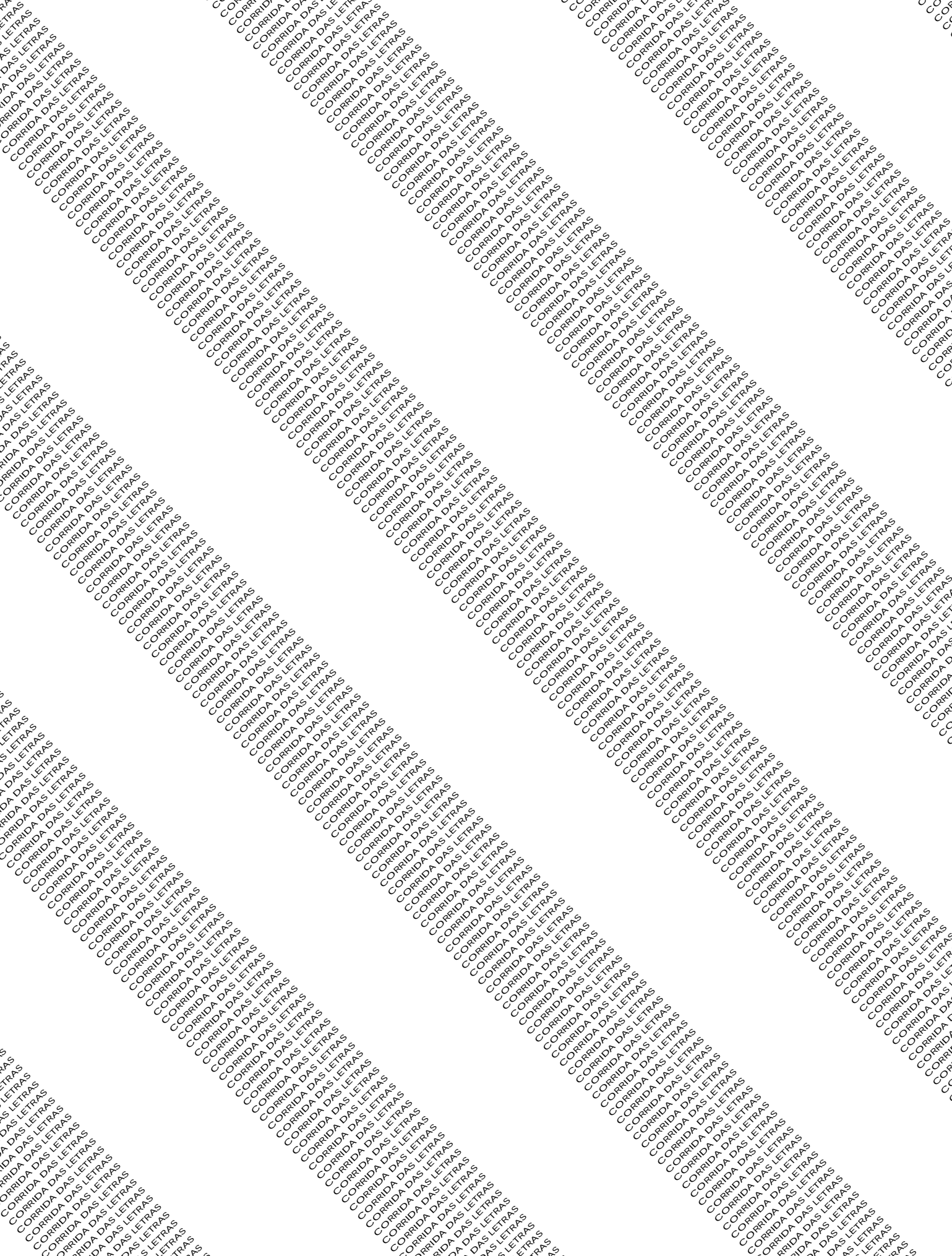
palavra; fica com a tira para si e devolve a ficha de vogal para a mesa. Se a vogal sorteada não servir, permanece com a tira de palavra para tentar completá-la na próxima rodada; caso, na próxima rodada, não consiga completá-la, pode trocá-la por outra do monte. O outro jogador repete o mesmo procedimento.

Ganha o jogo quem completar cinco palavras primeiro.

RECORTE O DADO NA FOLHA 11 E A CAIXA NA FOLHA 16







Corrida das letras

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!

AVE

BOI

COCO

DEDO

EMA

FACA

GELO

HOJE

IGREJA

JARRO

LUA

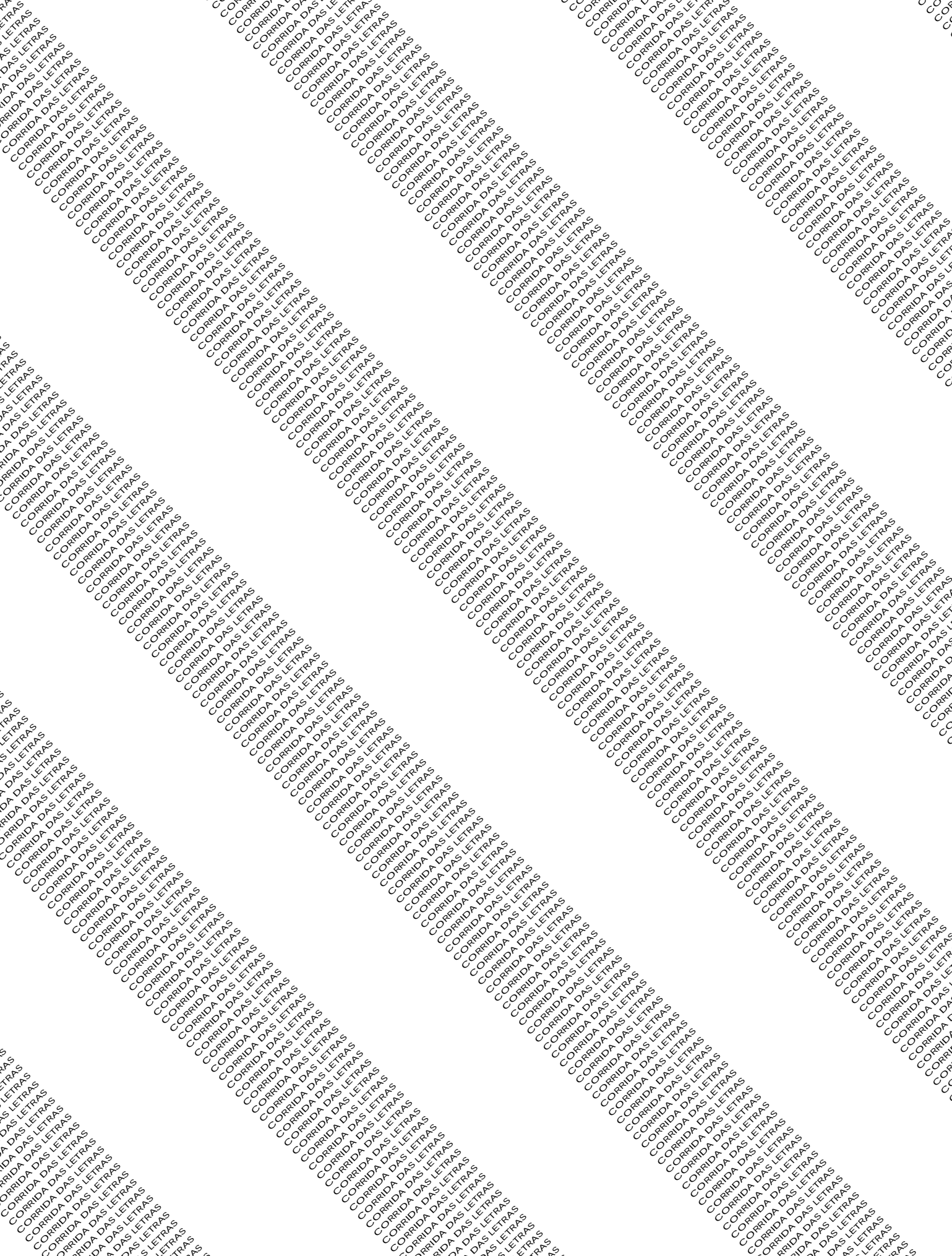
MÃE

NARIZ

OLHO

PIA

QUIABO



Corrida das letras

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!

RUA

SOPA

TIA

UNHA

VOCÊ

XALE

ZOOLOGICO

COLE
AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

Corrida das letras

COLE AQUI

Corrida das letras

Quatro jogadores
(duas duplas em parceria)

Material necessário

Tabuleiro com letras do alfabeto; 23 fichas com palavras, cada uma iniciada por uma letra, dado e marcadores

DOBRE AQUI

Objetivo do jogo

Chegar ao final do percurso

Regra do jogo

Espalham-se as fichas, de forma que se possa visualizar as palavras. Cada dupla lança o dado e anda tantas casas quanto o número sorteado.

DOBRE AQUI

A cada rodada, os parceiros da dupla se revezam para lançar o dado, para dizer o nome da letra da casa em que caiu e para pegar a palavra que começa com aquela letra. O jogador pega a palavra, mostra para o grupo e a recoloca na mesa.

DOBRE AQUI

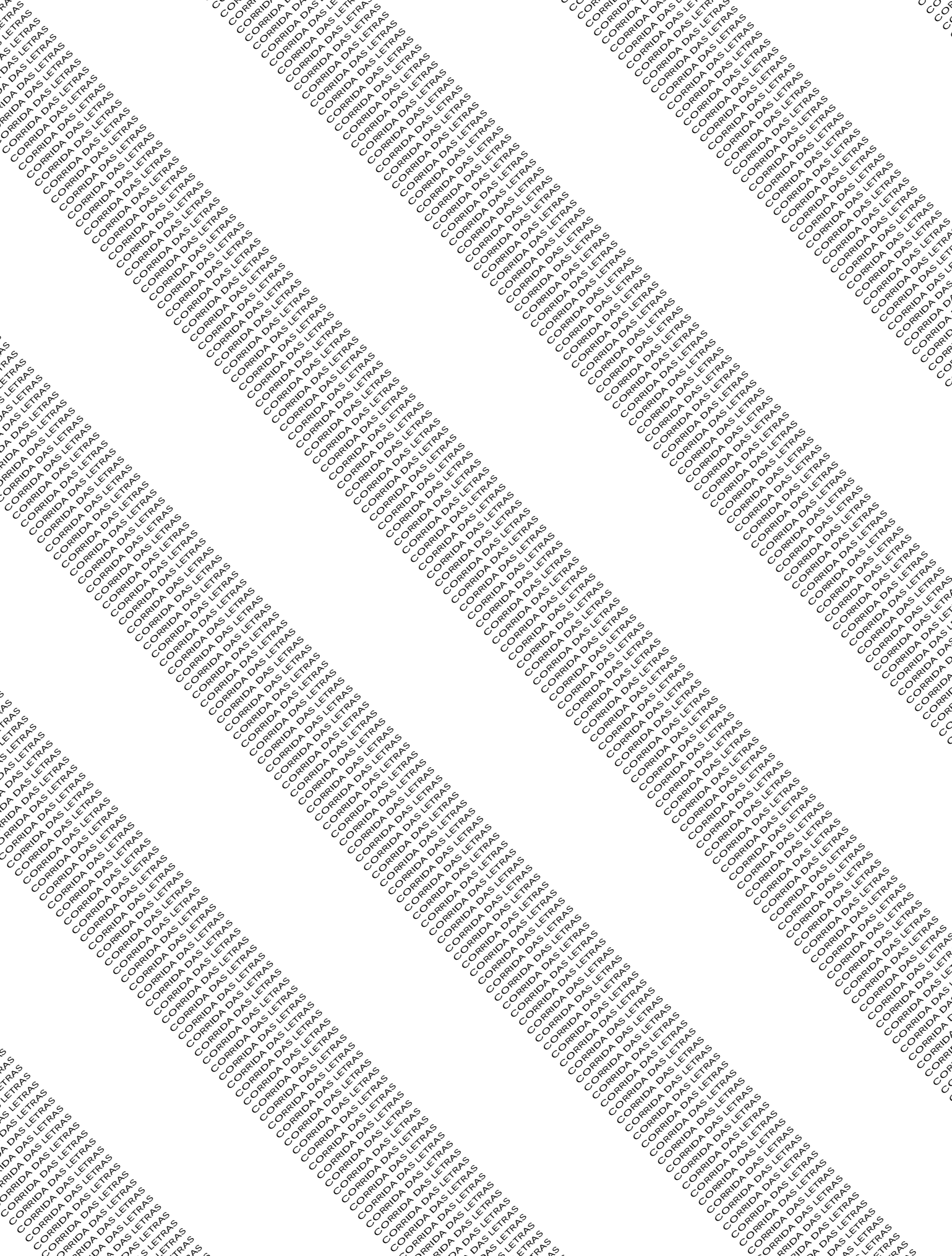
O parceiro pode ajudar na identificação da letra e da palavra.

Se nenhum dos dois souber, a dupla fica na casa onde estava.

A outra dupla repete o mesmo procedimento.

Ganha o jogo quem chegar primeiro ao final do percurso.

DADO NA FOLHA 11



Jogo da última letra

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!



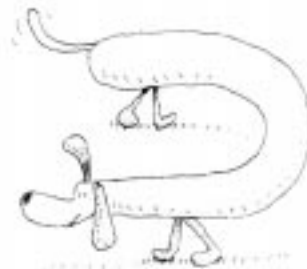
LEÃO



TIGRE



GATO



CACHORRO



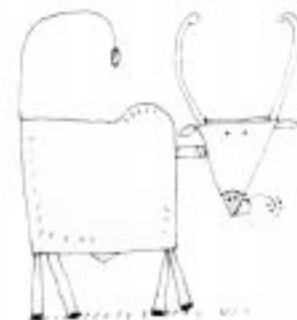
LOBO



CORUJA



CAVALO



BOI

COLE AQUI

COLE AQUI

COLE AQUI

COLE AQUI

COLE AQUI

COLE AQUI

COLE AQUI

COLE AQUI

COLE AQUI

COLE AQUI

COLE AQUI

COLE AQUI

COLE AQUI

COLE AQUI

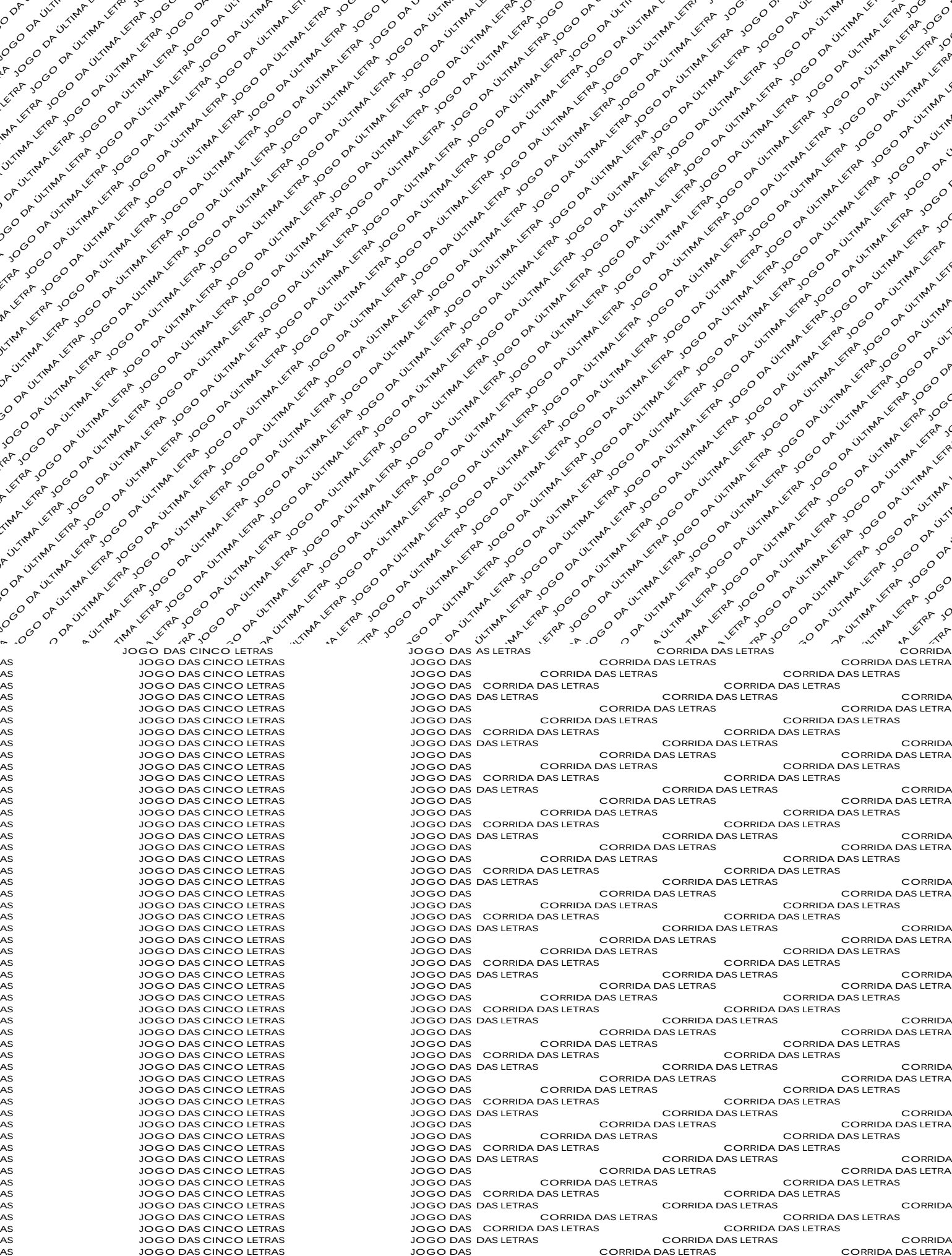
a

e

u

i

o



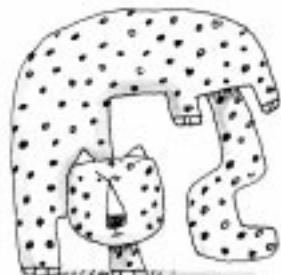
Jogo da última letra

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!



ELEFANTE



ONÇA



MACACO



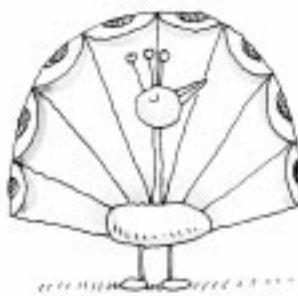
ZEBRA



URSO



COELHO



PAVÃO



GALINHA



GIRAFA



RATO



CAMELO



BODE



ARARA



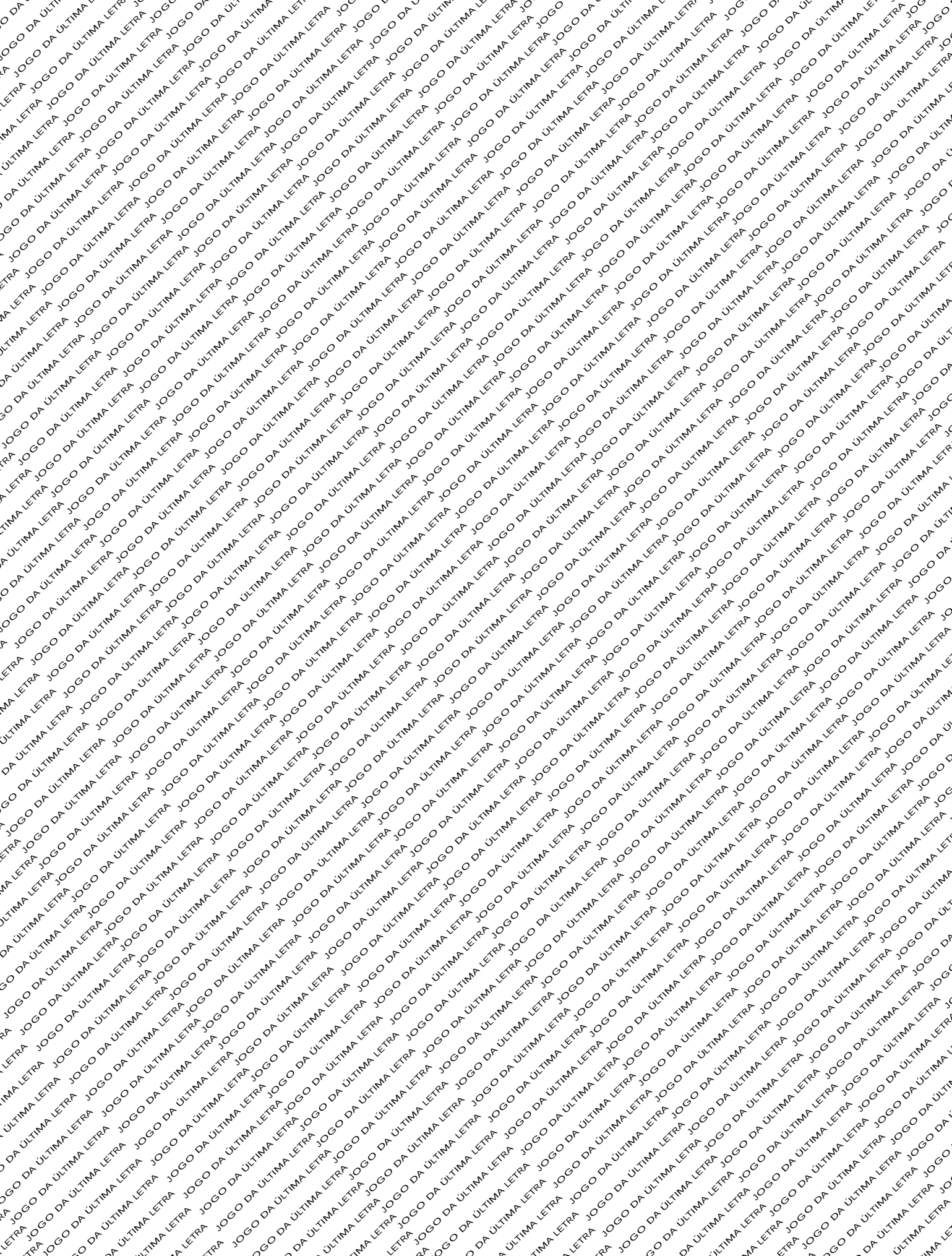
PERU



ABELHA



FOCA



Jogo da última letra

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!

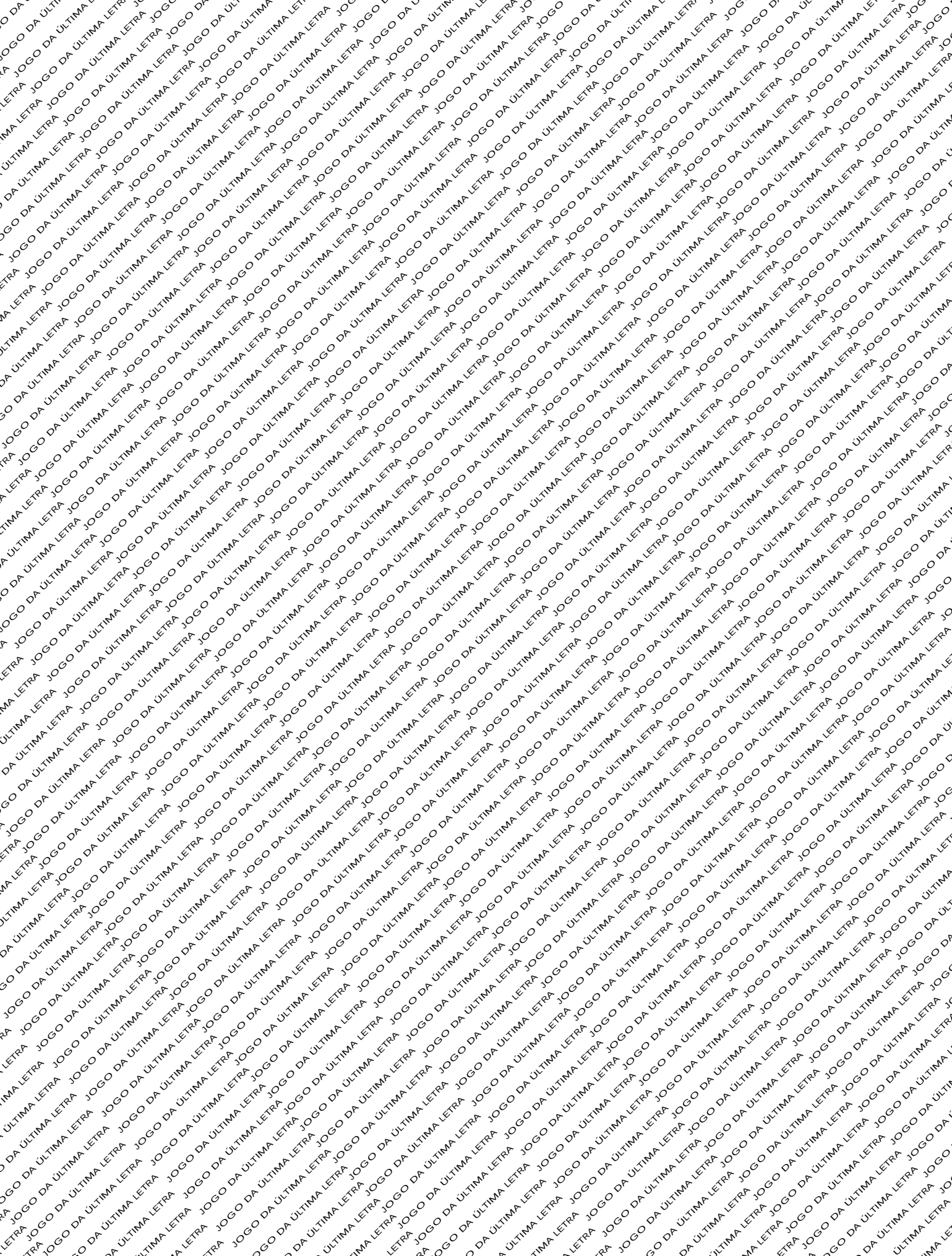
A A A A A A

A A A A B B

C C C C C Ç

Ç D D E E E

E E E F F G



Jogo da última letra

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!

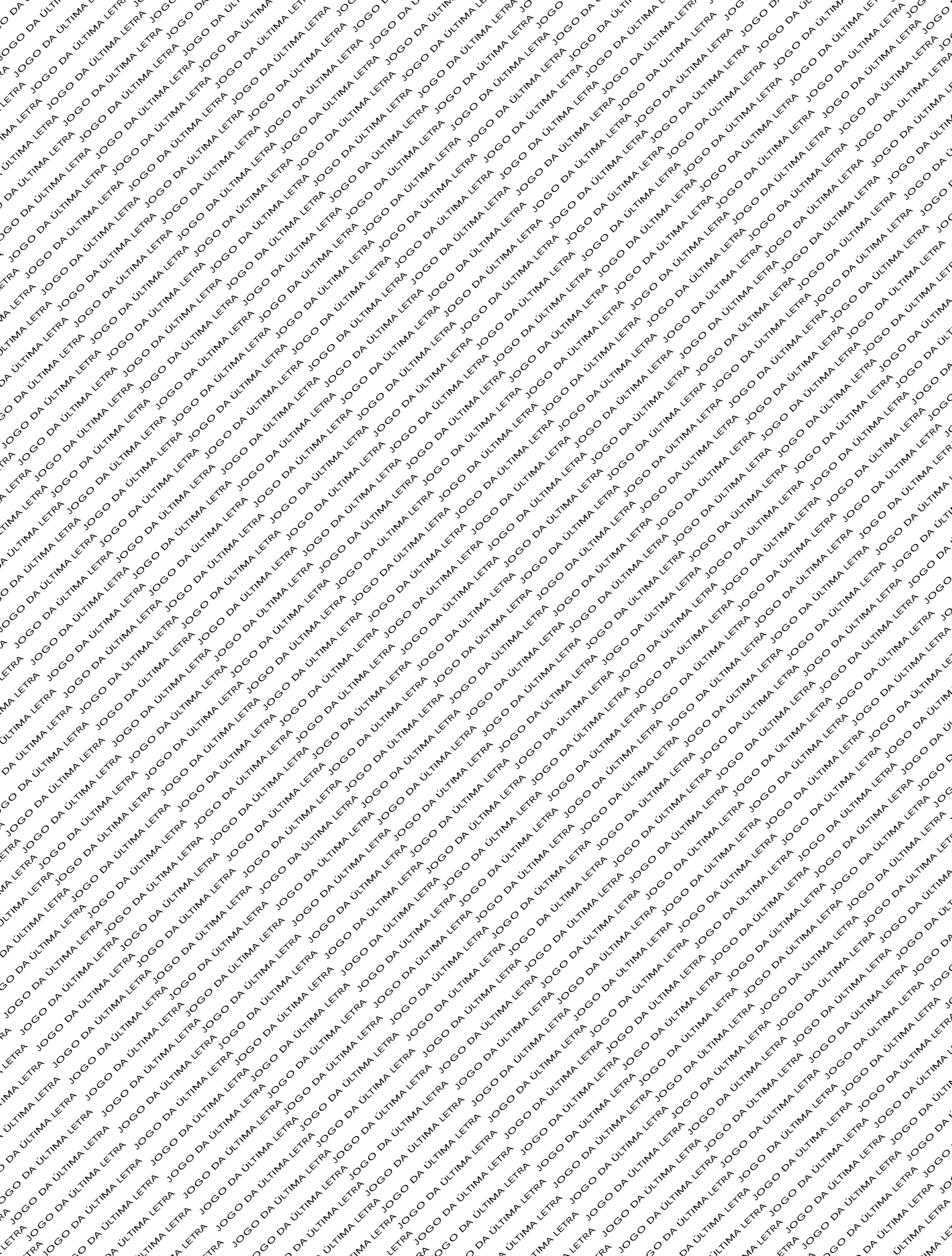
G H H I I I

I I J J L L

M M N N O O

O O O O O O

P P Q Q R R



Jogo da última letra

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!

R

R

R

S

S

T

T

U

U

V

V

X

X

Z

Z

Jogo da última letra

Cinco jogadores

Material necessário

Baralho de 75 letras, 24 fichas

Objetivo do jogo

Formar, com as letras das cartas, os nomes dos animais das fichas

Regra do jogo

As fichas são espalhadas sobre a mesa voltadas para baixo. Distribuem-se cinco cartas de letras para cada jogador; as demais ficam em um monte. Desvira-se uma ficha (com desenho e nome de um animal); os jogadores sorteiam quem começa.

O primeiro jogador deve colocar na mesa, se tiver, carta com a primeira letra do nome

do animal; se não tiver, compra uma do monte; se ainda assim não obtiver a letra necessária, passa a vez. O jogador seguinte procede da mesma forma, sempre colocando as letras por ordem, da primeira para a última. Ganha a rodada (e a ficha) o jogador que colocar a última letra do nome do animal; o jogo recomeça, com nova ficha. O vencedor será o que, no final, tiver mais fichas.

Observações: o jogo com todas as fichas pode ser muito longo; os jogadores podem decidir, de antemão, quantas fichas serão sorteadas (por exemplo, apenas dez).

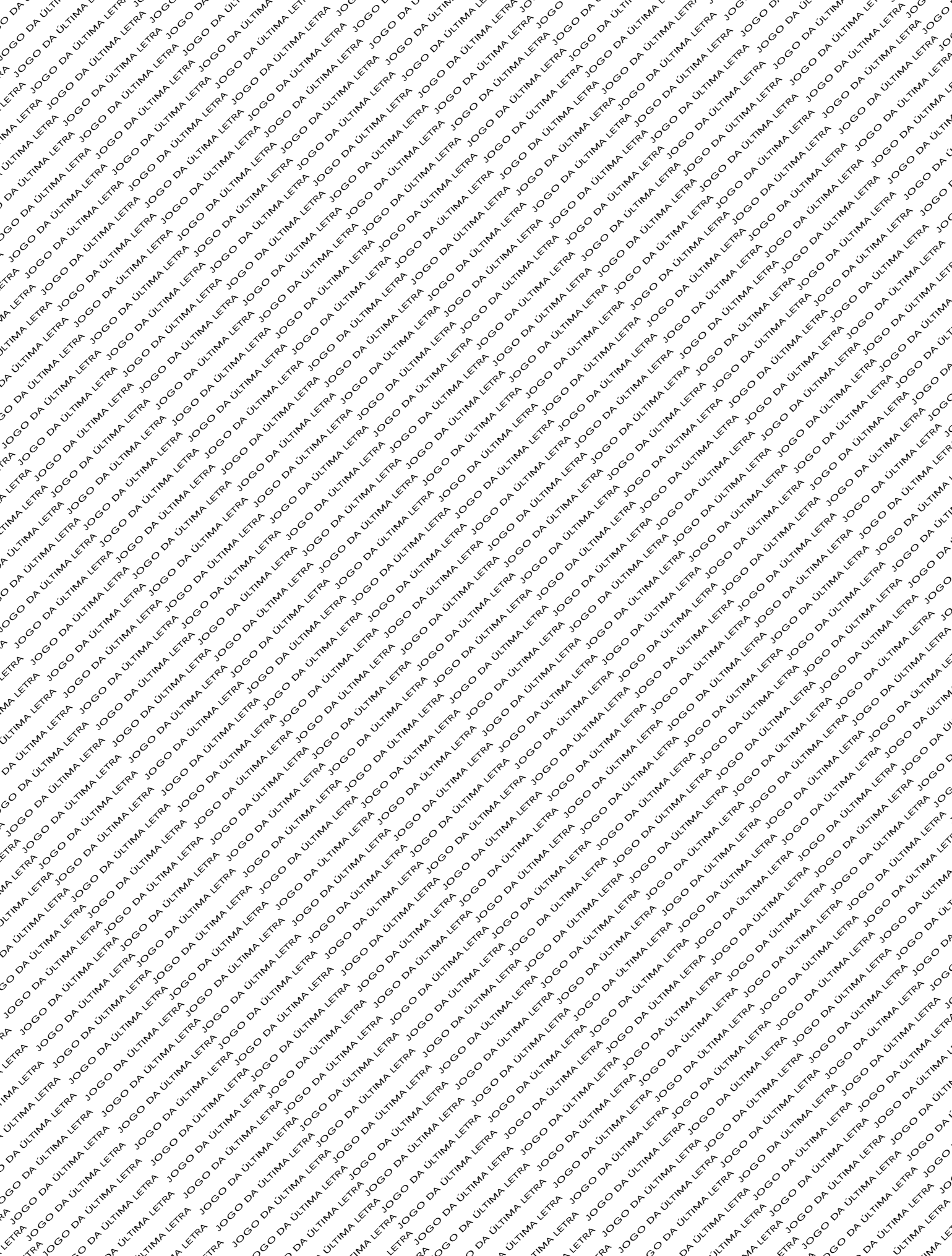
Depois de jogar, os jogadores podem organizar o baralho em ordem alfabética.

ESTE JOGO FOI IDEALIZADO PELO GRUPO DE ALFABETIZAÇÃO DO NÚCLEO DE AÇÃO EDUCATIVA 8, DA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE SÃO PAULO, 1991.

DOBRE AQUI

DOBRE AQUI

DOBRE AQUI



Jogo da última letra

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!

APRENDER
PRA
VALER!

COLE AQUI

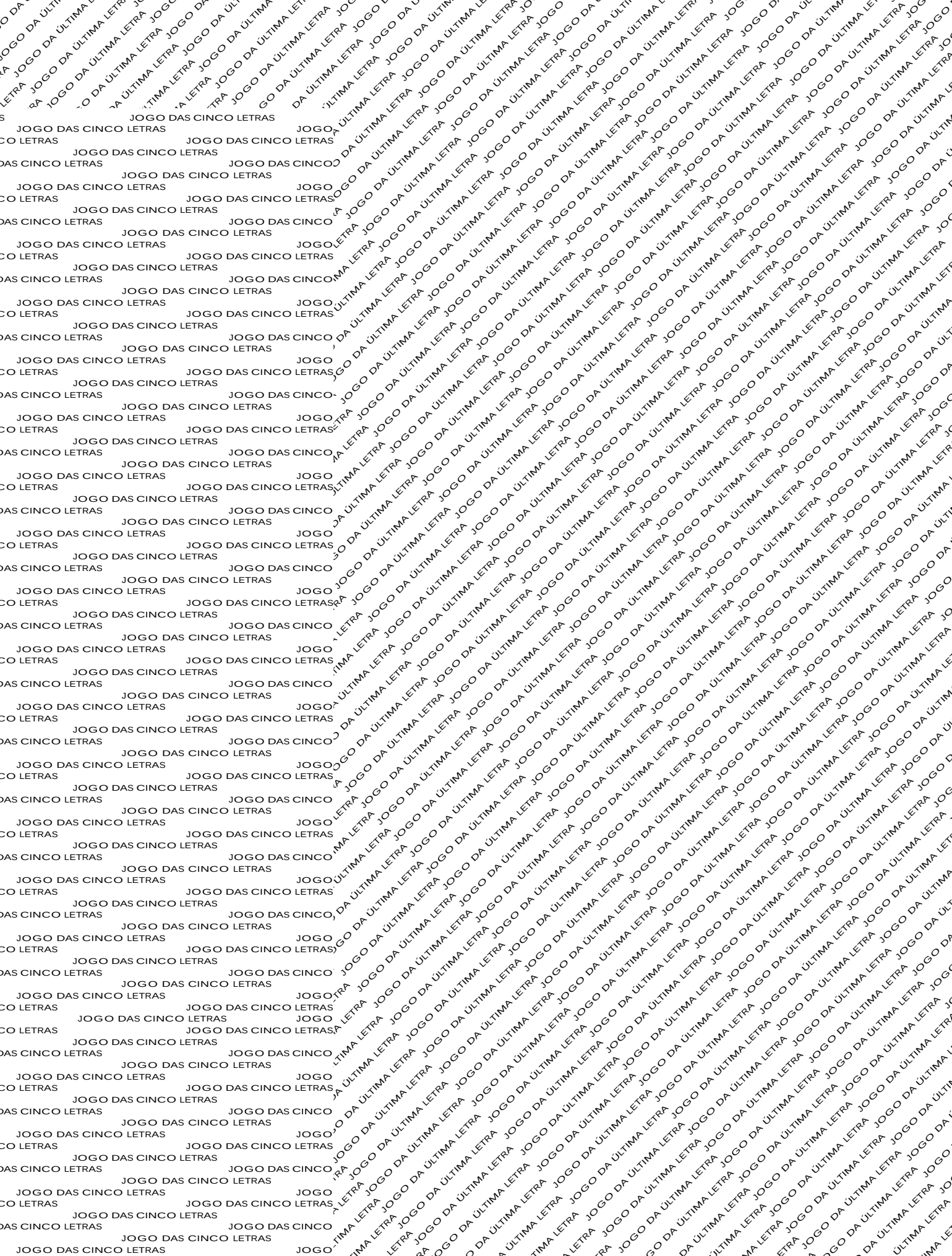
COLE AQUI

Jogo das
cinco letras

APRENDER
PRA
VALER!

COLE
AQUI

COLE AQUI



Jogo das rimas

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!



AVIÃO



CAMINHÃO



PATO



GATO



CAFÉ



PICOLÉ



BRAÇO



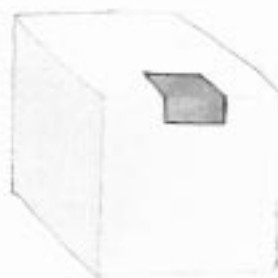
PALHAÇO



OLHO



REPOLHO



CAIXA



FAIXA



CHUTEIRA



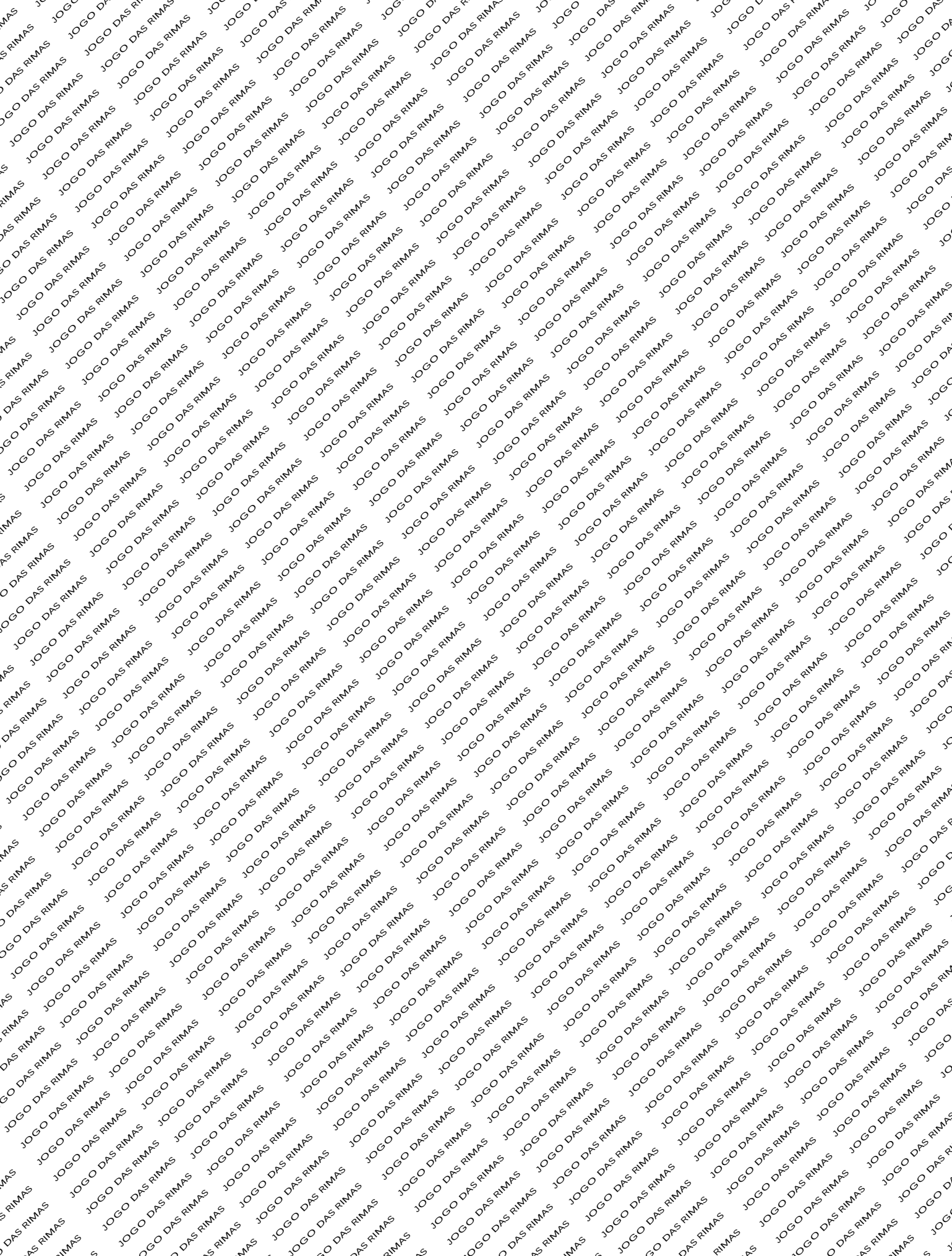
CHALEIRA



PALETÓ



NÓ



Jogo das rimas



CAMINHO



NINHO

Jogo das rimas

Dois jogadores

Material necessário

18 fichas com palavras e ilustrações

Objetivo do jogo

Formar pares com palavras que rimem

DOBRE AQUI

Regra do jogo

Colocam-se as fichas sobre a mesa.

O primeiro jogador escolhe uma ficha.

O outro deve escolher uma palavra que rime com essa para fazer o par e, se acertar, retira-o para si.

DOBRE AQUI

Se errar devolve a vez para o primeiro jogador, que deverá pegar a palavra que rime. Se acertar, retira o par para si. Se não souber, devolve a ficha para a mesa.

O segundo jogador faz o mesmo em relação ao primeiro.

DOBRE AQUI

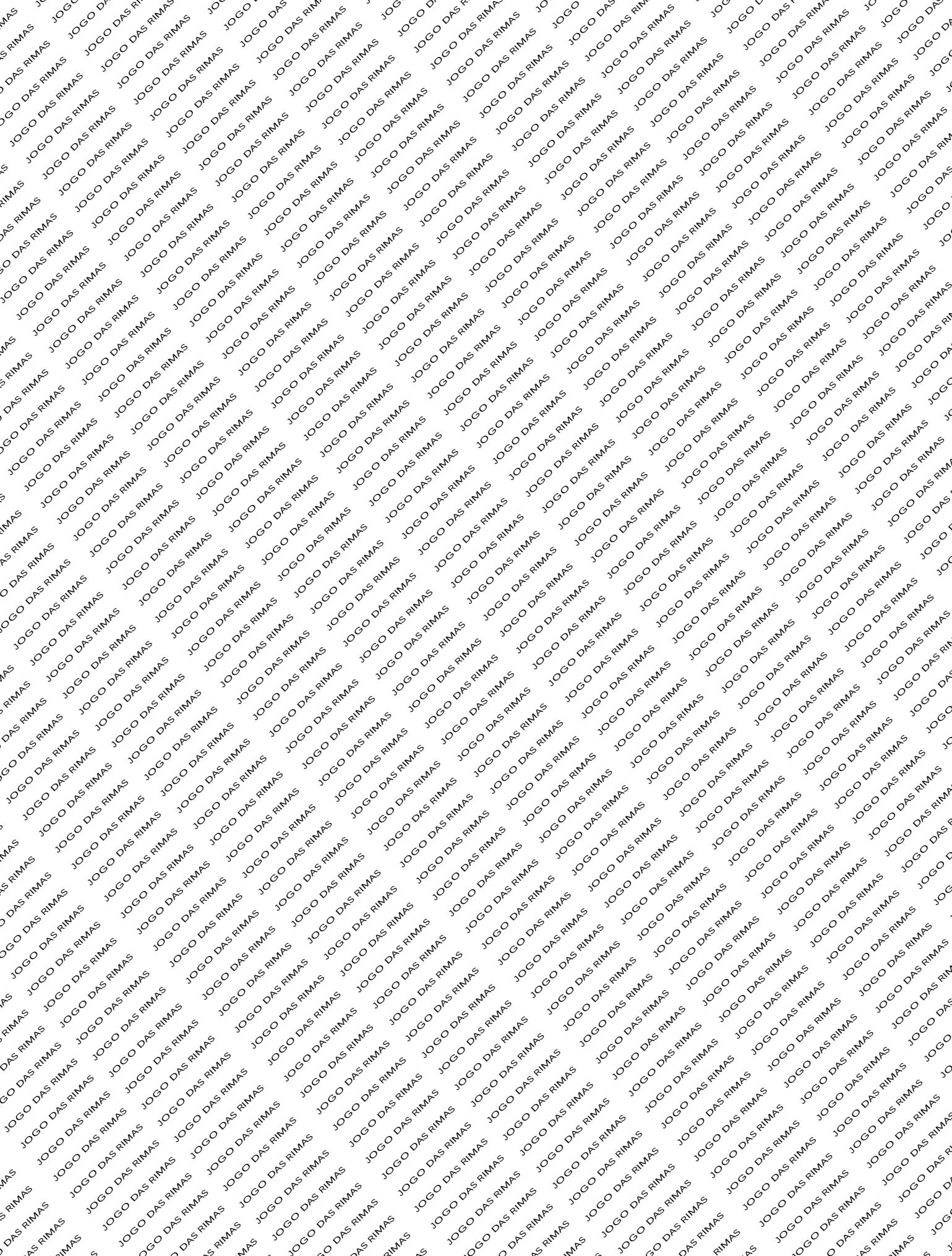
O jogo prossegue até que todos os pares sejam formados.

Ganha o jogo quem fizer mais pares.

COLE
AQUIAPRENDER
PRA
VALER!

Jogo das rimas

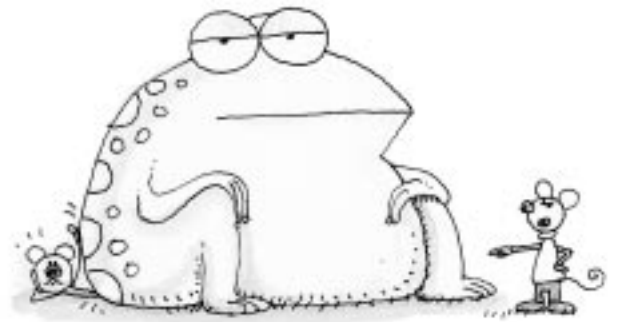
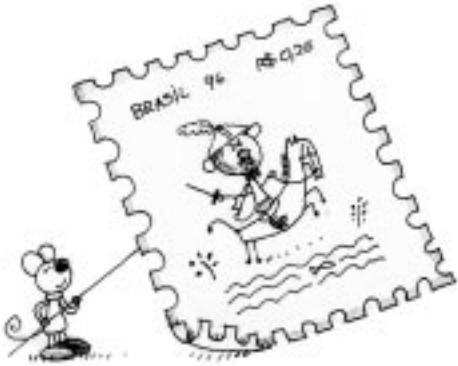
COLE AQUI



Transformando 1

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

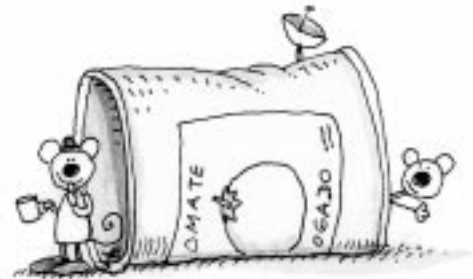
APRENDER
PRA
VALER!



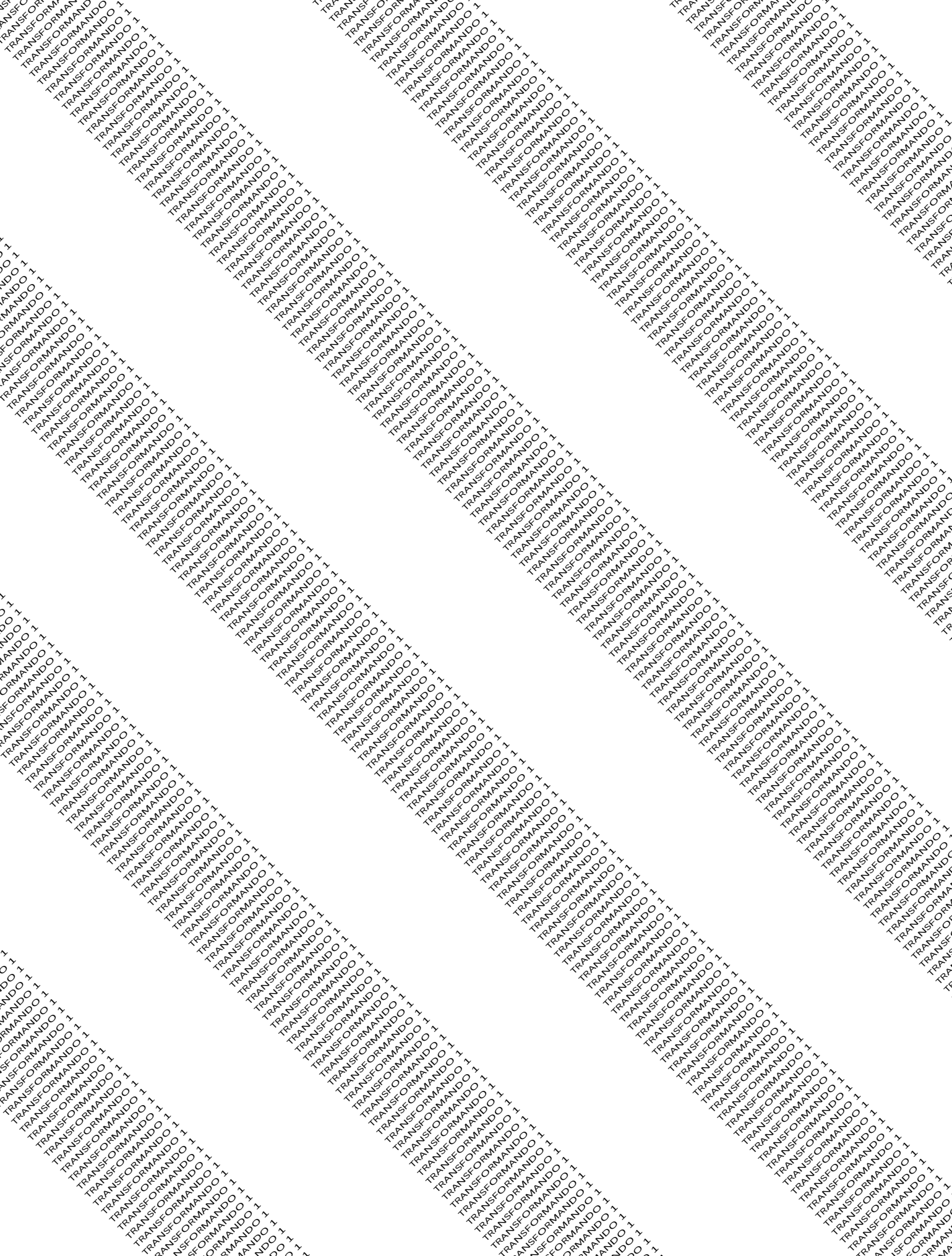
S E L O S A P O



F O G O B A L A

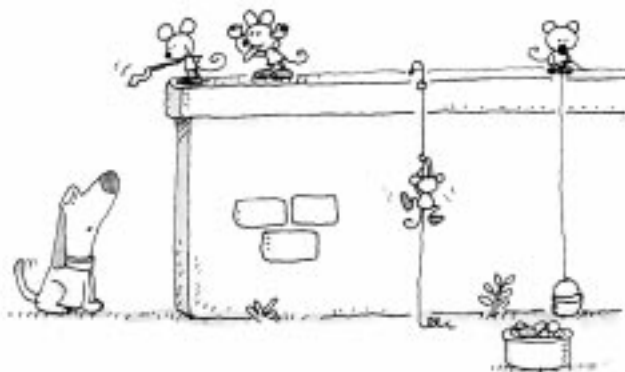


P A T O L A T A



Transformando 1

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!



C A M A M U R O

B C D F G H J L

M N P Q R S T V

X Z A E I O U

Transformando 1

Dois jogadores

Material necessário

8 fichas com palavras;
23 cartas com letras

Objetivo do jogo

Formar outras palavras,
trocando apenas a

primeira letra de uma
dada palavra.

Regra do jogo

Colocam-se as fichas
de palavras com a parte
escrita virada para baixo.
Espalham-se as cartas de
letras com a parte escrita
virada para cima.

Um dos jogadores sorteia

uma ficha de palavra e
a lê alto.

O outro jogador deve
escolher uma carta de
letra, colocá-la sobre a
letra inicial dessa palavra
e ler a nova palavra
formada. Se acertar, faz
ponto.

Cada ficha de palavra
que é sorteada é retirada

do jogo. A carta de letra
usada permanece na
mesa e poderá ser
utilizada novamente, se
necessário.

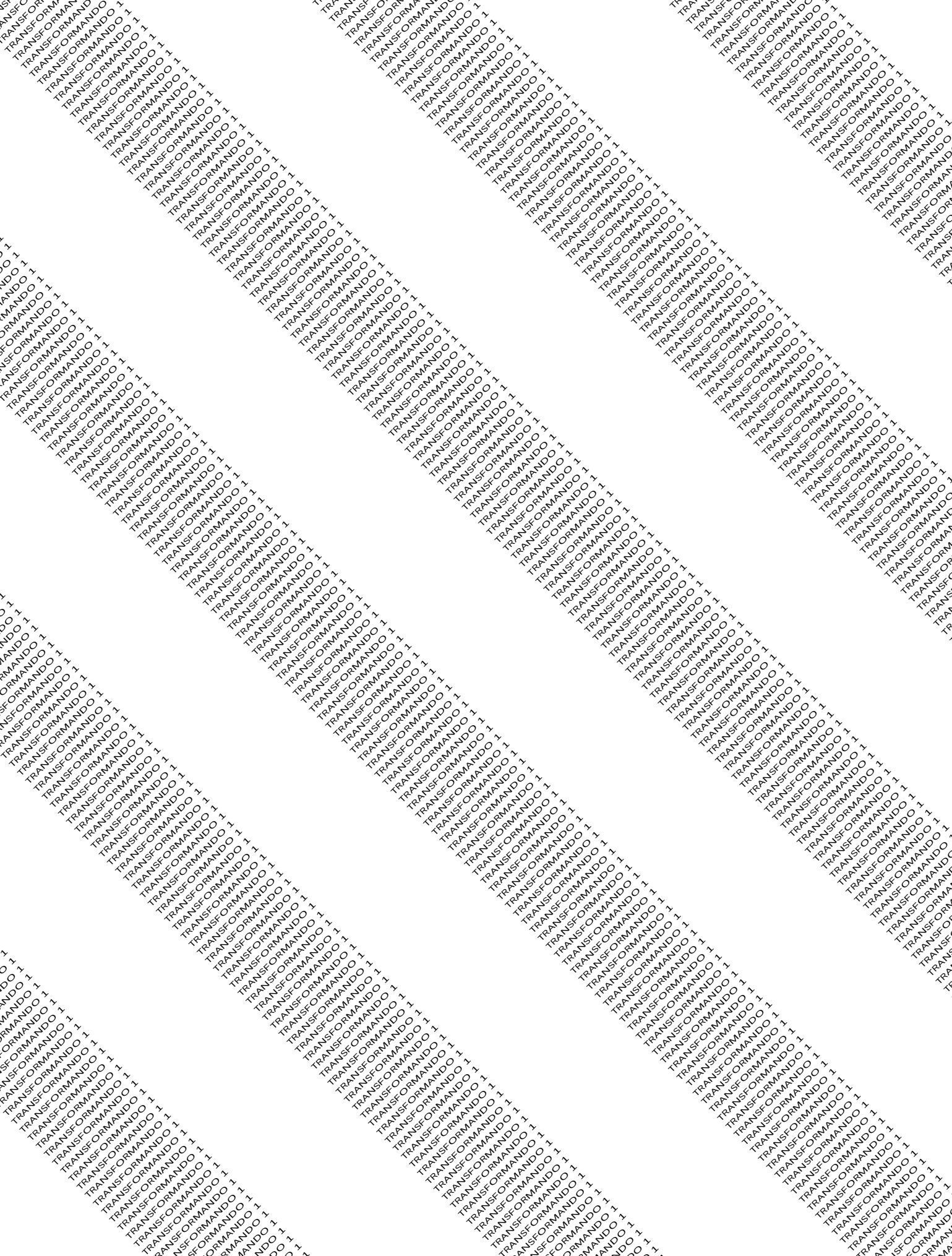
Ganha o jogo quem
fizer mais pontos.

DOBRE AQUI

DOBRE AQUI

DOBRE AQUI

RECORTE A CAXINHA NA FOLHA 24



Encontre o par

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!

BEXIGA

bexiga

BOLO

bolo

CONVIDADO

convidado

VELA

vela

EMPADA

empada

COPO

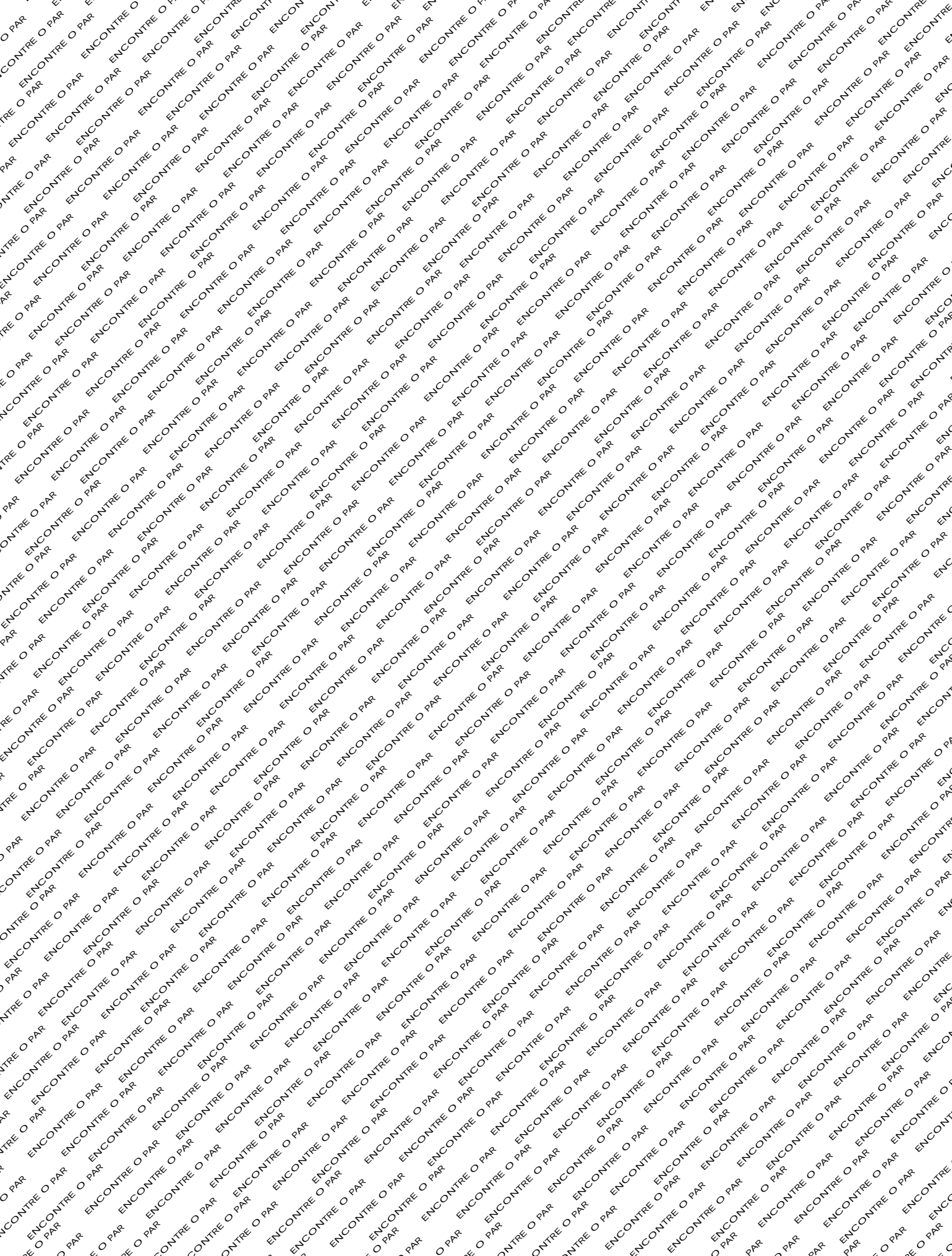
copo

CROQUETE

croquete

PRATO

prato



Encontre o par

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!

PASTEL

pastel

CHAPÉU

chapéu

SANDUÍCHE

sanduíche

APITO

apito

CACHORRO-
QUENTE

cachorro-quente

MESA

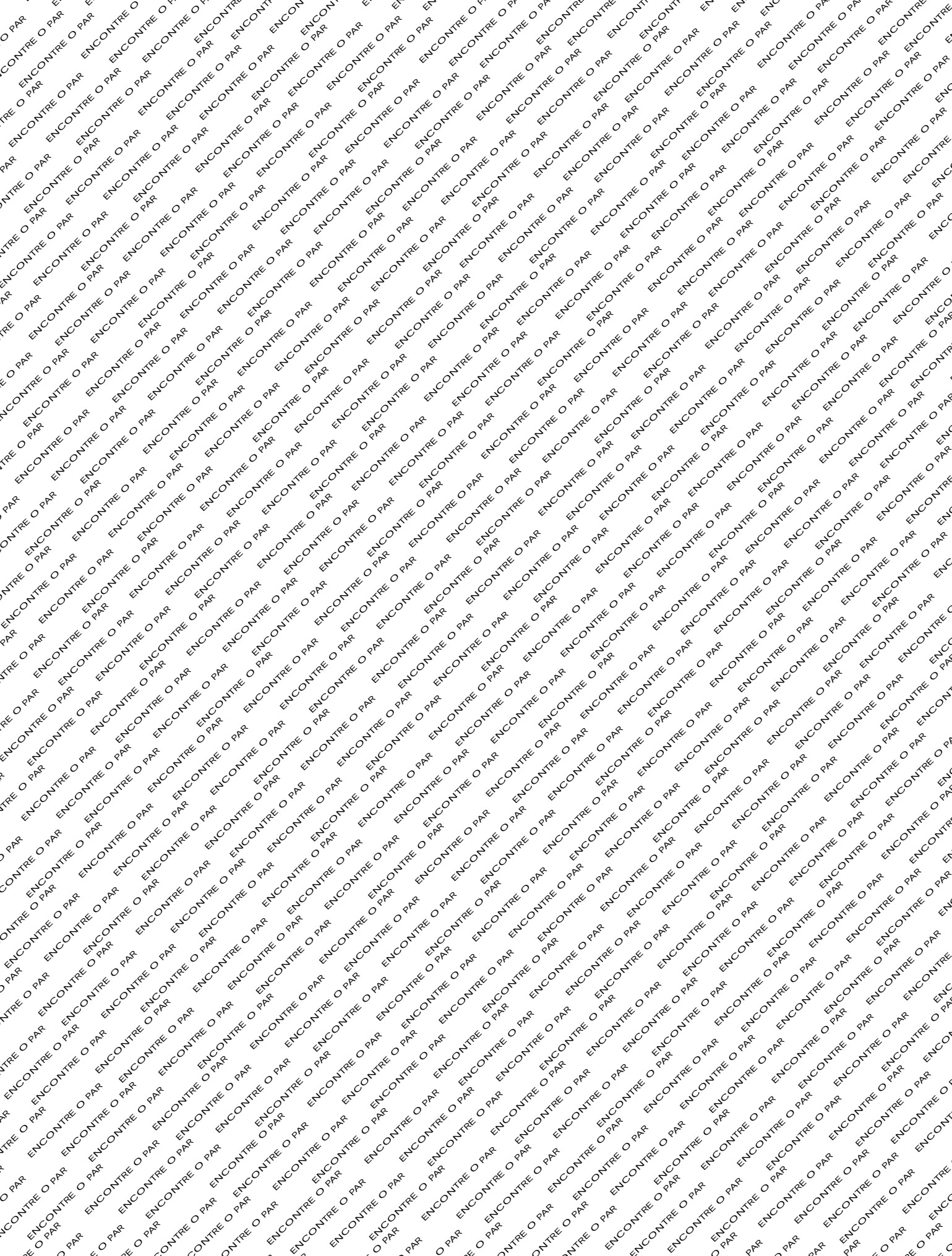
mesa

GUARDANAPO

guardanapo

ANIVERSÁRIO

aniversário



Encontre o par

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!

SUCO

suco

REFRIGERANTE

refrigerante

CAJUZINHO

cajuzinho

BRIGADEIRO

brigadeiro

CONVITE

convite

BEIJINHO

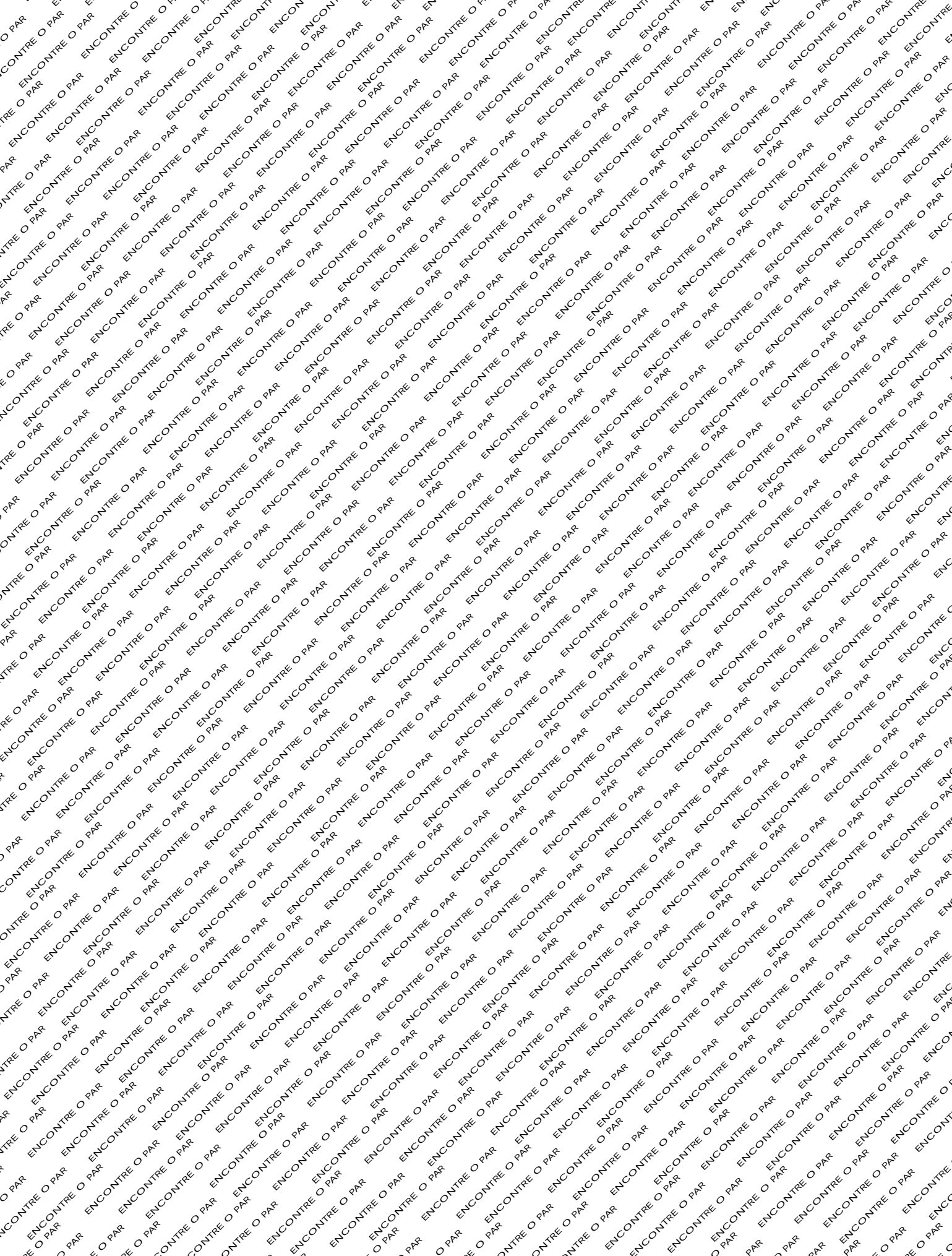
beijinho

LEMBRANÇA

lembrança

PRESENTE

presente



Encontre o par

Encontre o par

Número de jogadores
variável

Material necessário

48 fichas de palavras

Objetivo do jogo

Formar pares com a
mesma palavra escrita

em letra de imprensa e
cursiva

Regra do jogo

As fichas são
embaralhadas e
espalhadas sobre a mesa
com a face escrita voltada
para baixo. O primeiro
jogador vira duas; se
conseguir formar um par,
retira-o para si e vira duas

novas fichas; se não
formarem um par,
recoloca-as viradas para
baixo no mesmo lugar em
que estavam, passando a
vez para o seguinte.

Cada jogador faz o
mesmo, até que o último
par seja retirado. Ganha
quem tiver maior número
de pares.

COLE
AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

Encontre o par

COLE AQUI

COLE
AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

Transformando 1

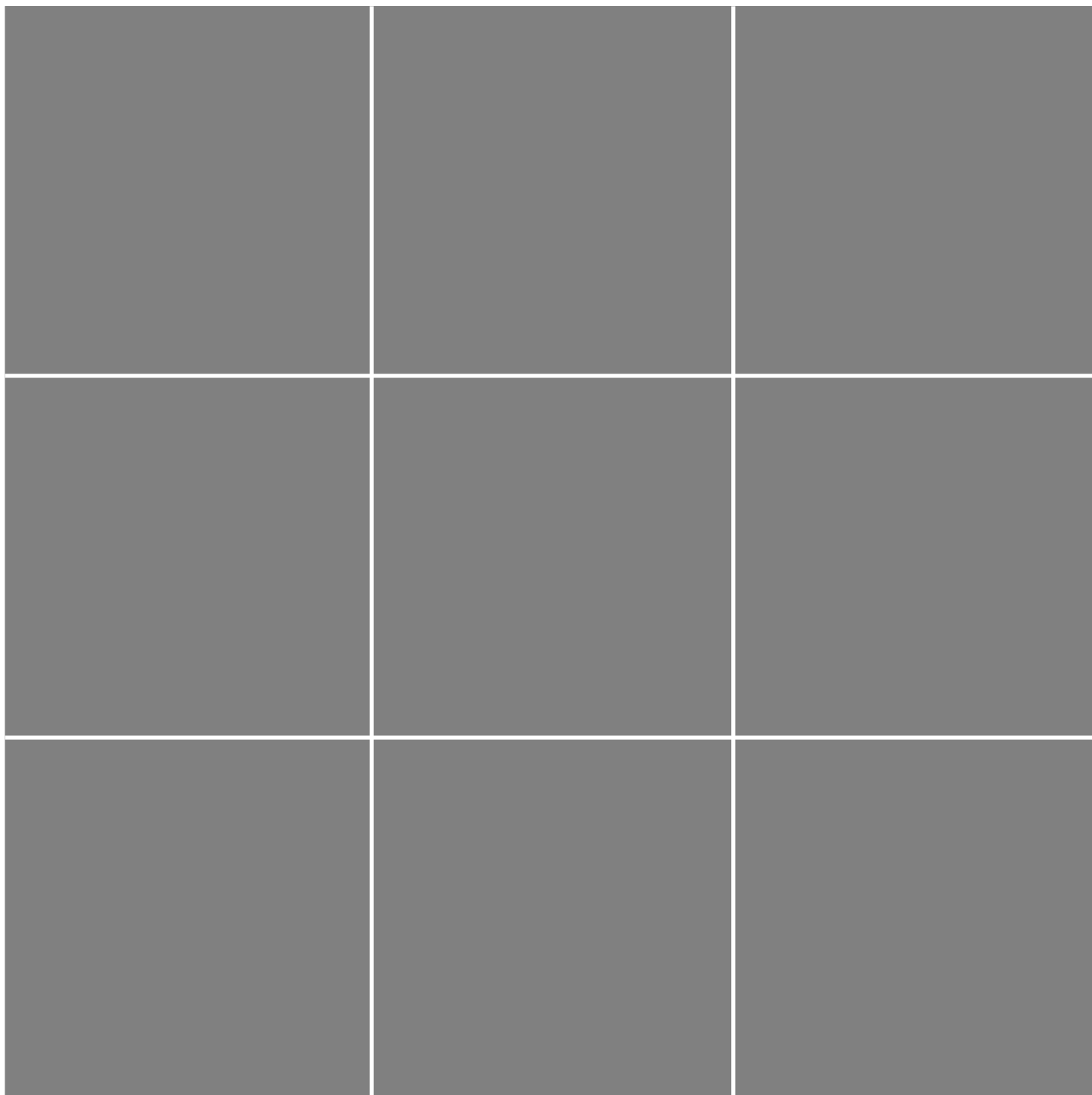
COLE AQUI

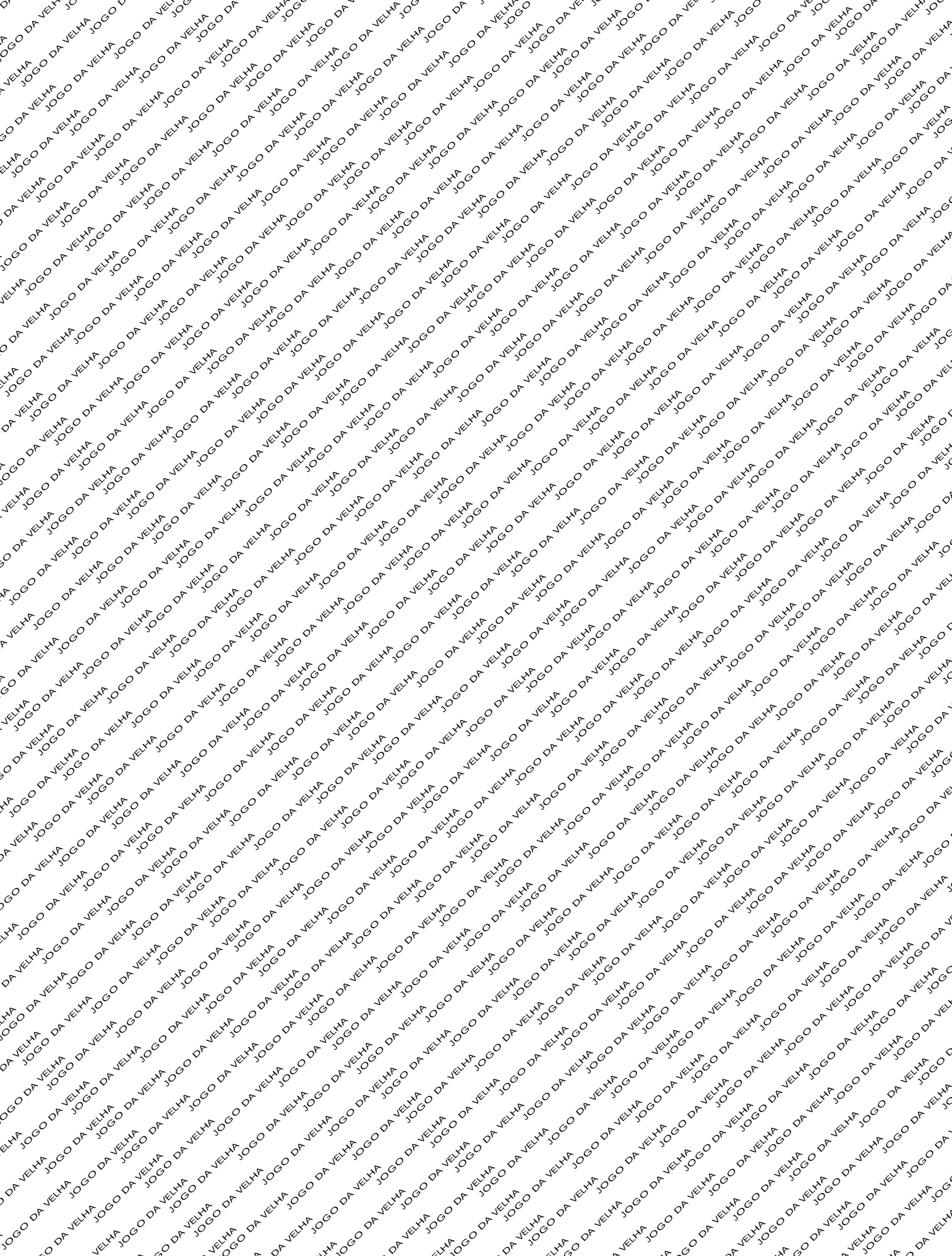
[illegible]

Jogo da velha

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!





Jogo da velha

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!

NATAL

CRUEL

PESSOAL

MEL

FUTEBOL

ANIMAL

FAROL

SOL

CHAPÉU

TROFÉU

CÉU

MINGAU

MEU

DEGRAU

COLORIU

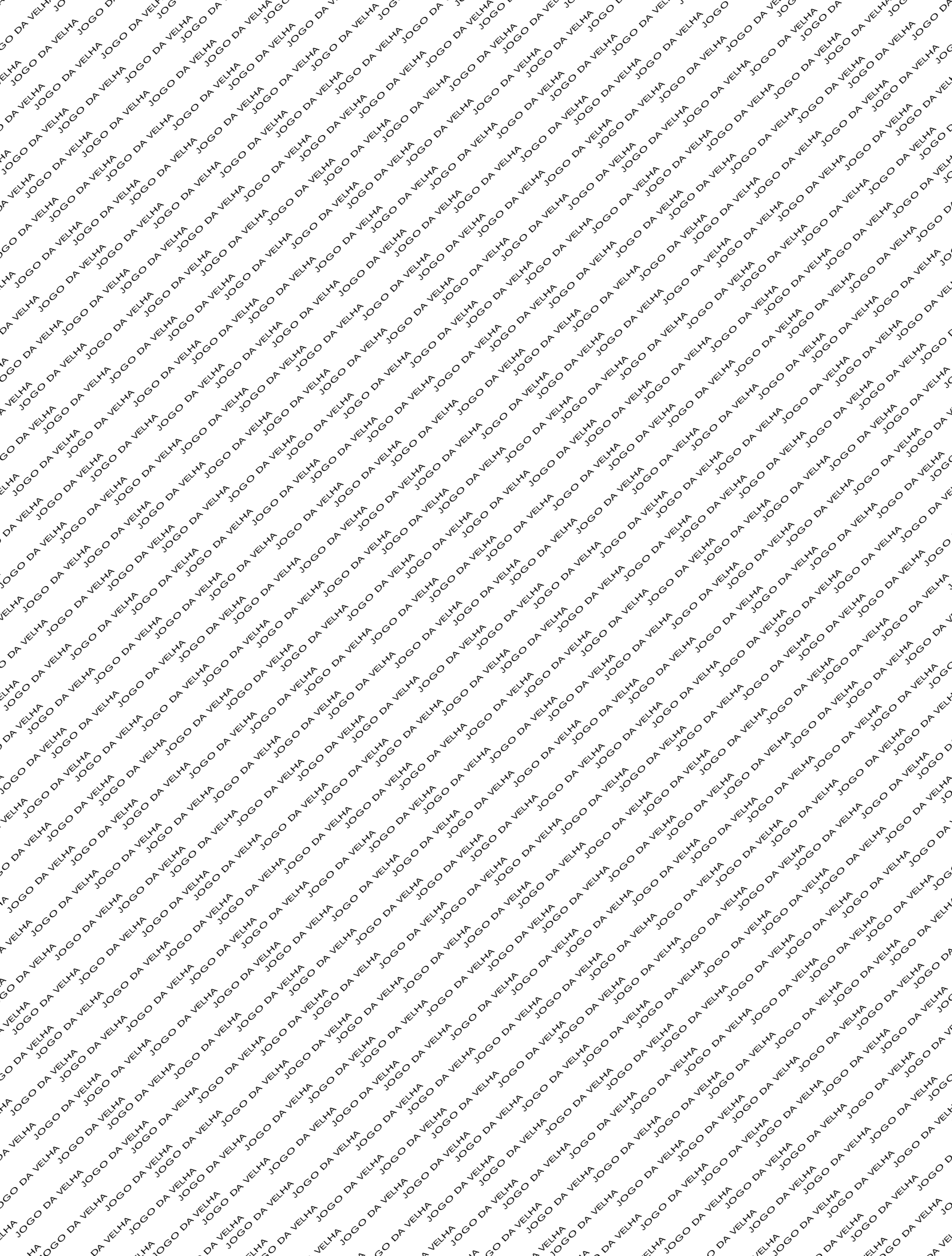
SEU

PÁSSARO

PESSOA

MASSA

PASSADO



Jogo da velha

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!

ASSOBIO

PÊSSEGO

OSSO

TRAVESSA

MOÇA

CAÇA

FAÇA

FUMAÇA

BALANÇA

CRIANÇA

DANÇA

LOUÇA

CANJICA

JEITO

OBJETO

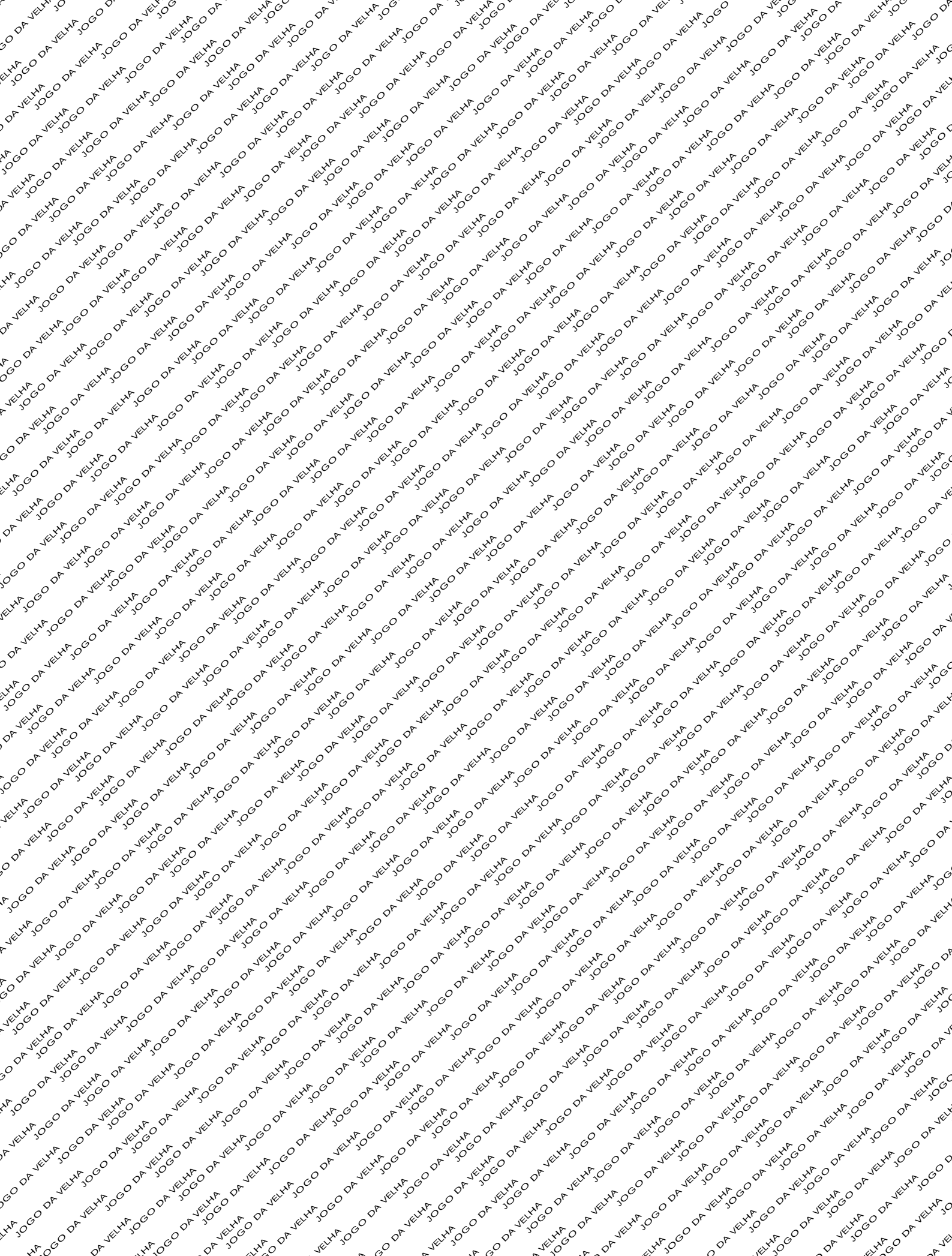
SUJEITO

PROJETO

ANJINHO

MAJESTADE

LAJE



Jogo da velha

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!

IMAGEM

GELO

CORAGEM

GENTE

GÊNIO

FUGIU

PRESTÍGIO

IMAGINA

TAMPA

CAMPO

SOMBRA

TEMPO

LIMPO

OMBRO

TOMBO

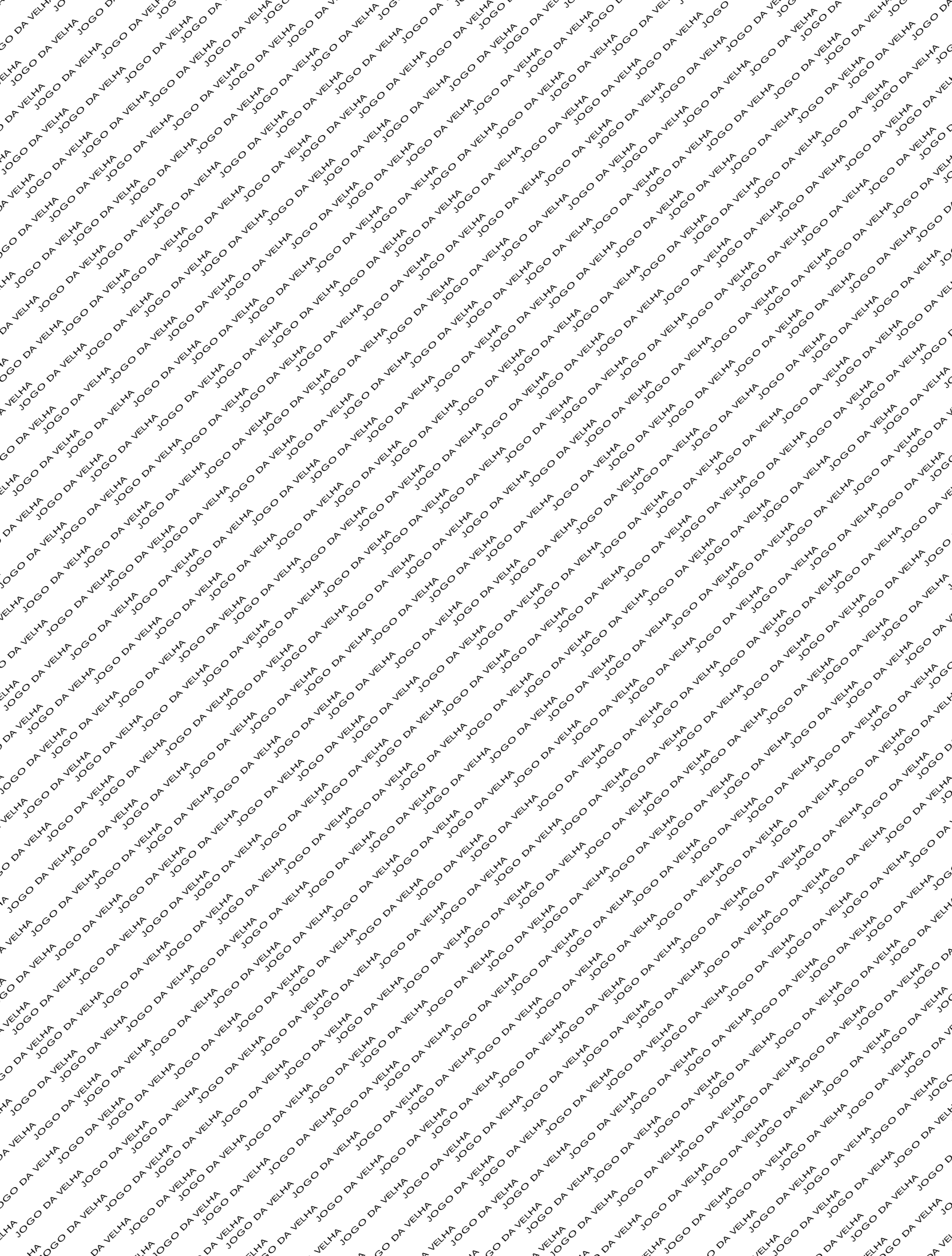
SAMBA

PINTOR

ONÇA

ANDA

MANGA



Jogo da velha

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!

TANQUE

ENROLA

ENSINO

ANZOL

CHUTA

CACHOEIRA

ACHA

BOLACHA

CHÁCARA

CHUCHU

CACHO

MACHUCA

LIXO

PEIXE

ENXUGA

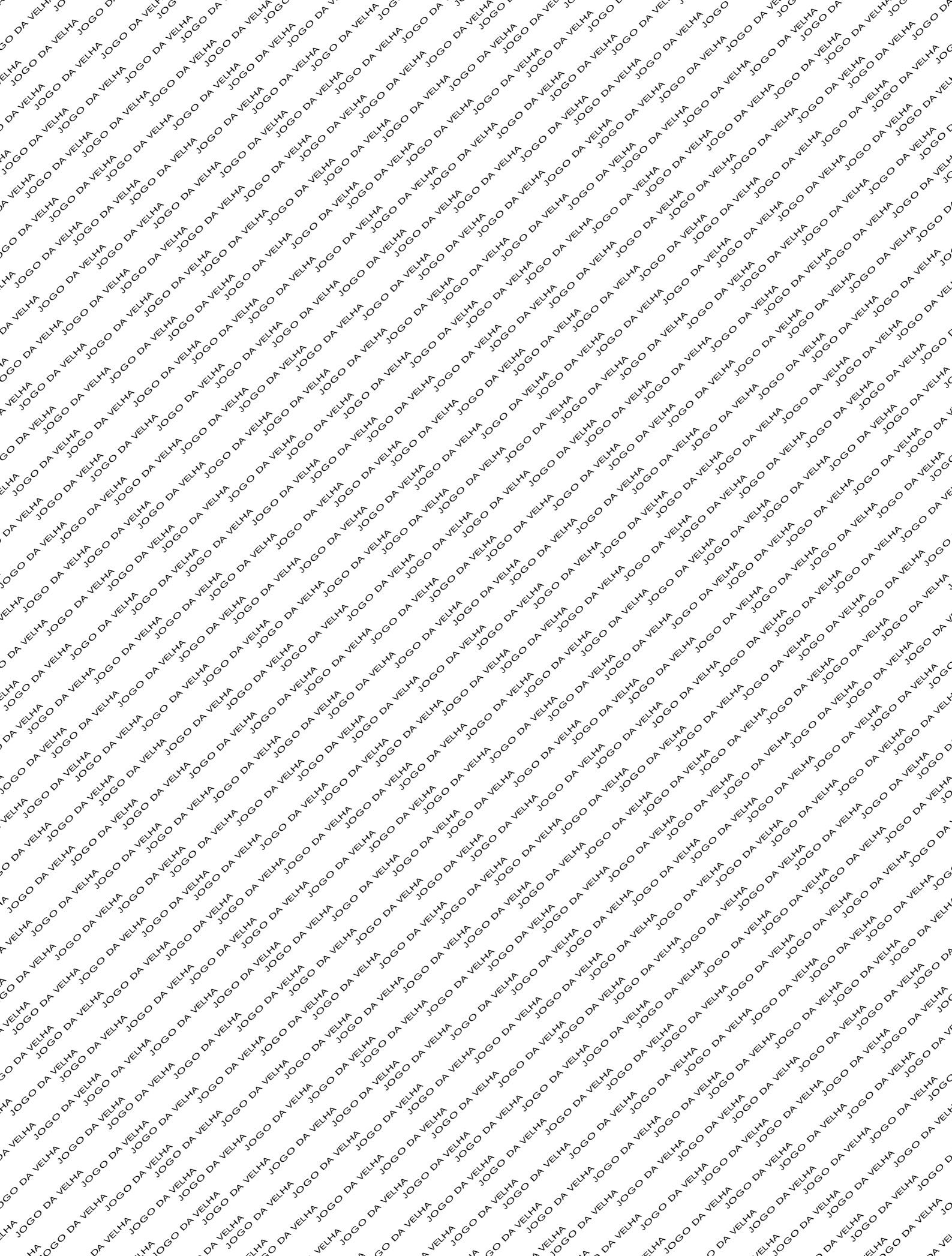
XALE

XÍCARA

BAIXO

CAIXA

DEIXA



Jogo da velha

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!

Jogo da velha

Dois jogadores

Material necessário

Cartela com nove divisões; 80 fichas de palavras, arrumadas em cinco caixinhas contendo cada uma dois grupos de fichas (uma para fichas de palavras terminadas em L e em U, outra para fichas de palavras com SS e com Ç, outra para fichas de palavras com X e com CH etc.)

DOBRE AQUI

Objetivo do jogo

Colocar três palavras de um determinado grupo, uma em seguida à outra, na vertical, horizontal ou diagonal, e lê-las.

Regra do jogo

Os jogadores escolhem uma caixa de fichas (com dois grupos de palavras) e cada jogador escolhe um grupo:

com L ou U no final — um fica com as terminadas em L, outro com as em U;
com SS ou Ç — as que

contêm SS para um, as com Ç para o outro;
com CH ou X (e assim por diante);
com M antes de P e B, ou com N antes das demais consoantes;
com JE/JI ou com GE/GI.

Em cada partida, só é permitido jogar com as fichas de uma mesma caixa: se um jogador escolher, por exemplo, o grupo de fichas de palavras que contêm JE ou JI, o outro deverá

pegar as que contêm GE ou GI. Cada jogador, na sua vez, coloca sobre a cartela uma das fichas do seu grupo, procurando formar uma trinca na horizontal, vertical ou diagonal. Ganha o jogo quem conseguir fazer primeiro a trinca e ler as palavras colocadas.

(Adaptado do livro *Construindo a escrita: gramática e ortografia*, de Carmen Silvia Carvalho e outros. São Paulo: Ática, 1995.)

COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

L/U

Jogo da velha

DOBRE AQUI

DOBRE AQUI

COLE AQUI

COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

SS/Ç

Jogo da velha

COLE AQUI

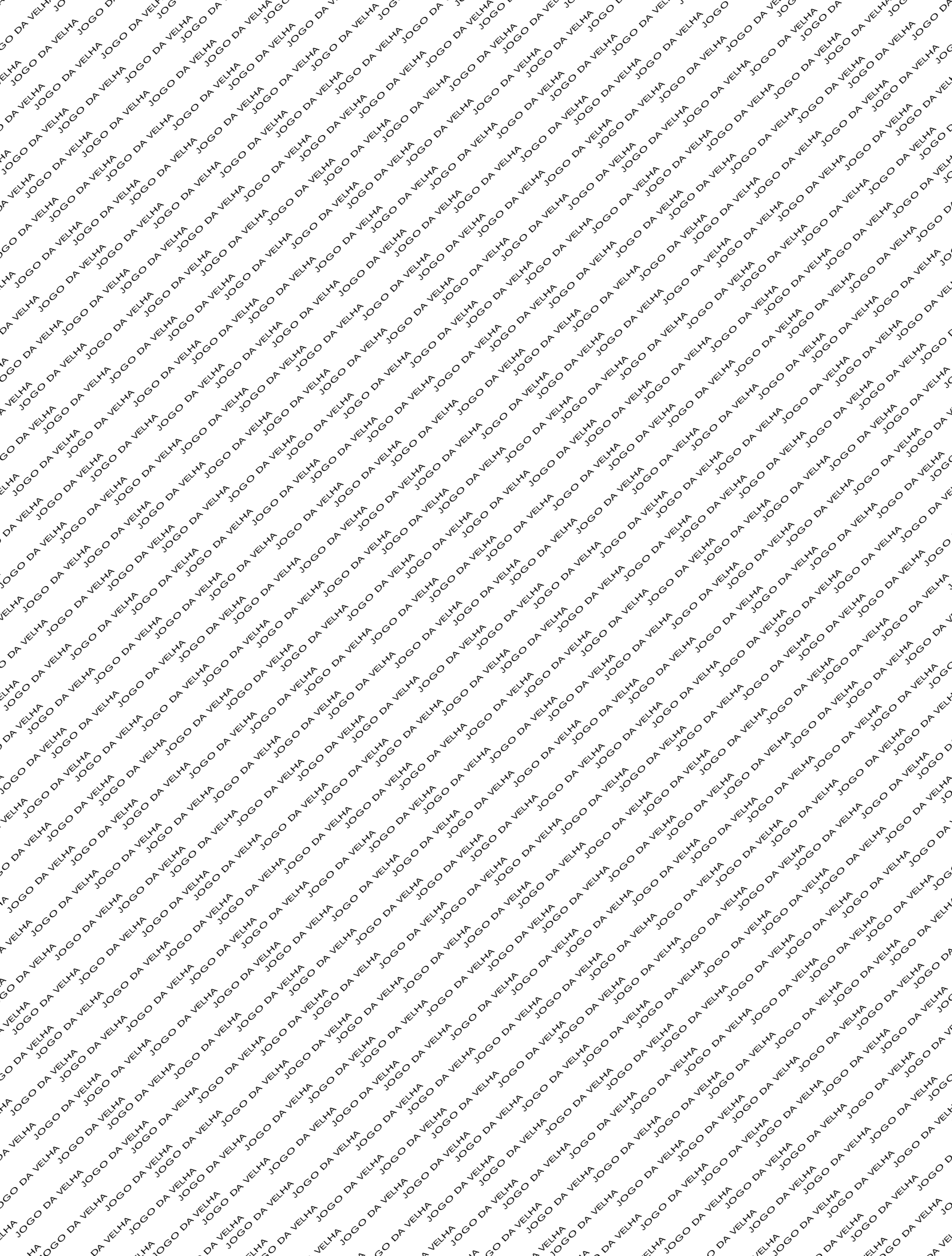
COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

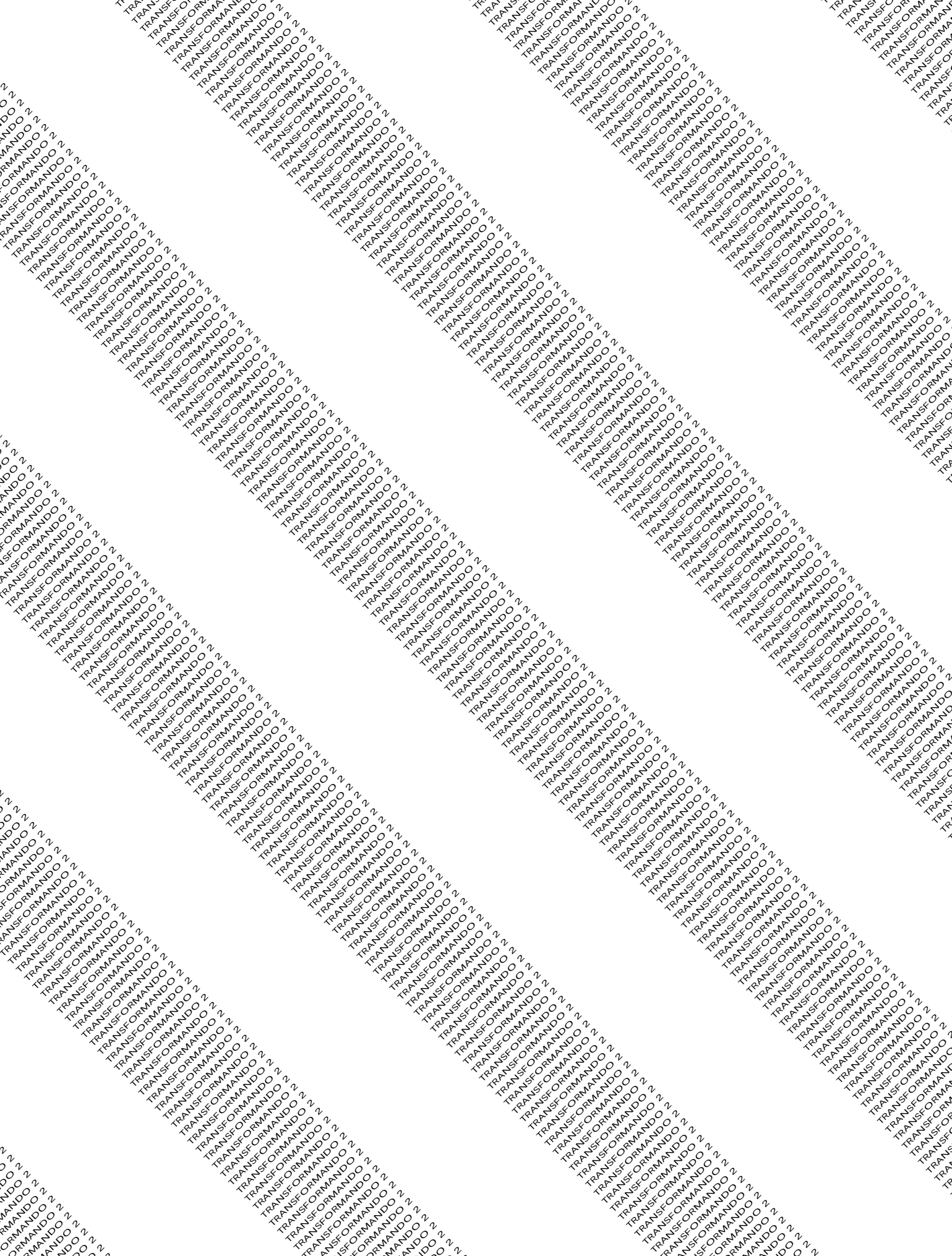
JE/JI/GE/GI
Jogo da velha

COLE AQUI

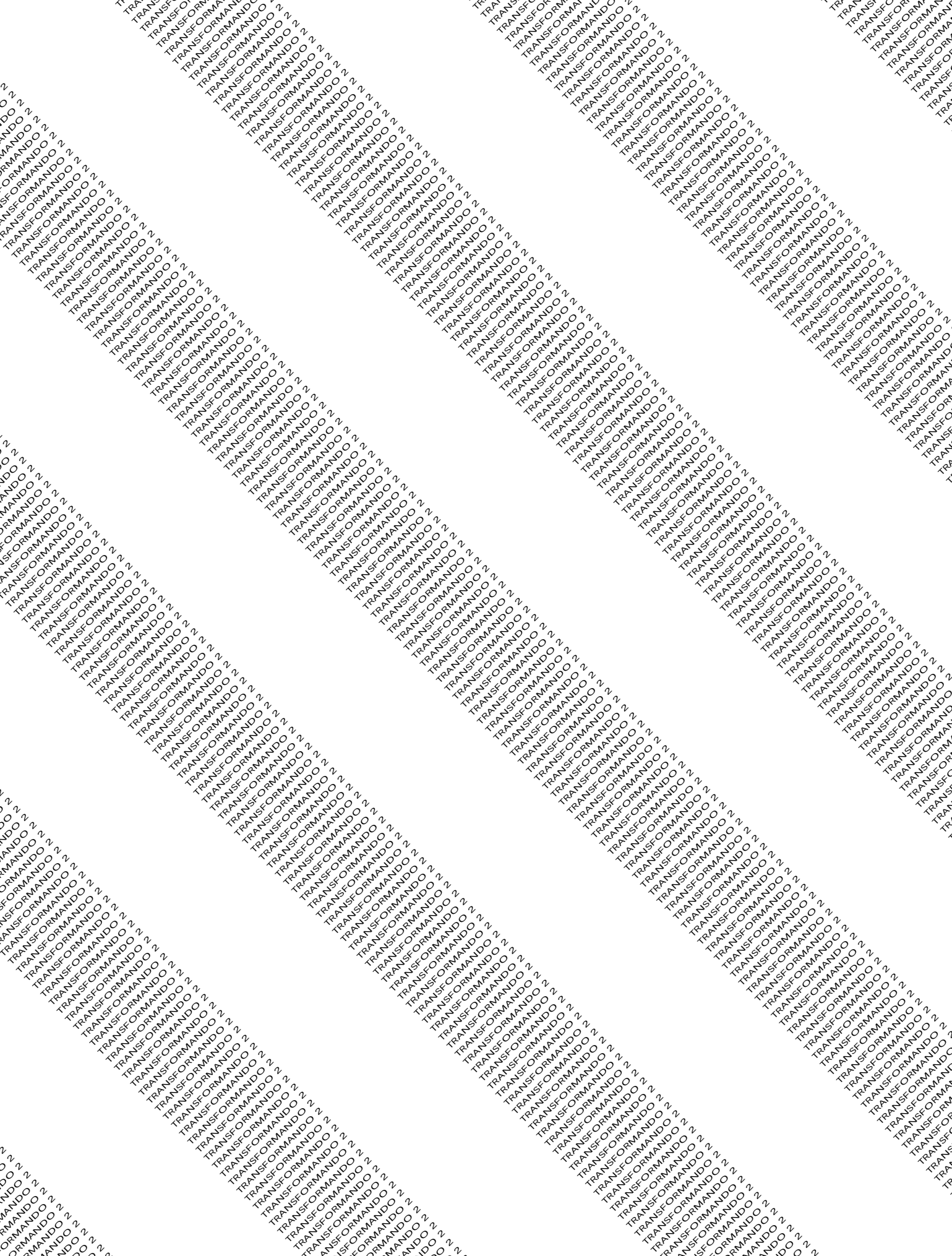
RECORTE AS CAXINHAS — M/N E CH/X — NA FOLHA 33



P	A	T	O
C	A	T	A
M	O	L	A
G	A	T	O
P	E	C	A
B	A	B	A
P	A	T	A
M	A	T	A



C	A	D	A
C	A	R	O
S	O	B	E
P	O	V	O
A	N	O	
A	D	A	
C	A	C	O
P	E	N	A



U R L S N M H

Transformando 2

Dois jogadores

Material necessário

16 fichas de palavras,
7 fichas de letras; papel para
escrever as palavras
formadas

Objetivo do jogo

A partir de uma palavra
dada, formar outra,
acrescentando uma letra (em
qualquer lugar da palavra),

DOBRE AQUI

escolhida dentre um grupo
determinado de letras.

Regra do jogo

Colocam-se as fichas de
palavras num monte, com a
parte escrita virada para
baixo, e as fichas de letras
espalhadas, com a parte
escrita virada para cima.

Cada jogador, na sua vez,
vira uma ficha e lê a
palavra, escolhendo em
seguida uma letra (dentre as

DOBRE AQUI

fichas de letras) que possa
modificá-la, formando e
lendo a nova palavra. Não
é permitido substituir letras,
apenas acrescentar.

Se acertar, ganha um ponto.
Se não conseguir, outro
jogador poderá fazê-lo e
ficar com o ponto.

Os jogadores devem
escrever cada palavra
formada em uma folha ou
no caderno. As fichas de

DOBRE AQUI

palavras já retiradas formam
outro monte e serão usadas
mais uma vez, na mesma
rodada, mas não é permitido
repetir a mesma palavra
formada na primeira vez.
As fichas de letras voltam
para a mesa, para serem
utilizadas novamente,
depois que todos anotarem
a palavra formada.

Ganha o jogo quem fizer
mais pontos.

COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

Transformando 2

COLE AQUI

COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

M/N

Jogo da velha

COLE AQUI

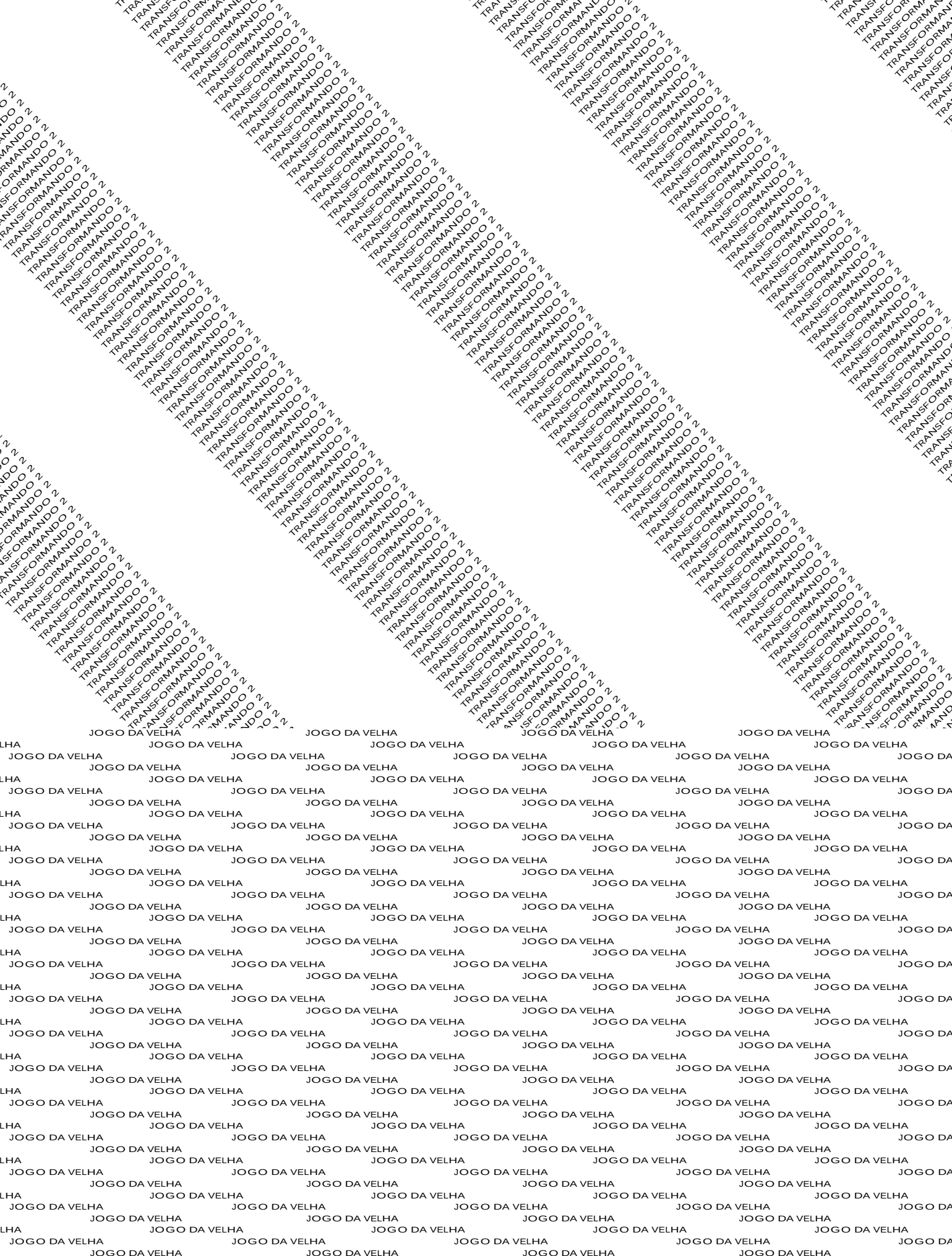
COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

CH/X

Jogo da velha

COLE AQUI



velho

manh

cacho

malha

ganha

ach

molho

linha

chave

bolha

vinho

macho

folha

galinh

cachorro

repolho

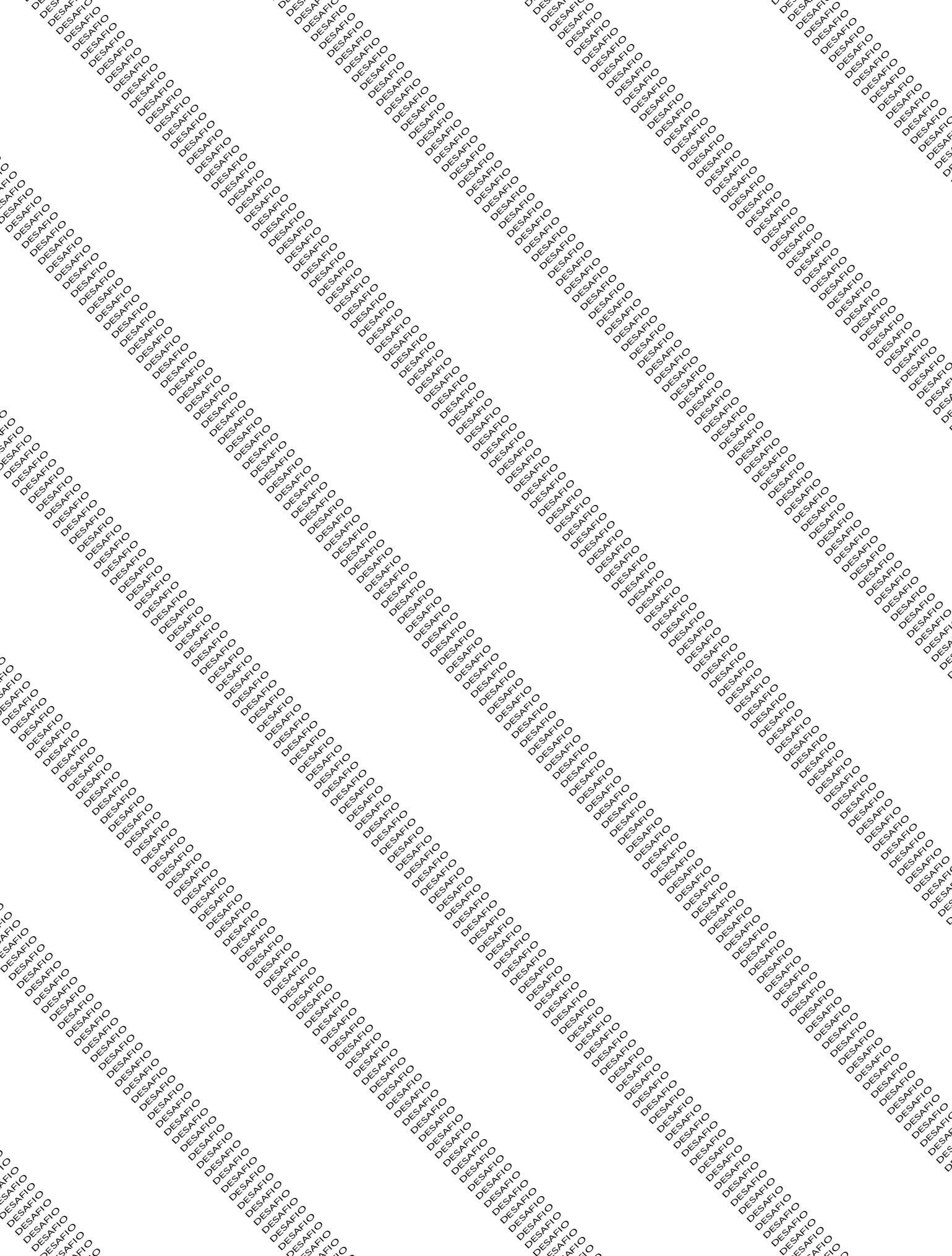
banho

choc

olho

lenha

bucho



milho

aranha

bicho

Desafio

Dois jogadores

Material necessário

24 fichas com palavras

Objetivo do jogo

Escrever corretamente as palavras ditadas pelo adversário

Regra do Jogo

Colocam-se as fichas de palavras com a parte escrita virada para baixo.

O primeiro jogador sorteia uma palavra e, sem mostrar para o adversário, dita para ele, que deve escrevê-la numa folha de papel corretamente.

Se acertar, faz um ponto. Se errar, deve apagá-la e corrigi-la consultando a ficha, mas não ganha o ponto. Se não corrigir, perde ponto.

O segundo jogador prossegue da mesma forma.

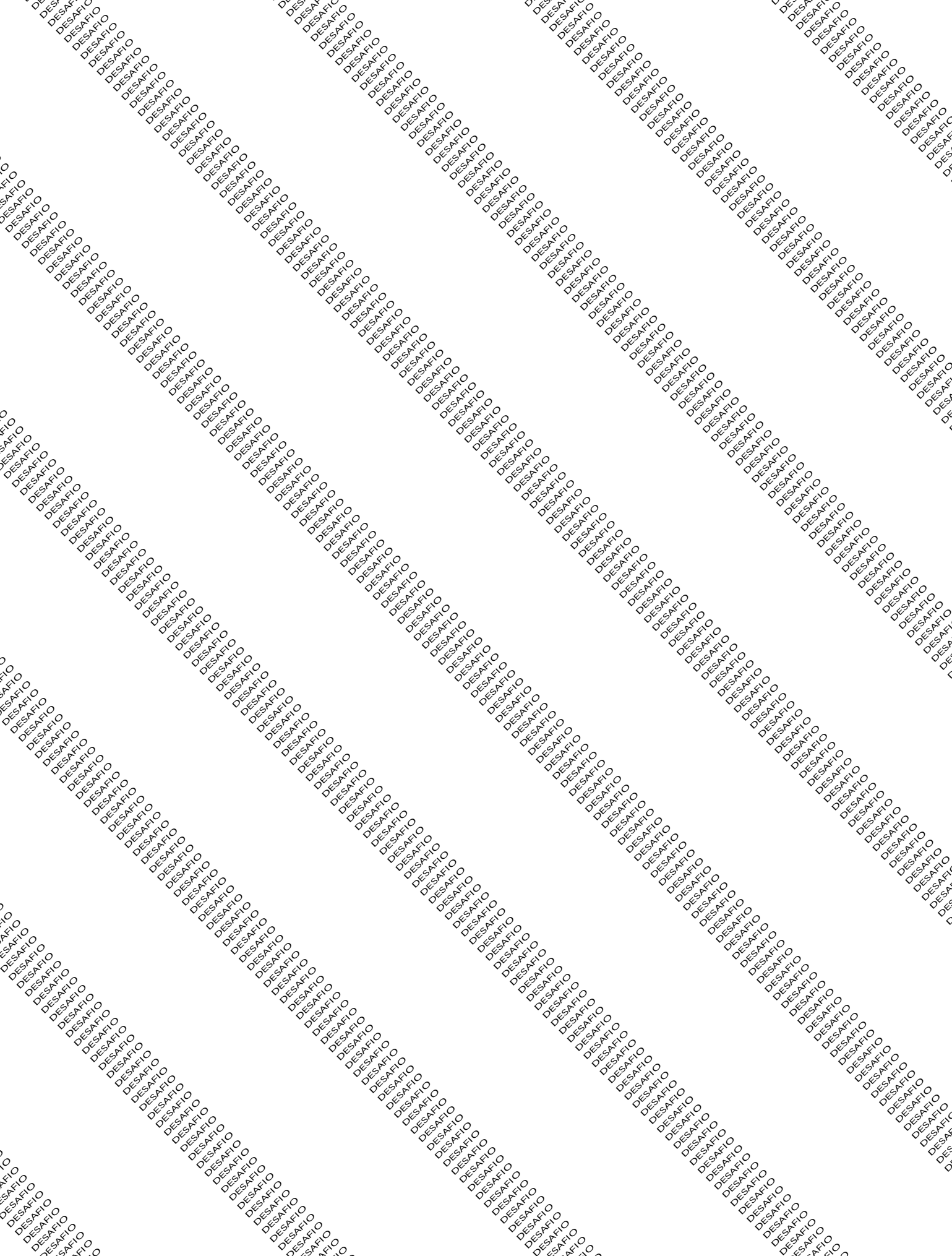
Ganha o jogo quem fizer mais pontos.

COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

Desafio

COLE AQUI

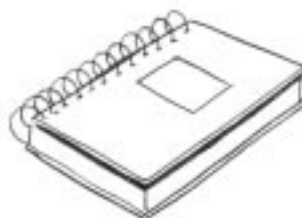




BARRIL



BARRIS



CADERNO



CADERNOS



BOTÃO



BOTÕES



MÃO



MÃOS



PÃO



PÃES



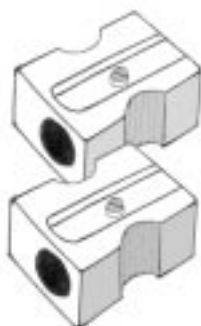
BORRACHA



BORRACHAS



APONTADOR



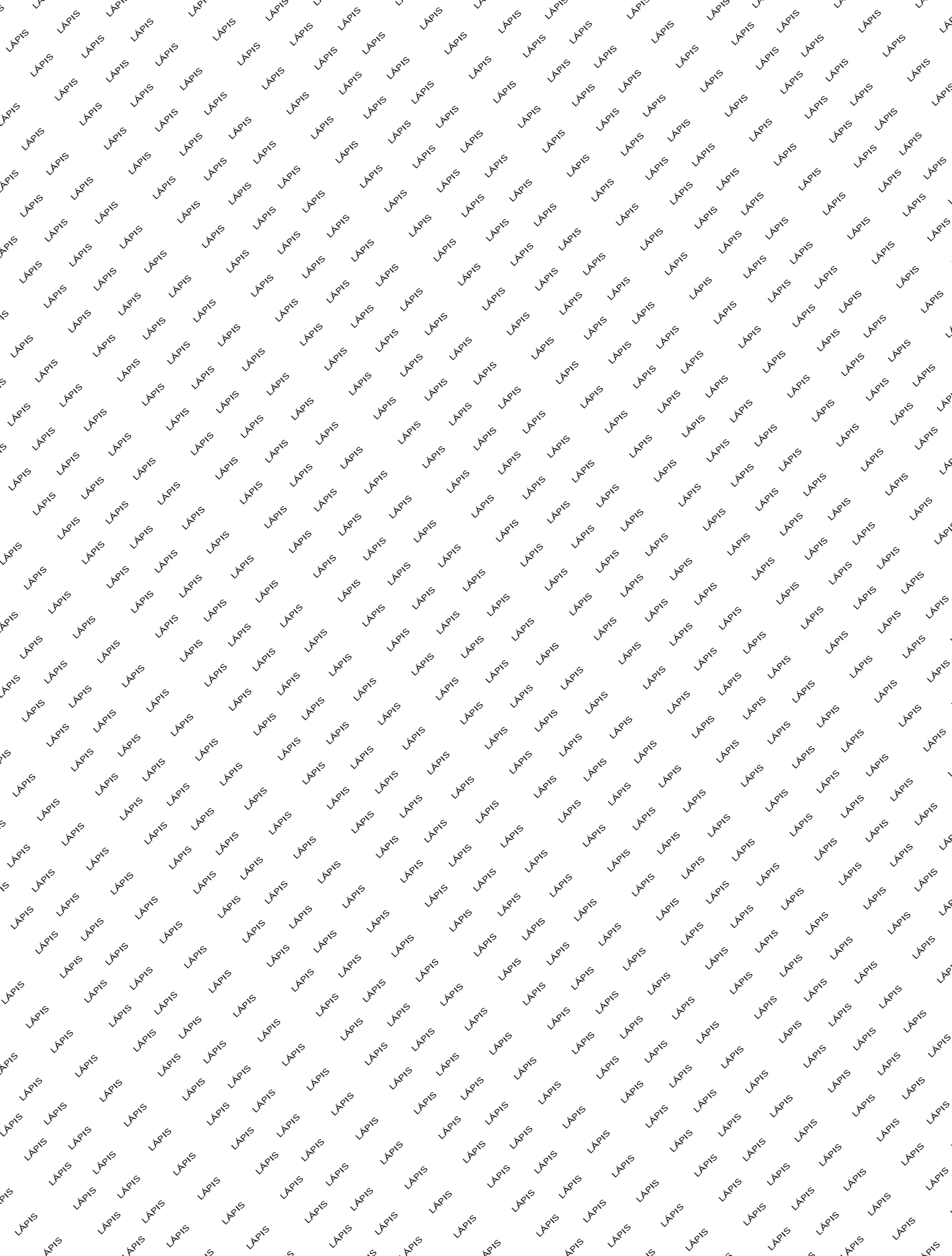
APONTADORES



LIVRO



LIVROS





BOMBOM



BOMBONS



PAPEL



PAPÉIS



TESOURA



TESOURAS



CARTAZ



CARTAZES



LÁPIS



LÁPIS

Lápis

Cinco jogadores

Material necessário

25 cartas

Objetivo do jogo

Ficar sem carta alguma (não ficar com a carta que representa o lápis)

Regra do jogo

O jogo é semelhante ao tradicional “mico” — neste caso, o lápis, que não tem par. As cartas embaralhadas são todas distribuídas aos jogadores. Cada jogador forma os pares (singular e plural) que tiver na mão e “abaixa” na mesa, arrumando as demais cartas na mão em forma de leque. O primeiro jogador retira, sem vê-la, uma carta do

“leque” do jogador à sua esquerda; se formar par com alguma que já tinha, abaixa-o; o jogador que ficou com uma carta a menos retira uma do outro à sua esquerda e assim sucessivamente. Quando todos os pares forem formados, quem ficar com a carta do lápis paga uma prenda (uma determinada tarefa decidida pelo grupo antes de jogar).

DOBRE AQUI

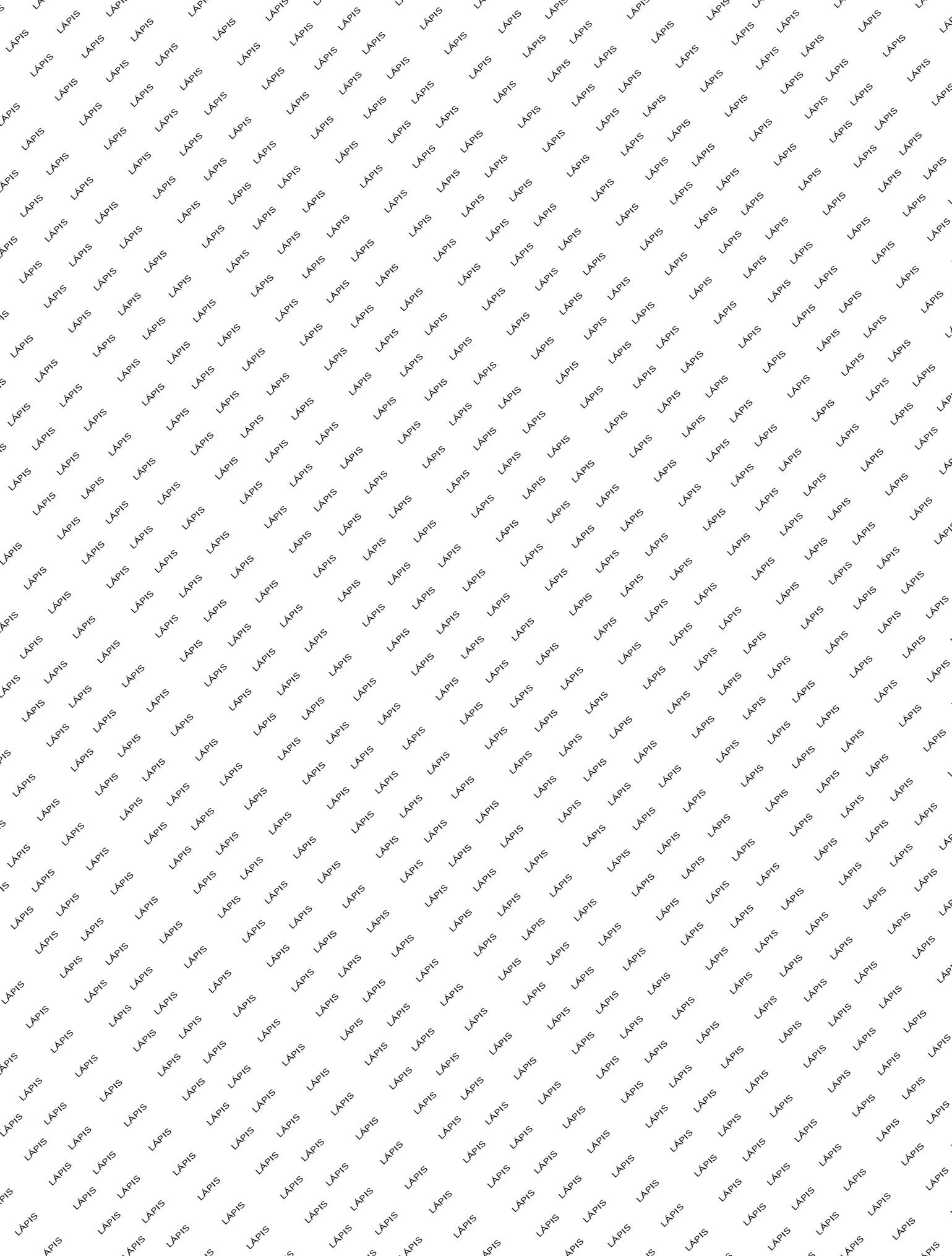
DOBRE AQUI

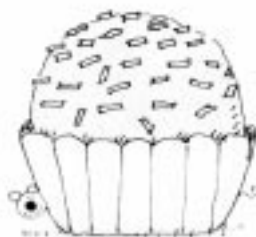
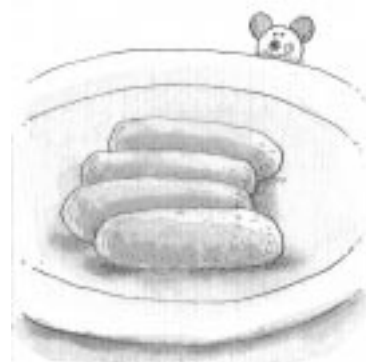
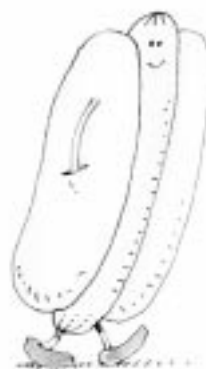
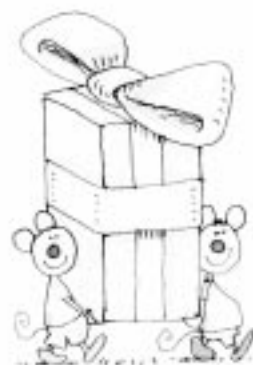
COLE
AQUI

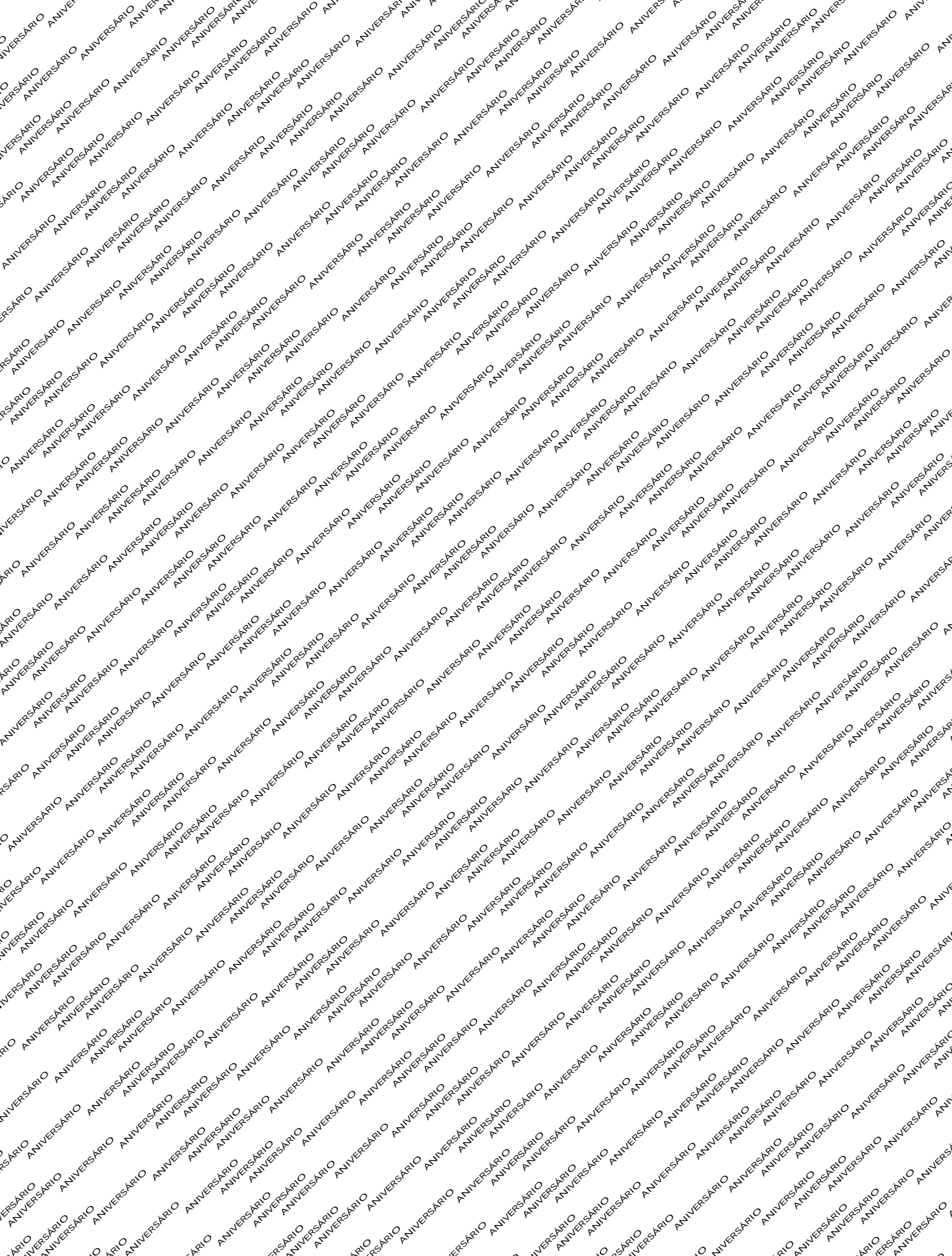
APRENDER
PRA
VALER!

Lápis

COLE AQUI







CONVIDADOS

MESA

PALHAÇO

PRESENTE

CONVITE

LEMBRANCINHAS

CACHORRO-
QUENTE

SANDUÍCHE

PASTEL

BEIJINHO

EMPADA

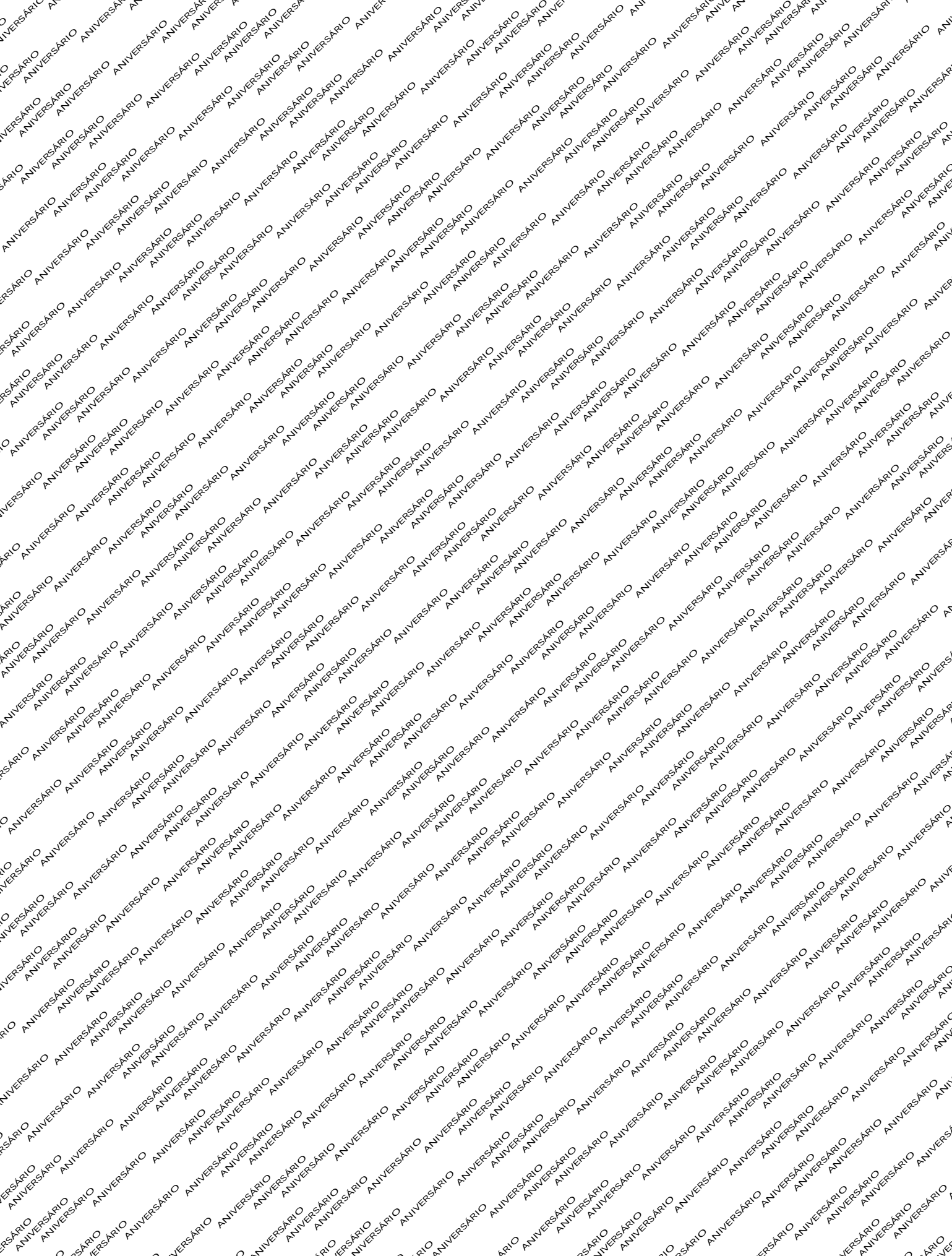
CROQUETES

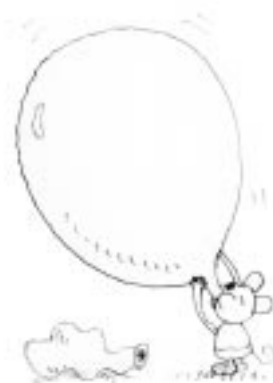
SUCO

BRIGADEIRO

CAJUZINHO

CHAPÉU





COPO

PRATO

REFRIGERANTE

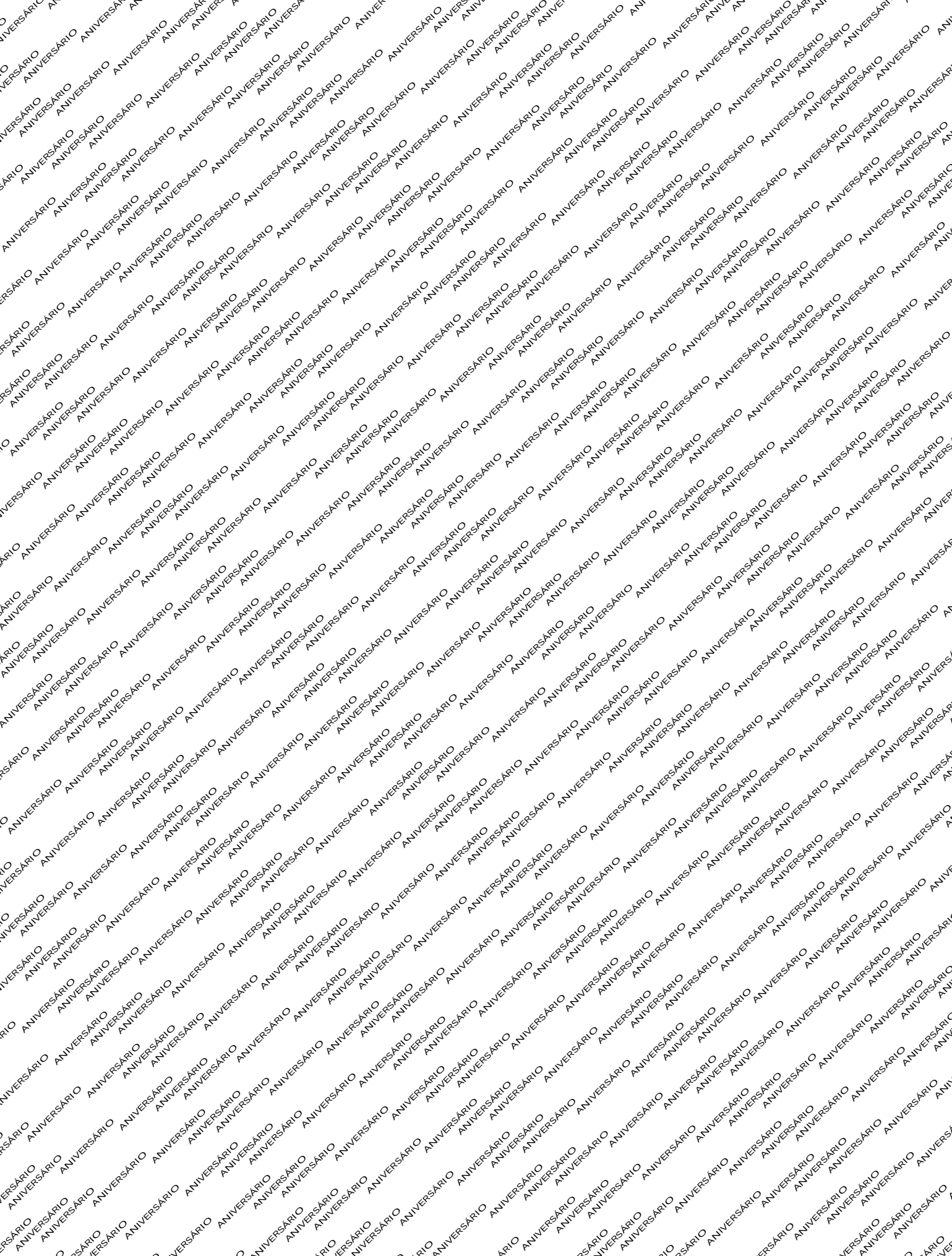
GUARDANAPO

APITO

BOLO

VELA

BEXIGA





BODE



CABRA



BOI



VACA



CAVALO



ÉGUA



CARNEIRO



OVELHA



ELEFANTE



ALIÁ OU ELEFOA



CACHORRO



CADELA



GATO



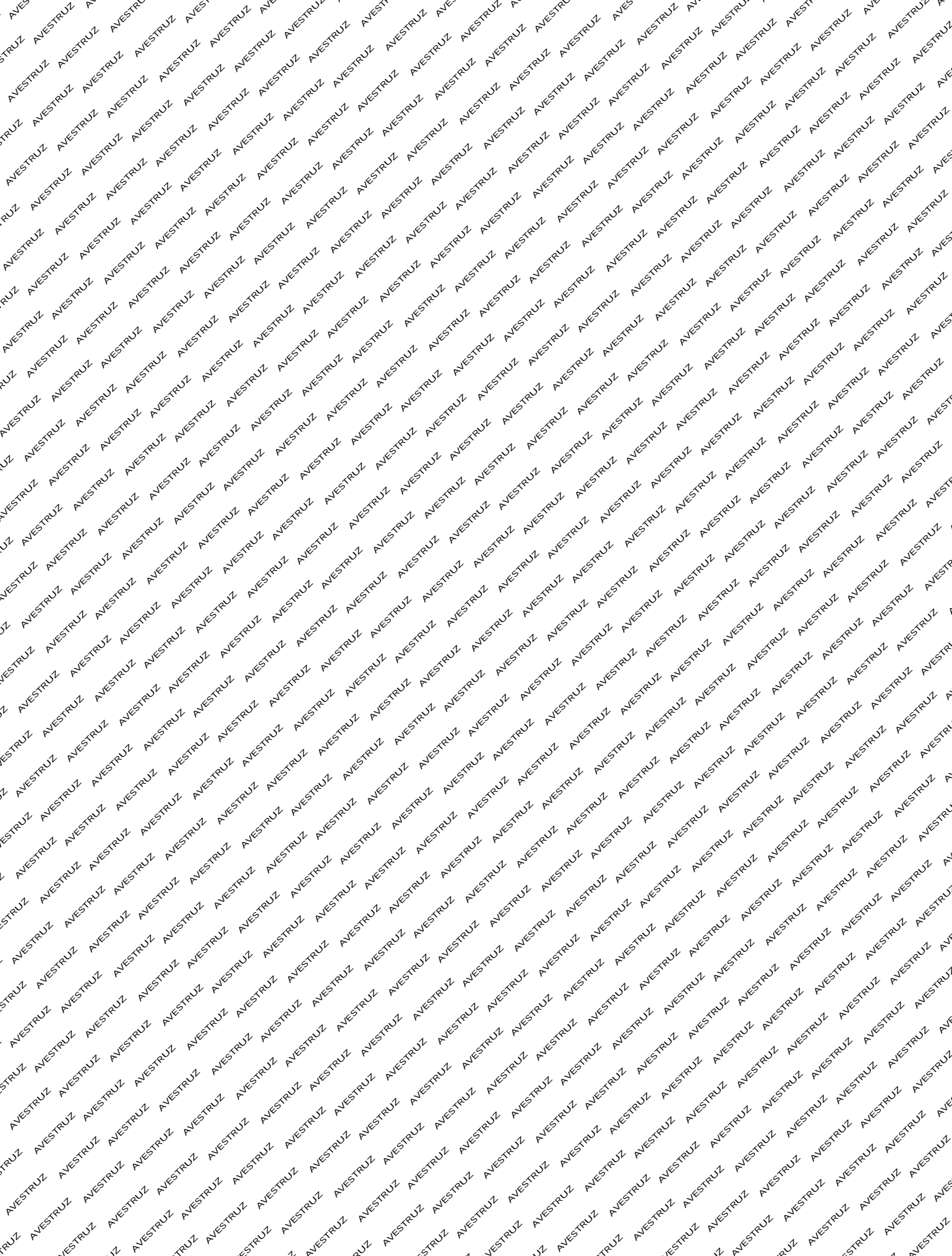
GATA



BURRO



BESTA





ZANGÃO



ABELHA



COBRA MACHO



COBRA FÊMEA



JAVALI



JAVALINA OU
GIRONDA



PARDAL



PARDOCA



PERU



PERUA



PATO



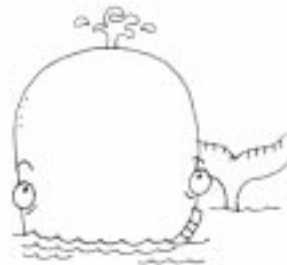
PATA



JACARÉ MACHO



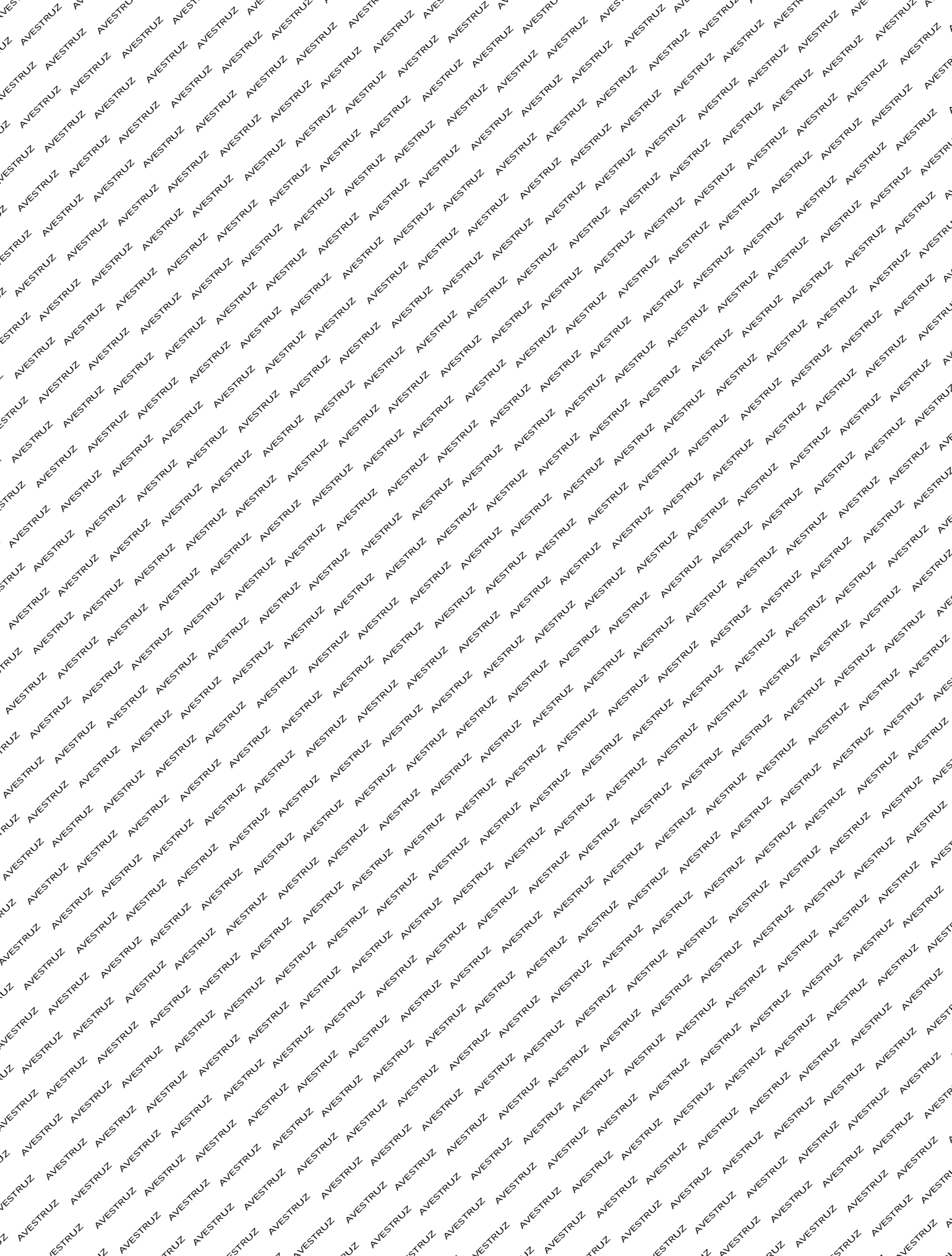
JACARÉ FÊMEA



BALEIA MACHO



BALEIA FÊMEA





MACACO



MACACA



LEÃO



LEOA



GALO



GALINHA



COELHO



COELHA



BORBOLETA
MACHO



BORBOLETA
FÊMEA



ARARA MACHO



ARARA FÊMEA



AVESTRUZ

Avestruz

Cinco jogadores

Material necessário

45 cartas

Objetivo do jogo

Não ficar com a carta que representa o avestruz

Regra do jogo

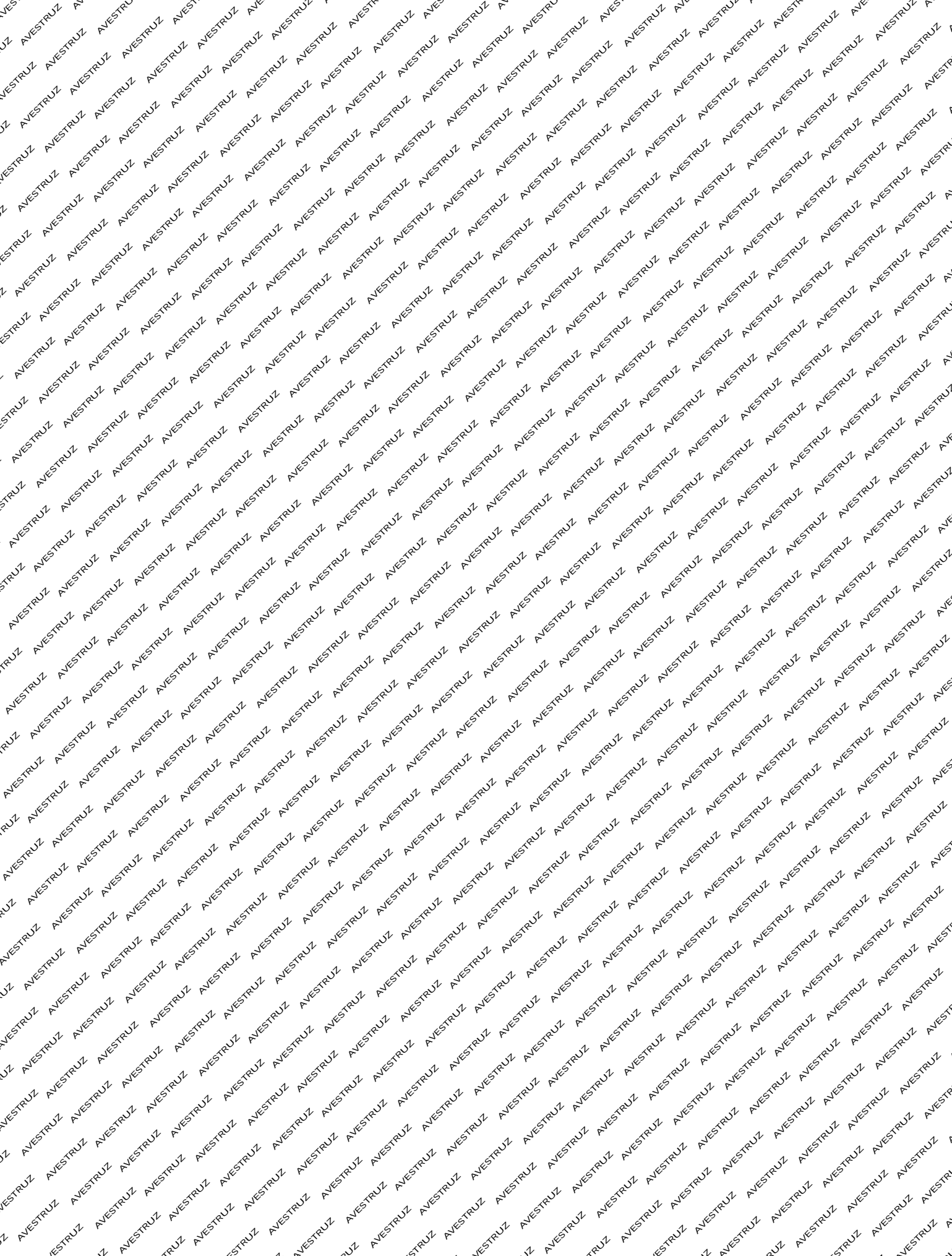
Jogo semelhante ao de

“mico”. Embaralham-se as cartas e distribuem-se nove para cada jogador. Cada um forma os pares (de masculino e feminino) que tiver na mão, “abaixa-os” à sua frente e arruma as demais cartas na mão em forma de leque. O primeiro jogador retira, sem vê-la, uma carta do “leque” do jogador à sua esquerda; se

formar par com alguma que já tinha, abaixa-o; o jogador que ficou com uma carta a menos retira uma do outro à sua esquerda e assim sucessivamente. Quando todos os pares forem formados, quem ficar com a carta do avestruz paga uma prenda (uma determinada tarefa decidida pelo grupo antes de jogar).

DOBRE AQUI

DOBRE AQUI



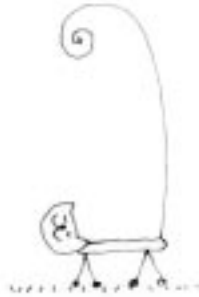
Três trincas

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!



GATO



GATINHO



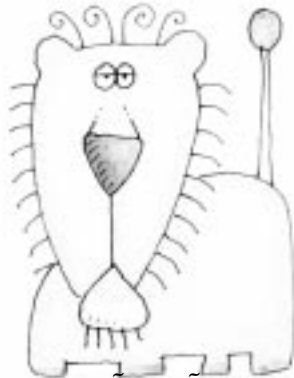
GATÃO



LEÃO



LEÃOZINHO



LEÃOZÃO



ONÇA



ONCINHA



ONÇONA



CORUJA



CORUJINHA



CORUJONA



PORCO



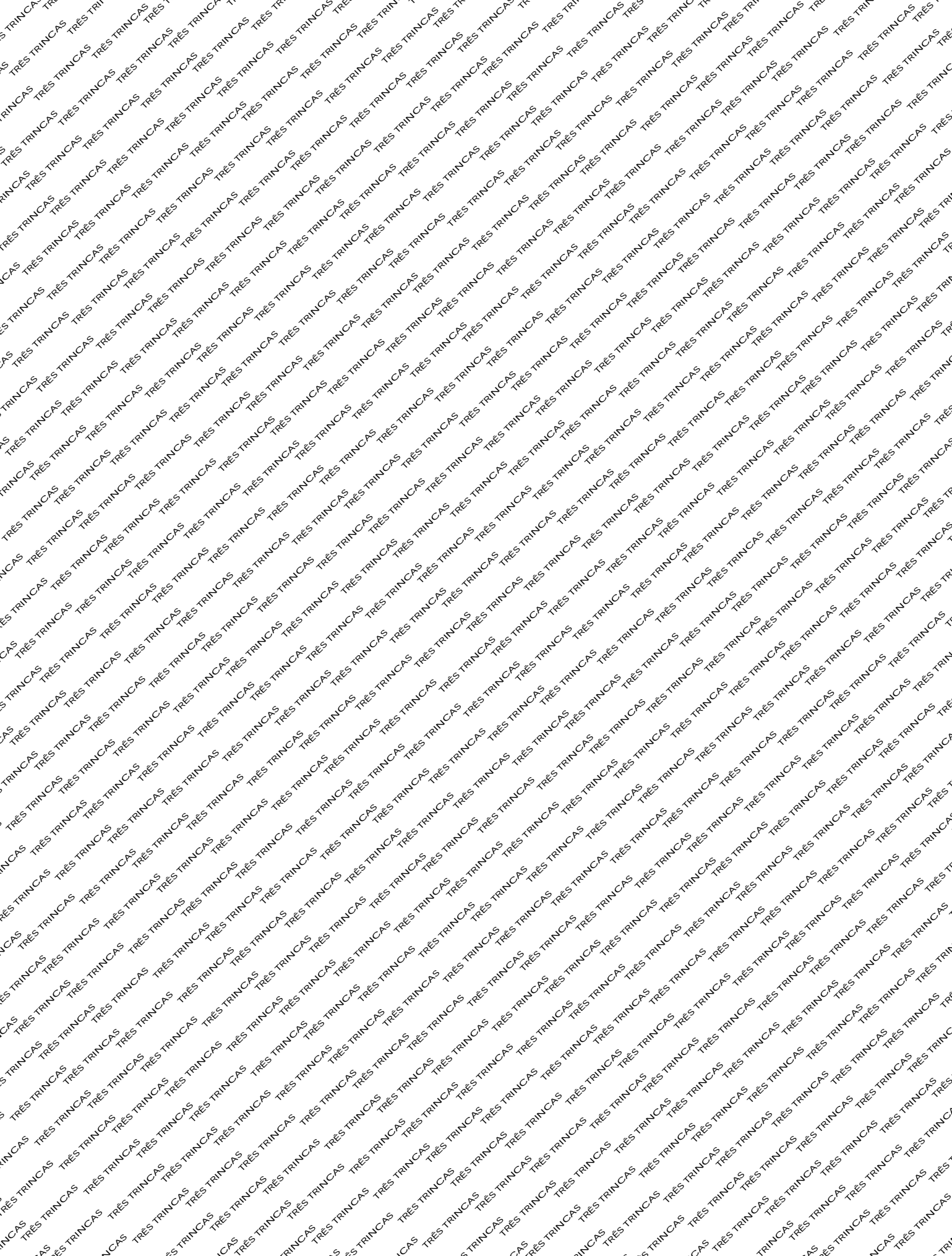
PORQUINHO



PORCÃO



CACHORRO



Três trincas

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!



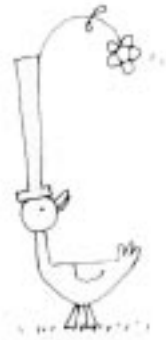
CACHORRINHO



CACHORRÃO



PATO



PATINHO



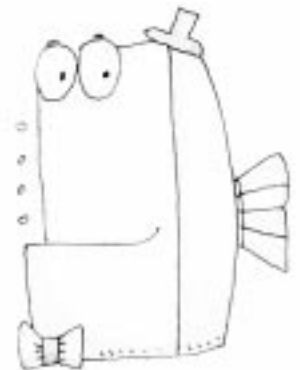
PATÃO



PEIXE



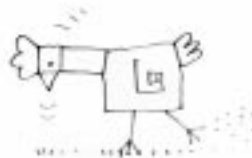
PEIXINHO



PEIXÃO



GALINHA



GALINHINHA



GALINHONA



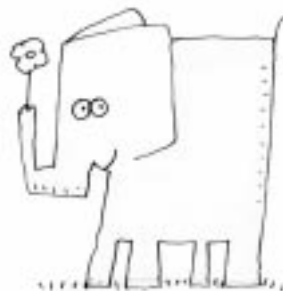
BALEIA



BALEINHA



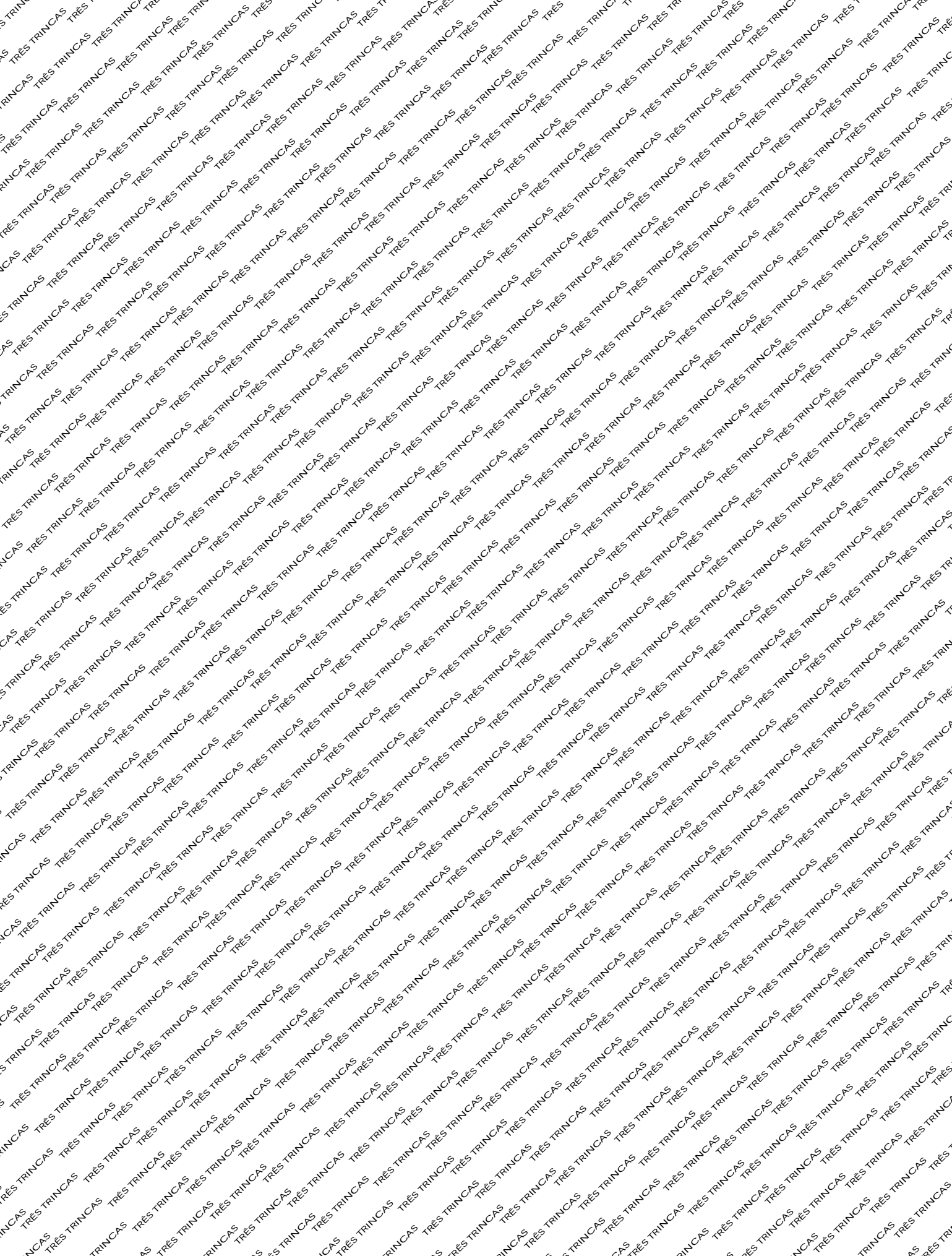
BALEIONA



ELEFANTE



ELEFANTINHO



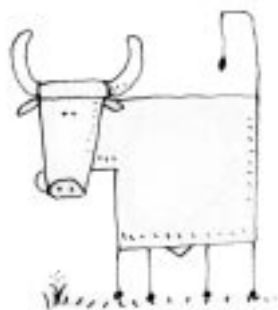
Três trincas

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

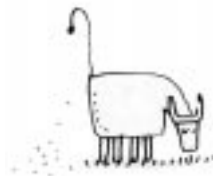
APRENDER
PRA
VALER!



ELEFANTÃO



BOI



BOIZINHO



BOIZÃO

Três trincas

Quatro jogadores

Material necessário

36 cartas

Objetivo do jogo

Formar três trincas

Regra do jogo

Distribuem-se nove cartas

DOBRE AQUI

para cada jogador. Caso tenham alguma trinca pronta (o mesmo nome de animal no aumentativo, no diminutivo e normal), os jogadores a “abaixam” à sua frente, na mesa; as demais cartas são arrumadas na mão em forma de leque.

O primeiro jogador retira, sem vê-la, uma carta do

DOBRE AQUI

“leque” do jogador à sua esquerda; este retira uma do outro à sua esquerda e assim sucessivamente. À medida que forem formando trincas, devem “abaixá-las”. Ganha quem fizer primeiro três trincas.

COLE
AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

COLE AQUI

Três trincas

COLE
AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

COLE AQUI

Avestruz

[illegible]

Formando palavras 1

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!



J O R N A L

A A A

A A A



B O N E C A

A O O

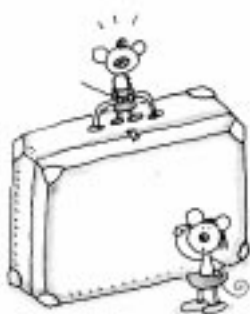
O O O



V E L A

E E E

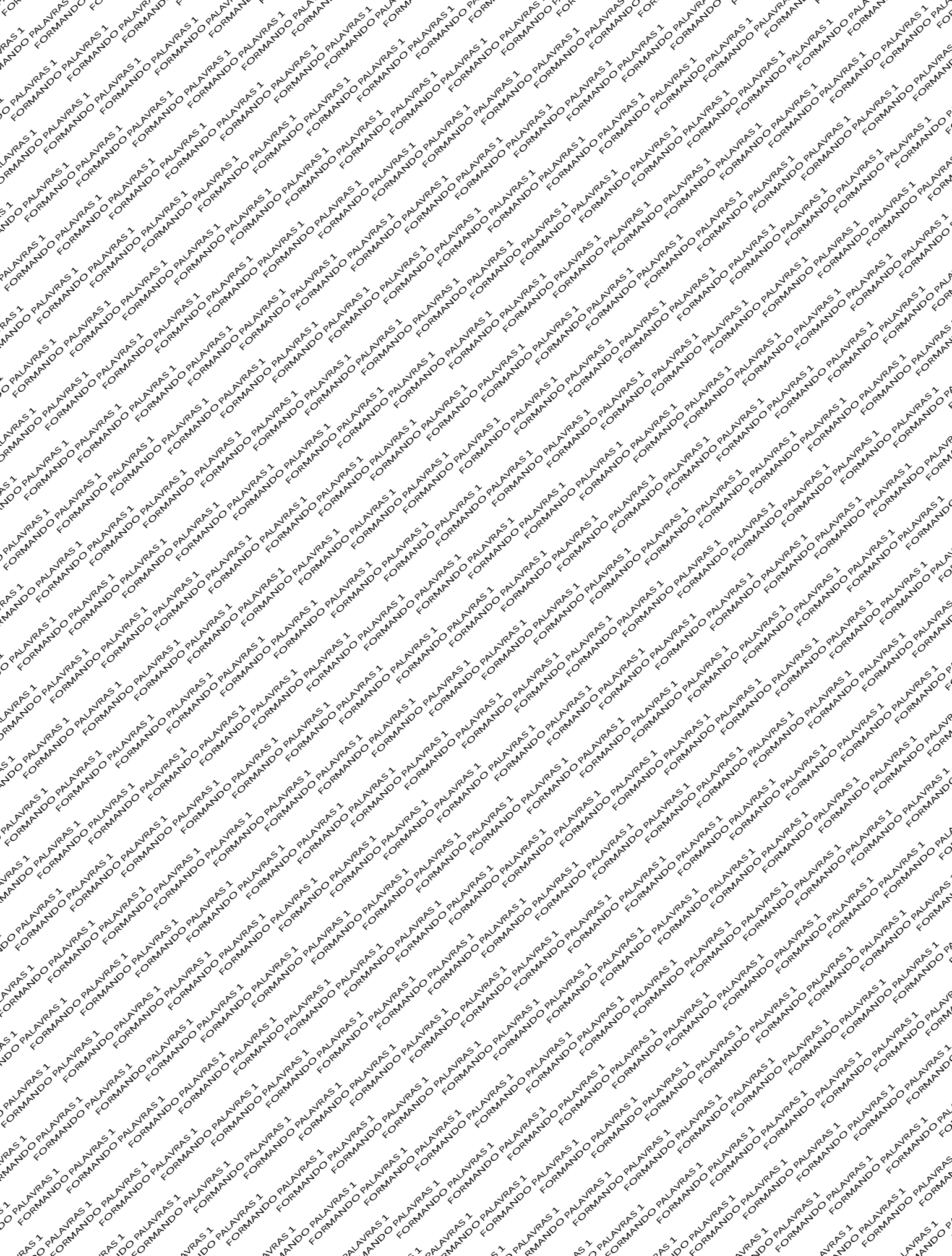
E E I



M A L A

I N N

N L L



Formando palavras 1

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!



CANÁRIO

L L R

R R J



ABACATE

J C C

C C T



MACACO

T T T

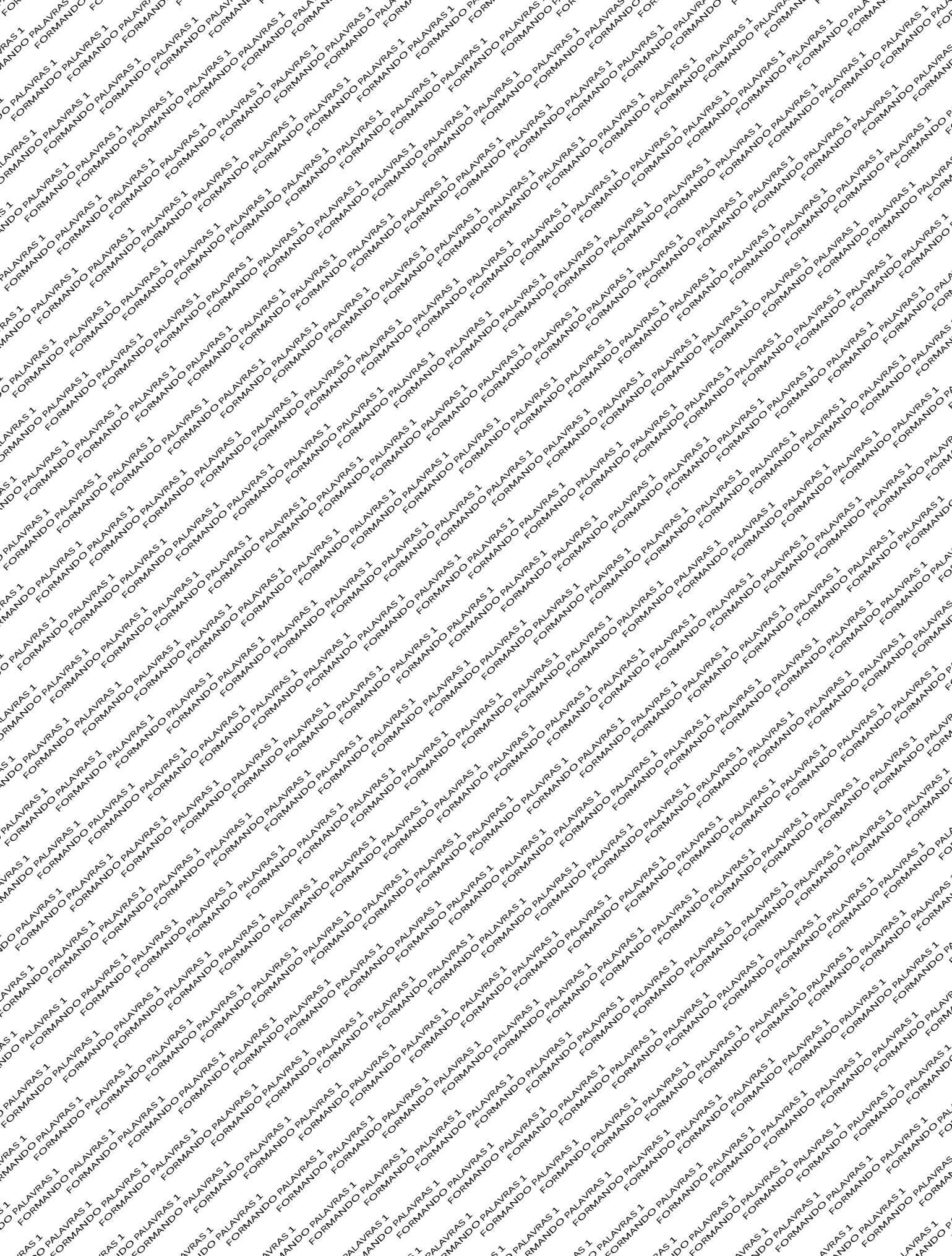
V V V



CAMELO

M M M

B B B



Formando palavras 1

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
**APRENDER
PRA
VALER!**

Formando palavras 1

COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

COLE AQUI

Formando palavras 1

Dois jogadores

Material necessário

Oito fichas com palavras, ilustradas; 48 cartas com letras

Objetivo do jogo

Formar e ler duas palavras, utilizando as letras de uma palavra sorteada.

DOBRE AQUI

Regra do jogo

Espalham-se as fichas de palavras com a parte escrita virada para baixo; as cartas de letras também ficam espalhadas, mas com a parte escrita virada para cima.

Sorteia-se uma ficha de palavra. Usando apenas cartas de letras que

DOBRE AQUI

aparecem nessa palavra sorteada, cada jogador tenta formar outras duas palavras, com qualquer número de letras (não é preciso usar todas, e podem ser usadas letras repetidas).

Quem formar e ler as duas palavras primeiro ganha os pontos da rodada.

DOBRE AQUI

(A ficha de palavra que foi usada deve ser retirada do jogo).

A cada rodada, desmancham-se as palavras formadas e as cartas de letras voltam para a mesa, para serem utilizadas novamente.

Aniversário

Quatro jogadores

Material necessário

48 cartas (24 com figura, 24 com palavra)

Objetivo do jogo

Formar o maior número de pares de figura com palavra

DOBRE AQUI

Regra do jogo

Embaralham-se as cartas e distribuem-se seis para cada jogador; as restantes ficam num monte no centro da mesa. Todos formam os pares de figura e palavra que tiverem nas mãos e “abaixam” à sua frente, conservando as demais cartas na mão.

DOBRE AQUI

O primeiro jogador compra uma do monte e descarta uma; se formar um par, abaixa-o também.

O jogador seguinte pode optar por comprar do monte ou a que foi descartada na mesa, descartando sempre uma depois. Todos procedem da mesma maneira até que todos os

DOBRE AQUI

pares tenham sido formados. Ganha o jogo quem formar o maior número de pares.

[illegible]

Formando palavras 2

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!

A M N
O T

O B L
O

R B O
O M

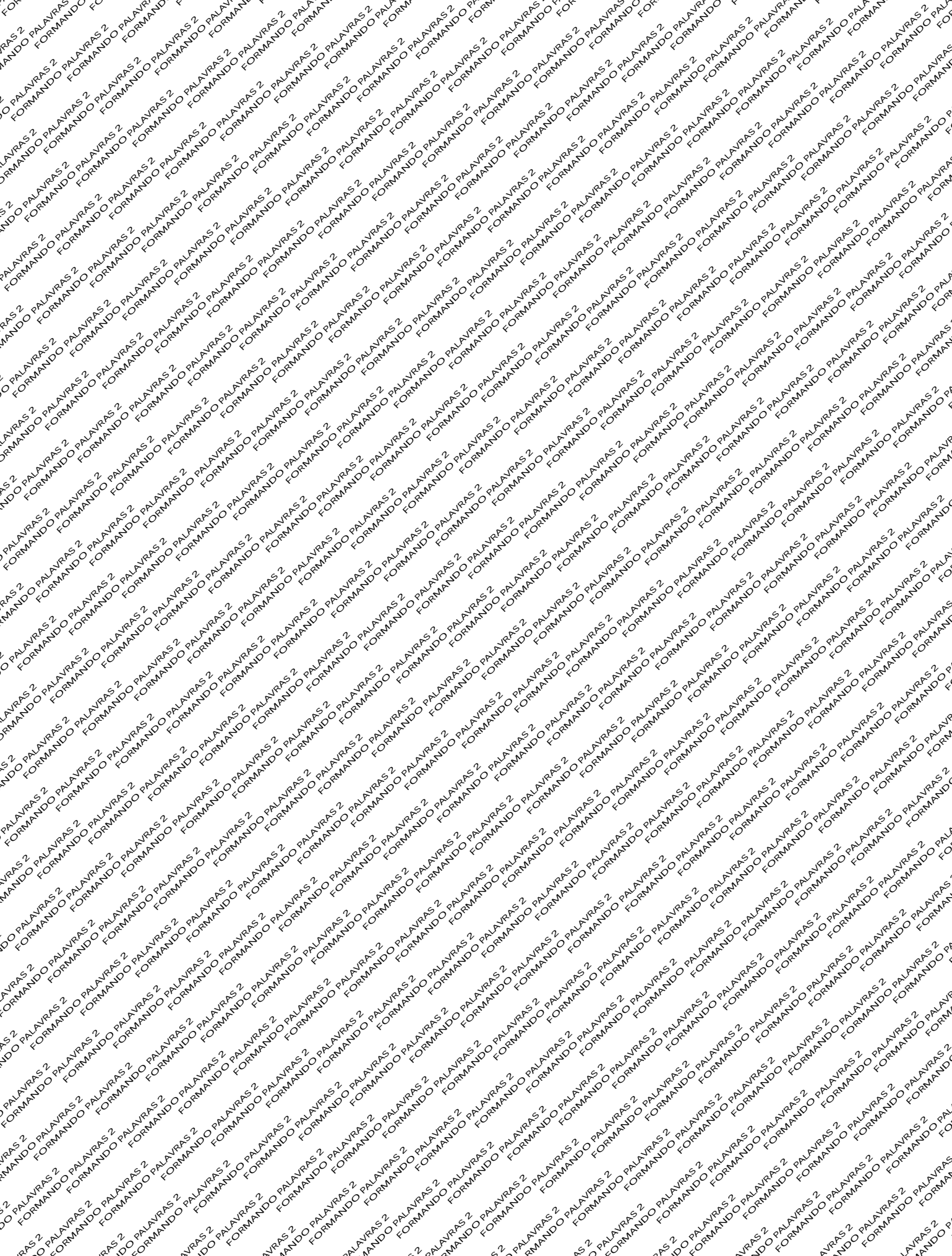
N E M
T O

O A S N
A D C

E D R
P A

E C F
A

O M
R A



Formando palavras 2

Formando palavras 2

Dois ou quatro jogadores

Material necessário

Cartelas com conjuntos de letras, papel para escrever as palavras formadas.

Objetivo do jogo

Formar duas palavras usando todas as letras que estão na cartela; em cada

DOBRE AQUI

palavra, usar cada letra apenas uma vez.

Regra do jogo

Colocam-se as cartelas num monte, com a parte escrita virada para baixo.

Sorteia-se uma cartela. O jogador que conseguir escrever primeiro duas palavras, usando todas as letras da cartela, ganha o

DOBRE AQUI

ponto. Em cada palavra as letras não poderão ser repetidas. Ganha o jogo quem fizer mais pontos.

COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

Formando palavras 2

COLE AQUI

COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

Descobrimos palavras

COLE AQUI

COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

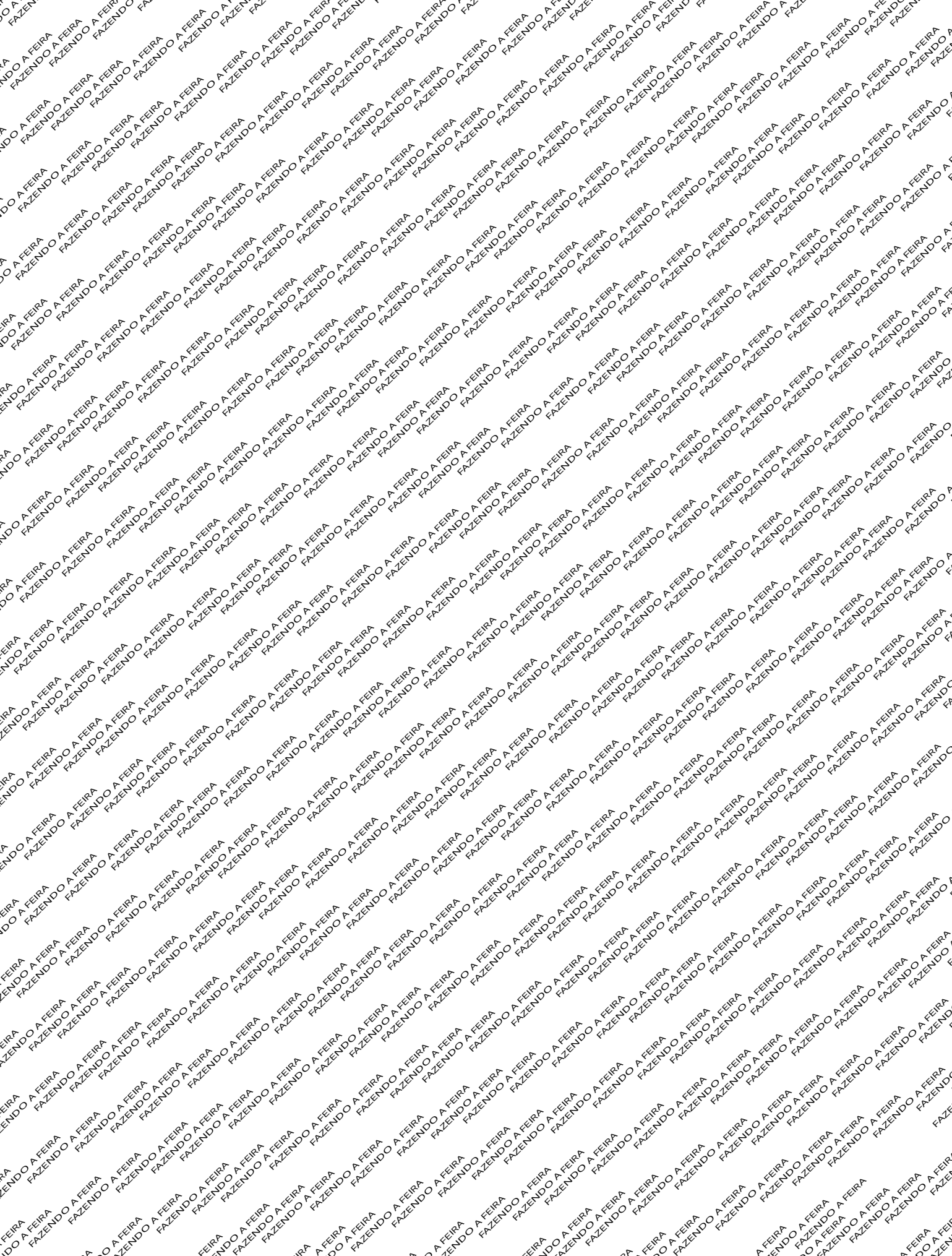
Aniversário

COLE AQUI

[illegible]

APRENDER
PRA
VALER!





Fazendo a feira

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!

TOMATE

PEPINO

NABO

CENOURA

VAGEM

QUIABO

ALFACE

COUVE-FLOR

ALHO

ABOBRINHA

PIMENTÃO

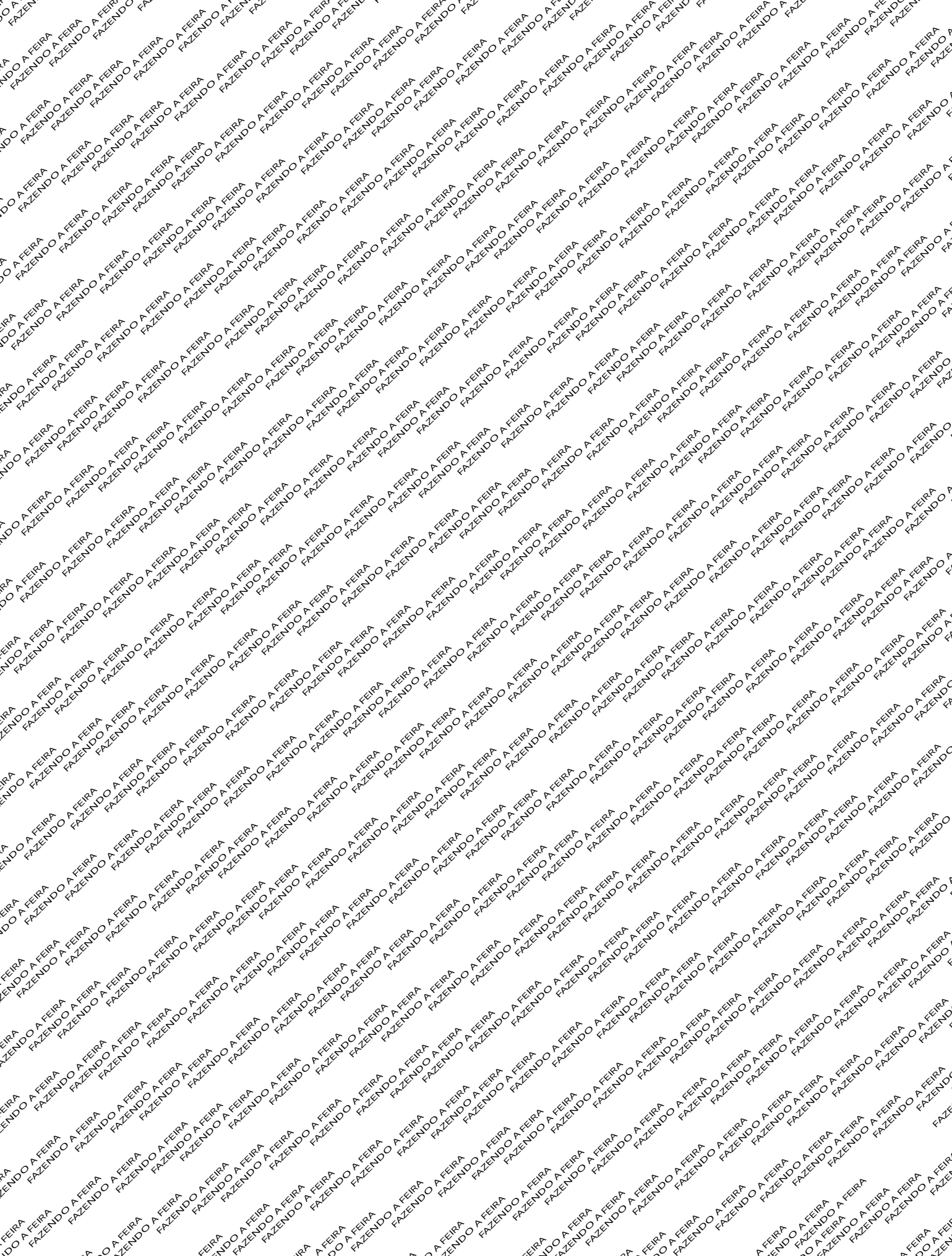
MILHO

BERINJELA

ABÓBORA

BATATA

CEBOLA



Fazendo a feira

CHUCHU

RABANETE

Fazendo a feira

Quatro jogadores
(duas duplas em parceria)

Material necessário

Tabuleiro com
desenhos de hortaliças;
18 fichas com nomes
dessas hortaliças; dado,
marcadores.

DOBRE AQUI

Regra do jogo

Espalham-se as fichas à
volta do tabuleiro e
cada dupla escolhe um
marcador. Uma dupla
inicia o jogo: um dos
parceiros lança o dado
e avança seu marcador
tantas casas quanto o
número sorteado.
Deve pegar a ficha

DOBRE AQUI

correspondente à figura
desenhada na casa
onde chegou, mostrá-la
para o grupo e
recolocá-la na mesa.

O parceiro pode dar
pistas do tipo: letra com
a qual começa, letra
com a qual termina, é
uma palavra grande
(ou pequena) e outras,

DOBRE AQUI

mas não pode mostrar
a ficha ao outro.

Se a dupla errar, volta
para a casa onde estava.

A outra dupla repete o
mesmo procedimento.

Ganha o jogo quem
chegar primeiro ao final
do tabuleiro.

COLE
AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

Fazendo a feira

COLE AQUI

Combinando

Dois jogadores

Material necessário

Oito cartas com figuras de
fruta, oito com nomes das
frutas

Regra do jogo

Formar o maior número
de pares de figura e
palavra

DOBRE AQUI

Os jogadores tiram par
ou ímpar para ver quem
começa.

Quem ganhar escolhe
o monte que quiser.
Um jogador fica com as
figuras e o outro com as
palavras.

O primeiro jogador coloca
na mesa uma carta com
o desenho da fruta.

DOBRE AQUI

O outro jogador deverá
colocar a carta com a
palavra correspondente ao
desenho. Se formar o par,
retira-o para si. Se não
souber, passa a vez, e a
carta que não fez par é
colocada de lado.

Em seguida, o segundo
jogador coloca uma
palavra na mesa e o

DOBRE AQUI

primeiro jogador deverá
colocar o desenho
correspondente. Se não
souber, passa a vez e a
carta que não fez
par é colocada de lado.
Se formar o par, retira-o
para si.

Ganha o jogo quem
formar mais pares.



MAMA

MÁRIO

MASSA

MÃO

RIO

ASSADO

ARMA

PALHA

MORTE

AÇO

ANO

DOR

PIA

CACHO

TECE

ACHO

AMOR

CHOCO

COLA

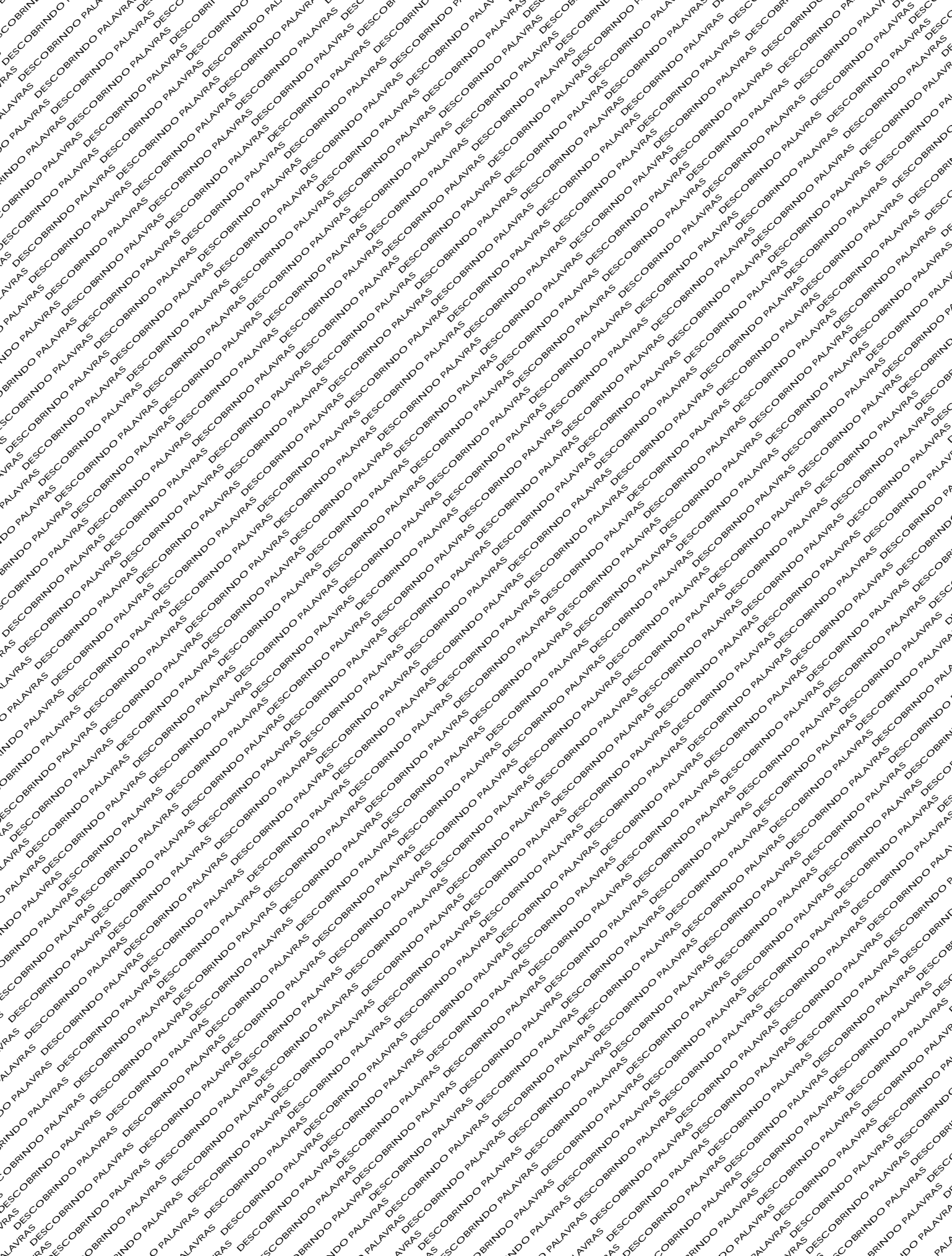
LATE

BONÉ

ECO

OLHE

COLHE



MAMÃO

AMORTECEDOR

ARMÁRIO

CHOCOLATE

BONECO

CACHORRO

PALHAÇO

PIANO

AMASSADO

COLHER

Descobrimos palavras

Dois ou quatro jogadores

Material necessário

10 tiras com palavras,
24 fichas de palavras
menores

Objetivo do jogo

Descobrir duas palavras
contidas em outra e ler.

Regra do jogo

Colocam-se as tiras maiores,
de palavras com mais letras,
num monte com a parte
escrita virada para baixo; as
fichas menores, de palavras
com menos letras, ficam
espalhadas, com a parte
escrita virada para cima.

Cada jogador, na sua vez,
pega uma tira do monte, lê a

palavra e procura, entre as
palavras das fichas
espalhadas, duas que
estejam contidas naquela,
lendo-as.

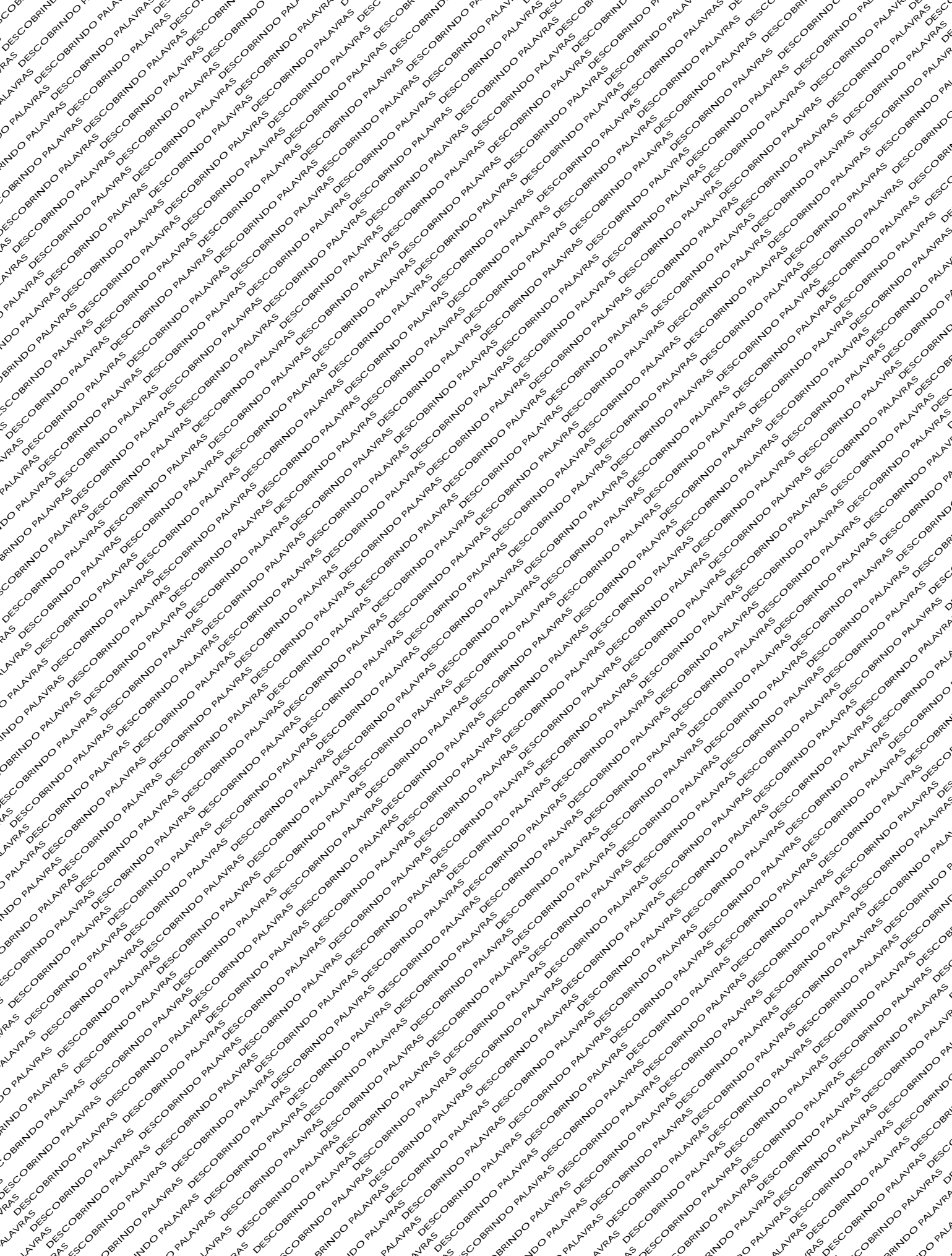
Se acertar, faz ponto.

Se errar, outro jogador
poderá descobrir e ler as
palavras, ganhando o ponto.

Ganha o jogo quem fizer
mais pontos.

DOBRE AQUI

DOBRE AQUI



BANANA

UVA

ABACAXI

LARANJA

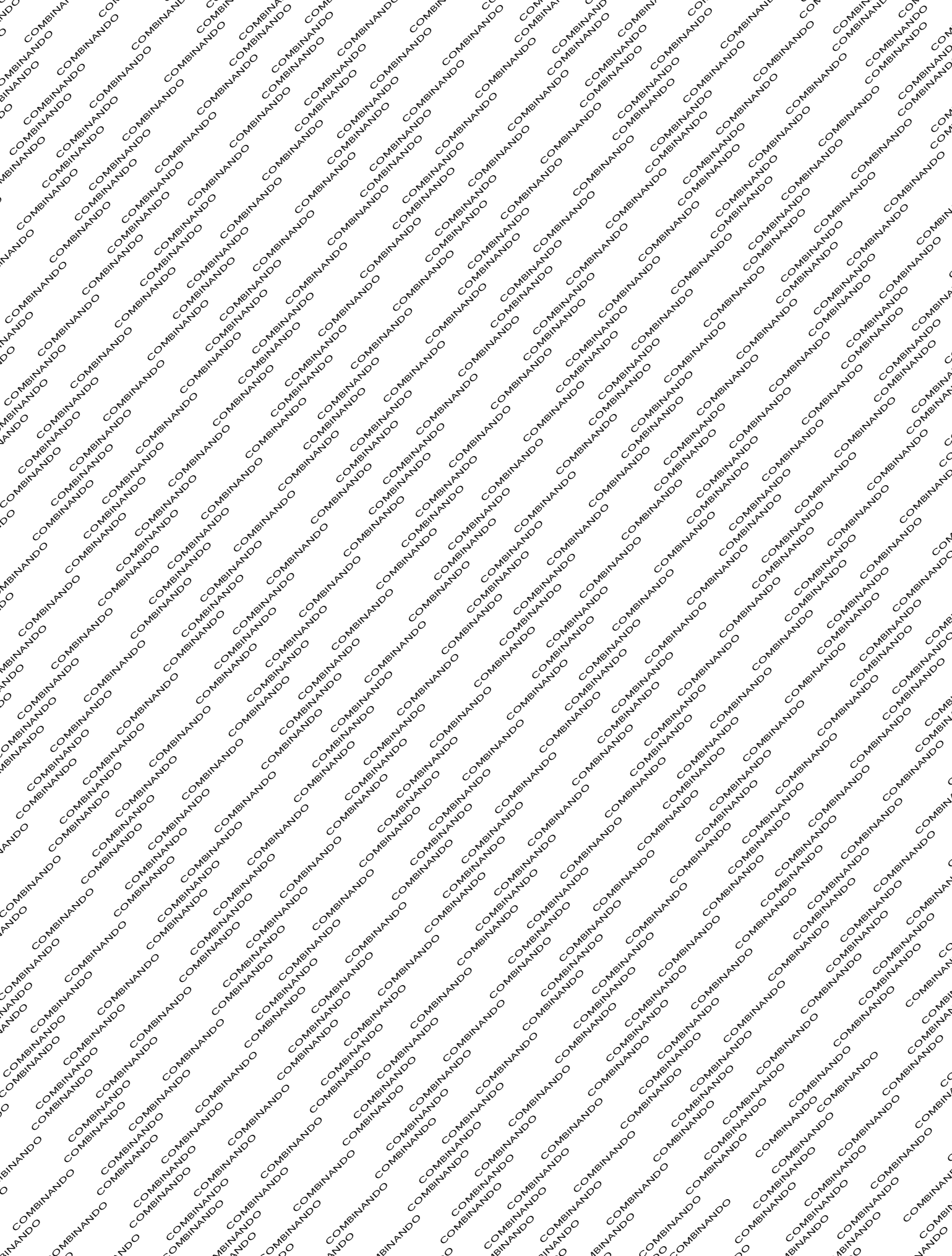
MAÇÃ

ABACATE

MAMÃO

COCO







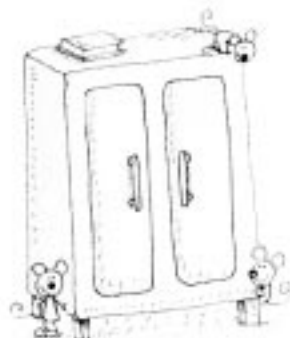
FOGÃO



GELADEIRA



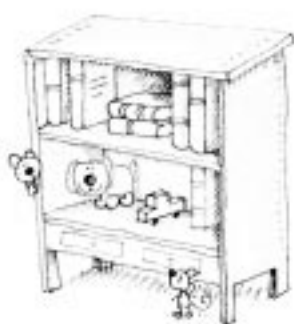
MESA



ARMÁRIO



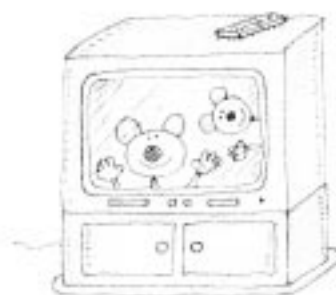
CADEIRA



ESTANTE



SOFÁ



TELEVISÃO



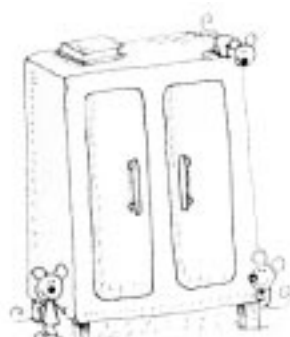
FOGÃO



GELADEIRA



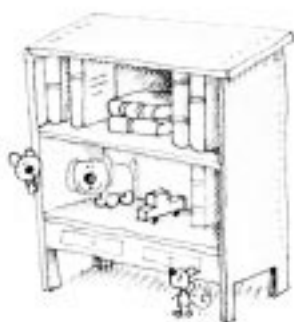
MESA



ARMÁRIO



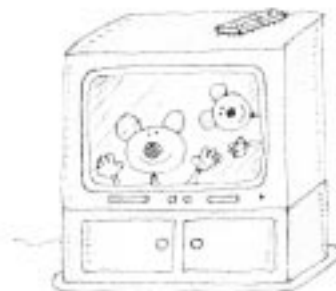
CADEIRA



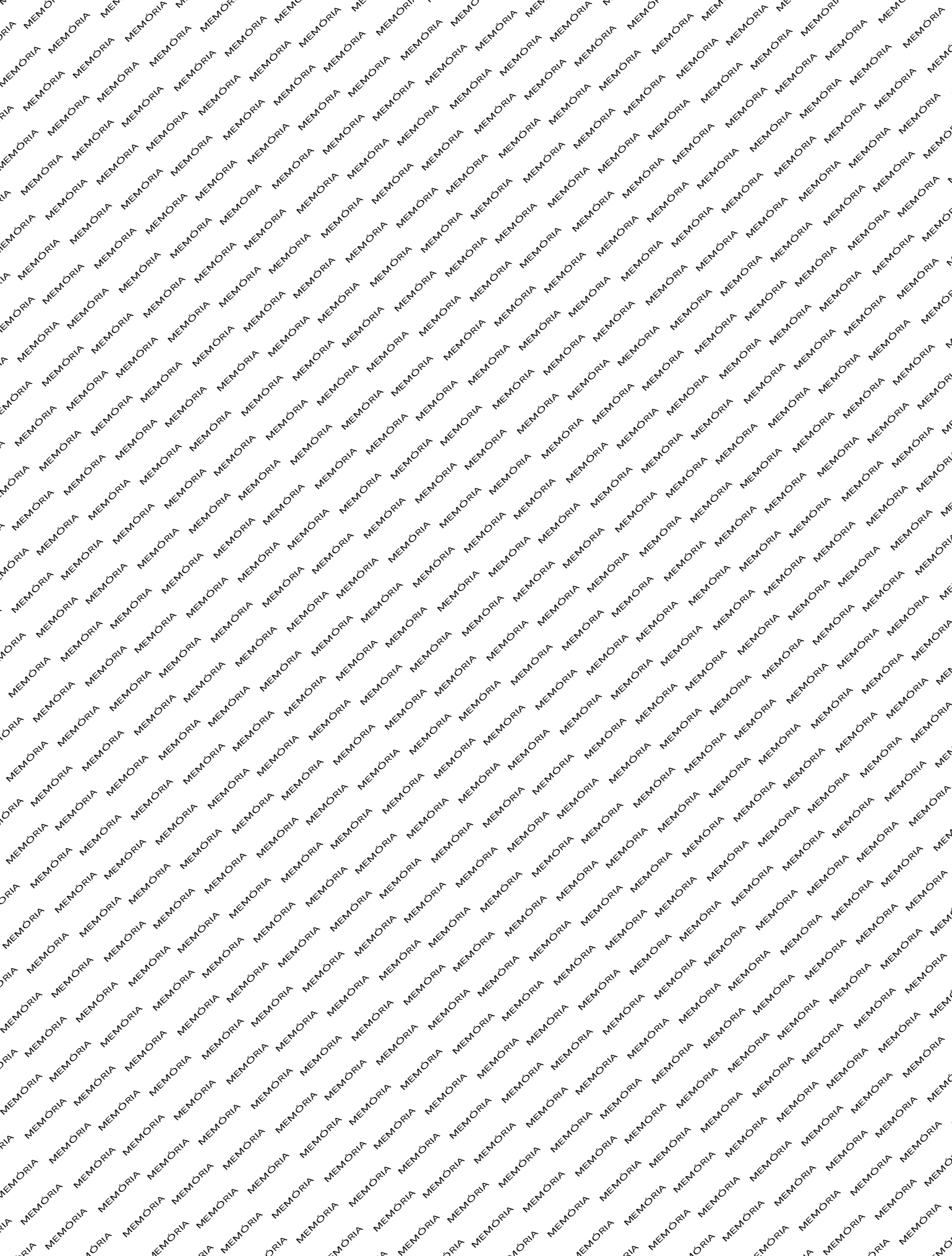
ESTANTE



SOFÁ

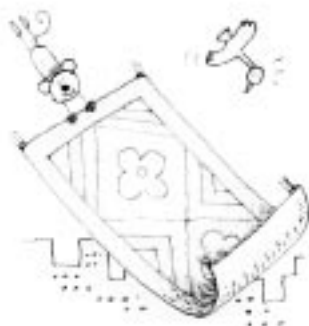


TELEVISÃO





RÁDIO



TAPETE



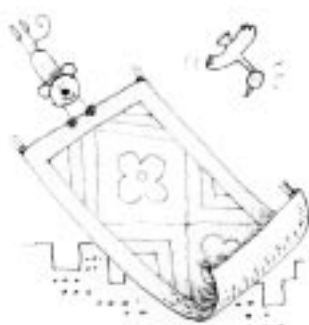
CAMA



CÔMODA



RÁDIO



TAPETE



CAMA



CÔMODA

Memória

Dois jogadores

Material necessário

24 cartões com
desenhos e palavras

Objetivo do jogo

Formar os pares

Regra

Inicia-se o jogo com
todos os cartões com a

DOBRE AQUI

parte escrita virada para
baixo. Cada jogador
vira dois cartões.

Se formar o par, separa-
o para si.

Se não formar o par,
recoloca-os no mesmo
lugar com a parte escrita
virada para baixo.

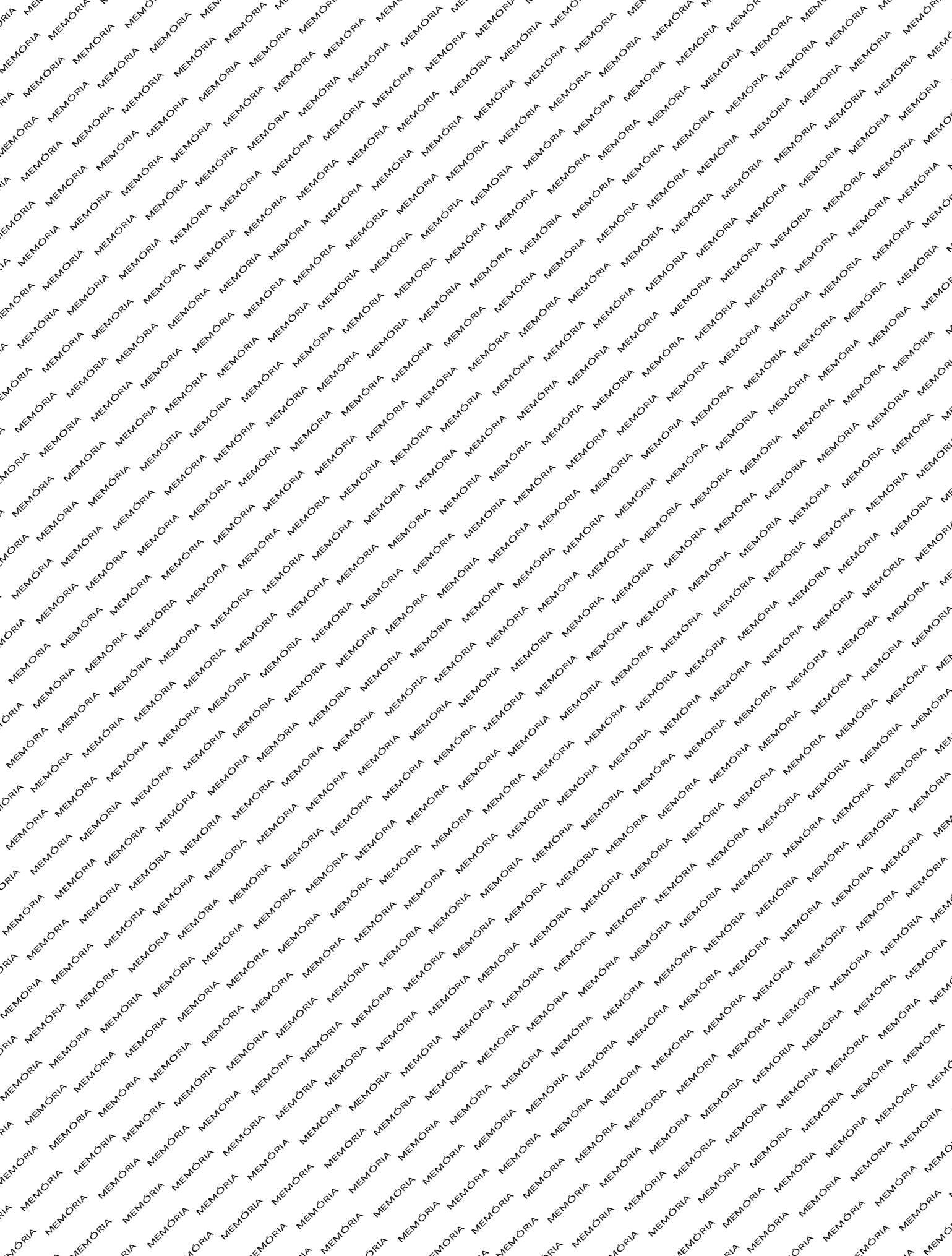
Ganha o jogo quem
fizer mais pares.

COLE
AQUI

APRENDER
PRA
VALER!
P O R T U G U Ê S

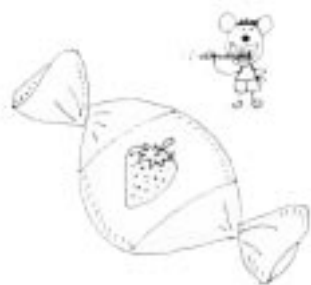
Memória

COLE AQUI

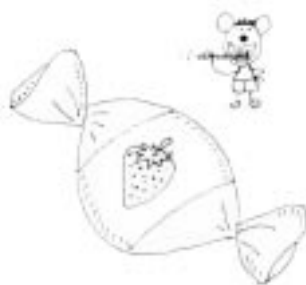


Canastra 1

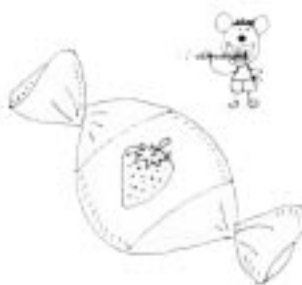
PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!



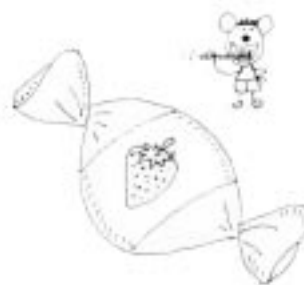
B



A



L



A



C



A



S



A



R



O



S



A



V



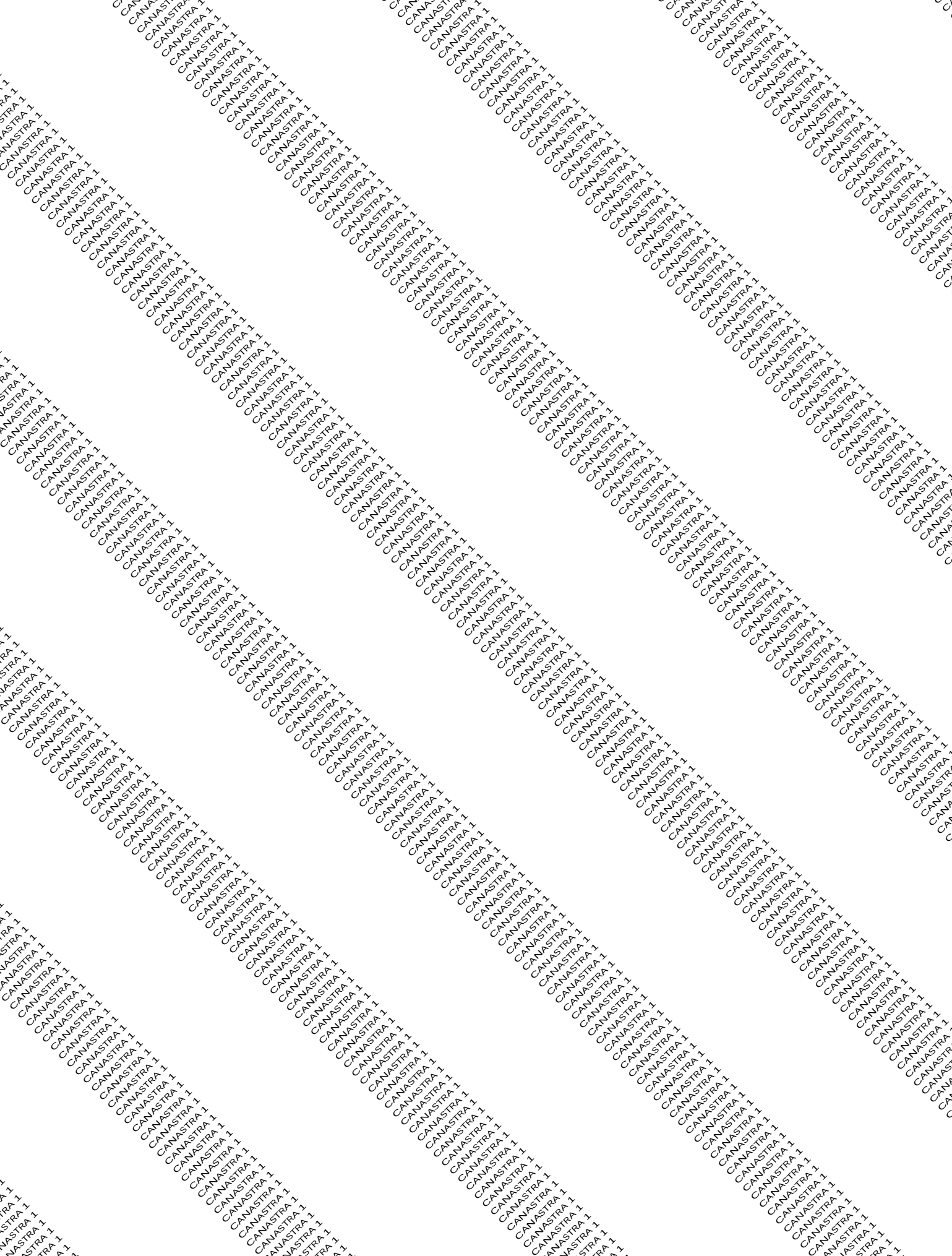
A



S



O



Canastra 1

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!



B



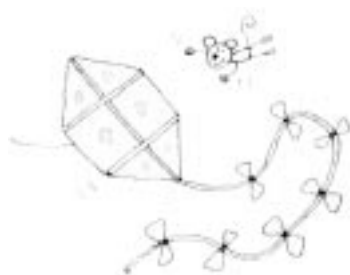
O



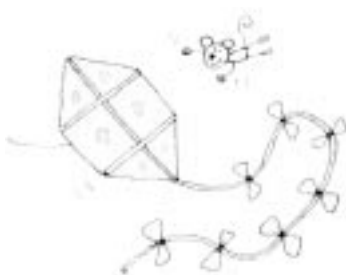
L



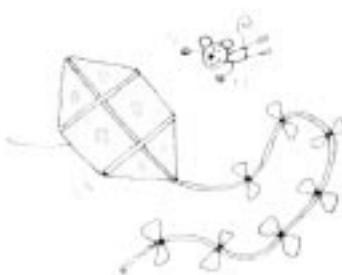
A



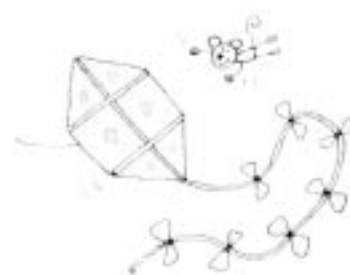
P



I



P



A

Canastra

Quatro jogadores (duas duplas em parceria)

Material necessário

Dois baralhos iguais de 24 cartas, formando seis palavras de quatro letras

Objetivo do jogo

Obter o maior número de pontos com pelo menos uma canastra (uma palavra completa)

DOBRE AQUI

Regra do jogo

Coloca-se um dos baralhos no monte e distribuem-se as cartas do outro, de forma que cada jogador receba seis cartas.

O primeiro jogador arruma as cartas da mão, agrupando-as pelos desenhos; compra uma do monte e, se tiver pelo menos duas cartas de uma mesma palavra, desde que uma seja a primeira ou a última letra da mesma palavra, pode abaixar, deixando os espaços para que o parceiro, ou ele

DOBRE AQUI

mesmo numa próxima rodada, encaixe as letras que faltam. Em seguida, joga uma carta na mesa (descarta a que menos falta lhe fará). O próximo jogador à direita poderá comprar as cartas da mesa ou no monte, deixando sempre uma na mesa ou descartando uma. Em sua vez, cada jogador tenta completar as palavras da dupla, observando a ordem correta das letras.

Se a dupla que formar a palavra não conseguir colocar

DOBRE AQUI

as letras na ordem correta, os adversários poderão fazê-lo. Se acertarem, a “canastra” fica sendo deles. Caso contrário, nenhuma dupla terá a “canastra”.

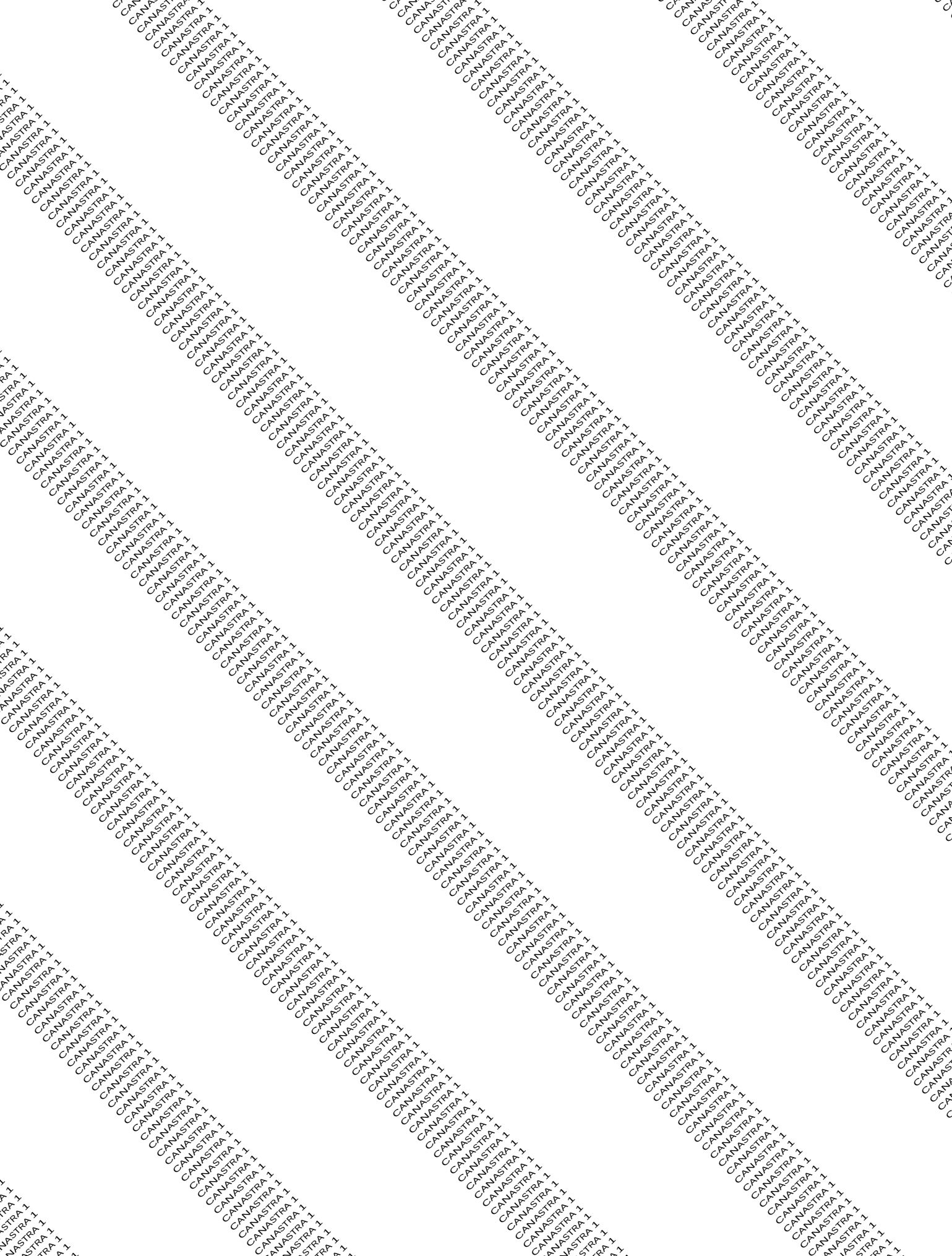
O jogo termina quando uma dupla, na condição de já ter uma canastra, ficar sem nenhuma carta na mão. Cada “canastra” vale 10 pontos e a “batida” (abaixar a última carta) também vale 10. Ganha o jogo a dupla que fizer mais pontos.

COLE
AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

Canastra 1

COLE AQUI



Canastra 2

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!



M



E



N



I



N



O



C



A



V



A



L



O



B



A



N



A



N



A



F



E



I



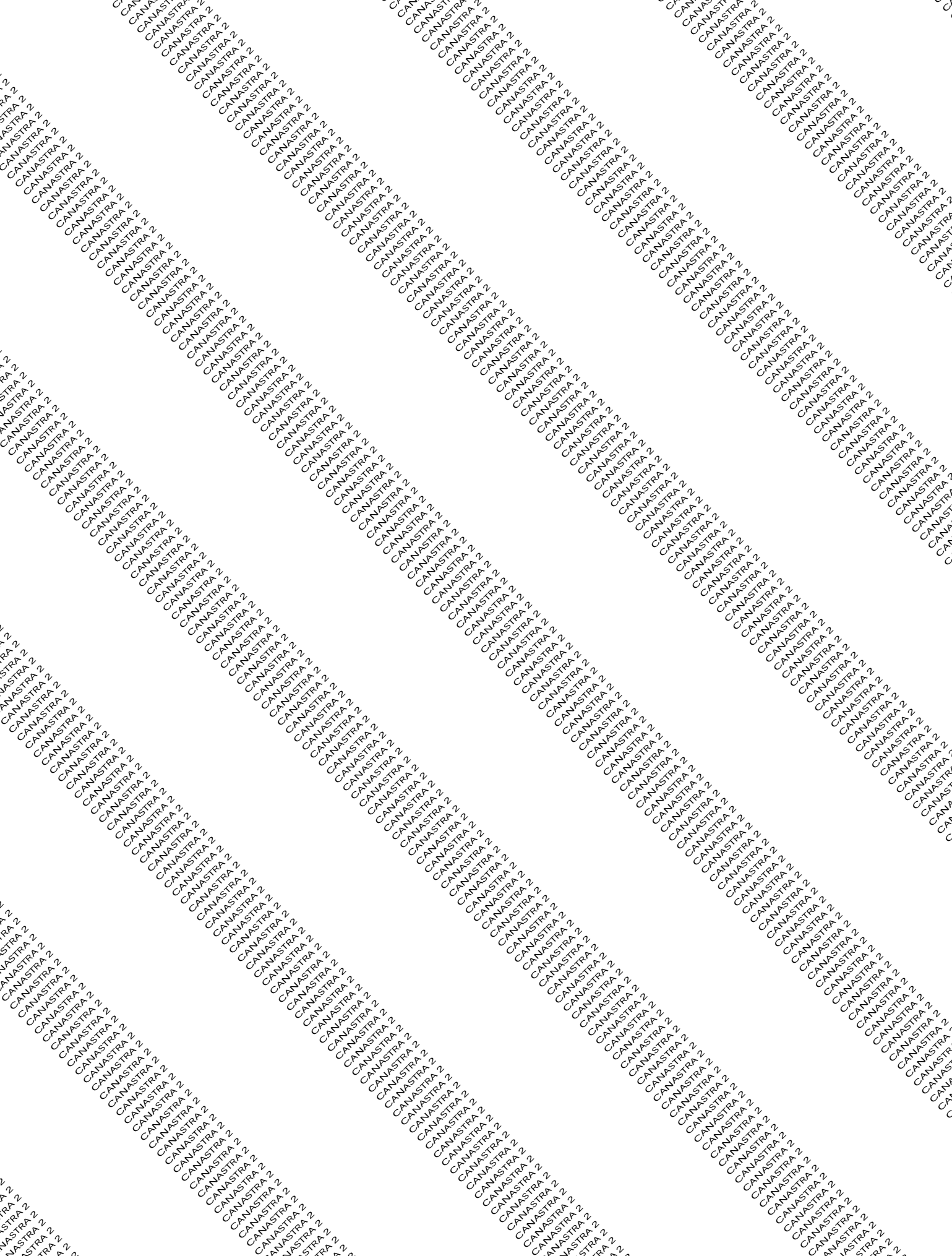
J



Ã



O



Canastra 2

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!



M



E



N



I



N



O



C



A



V



A



L



O



B



A



N



A



N



A



F



E



I



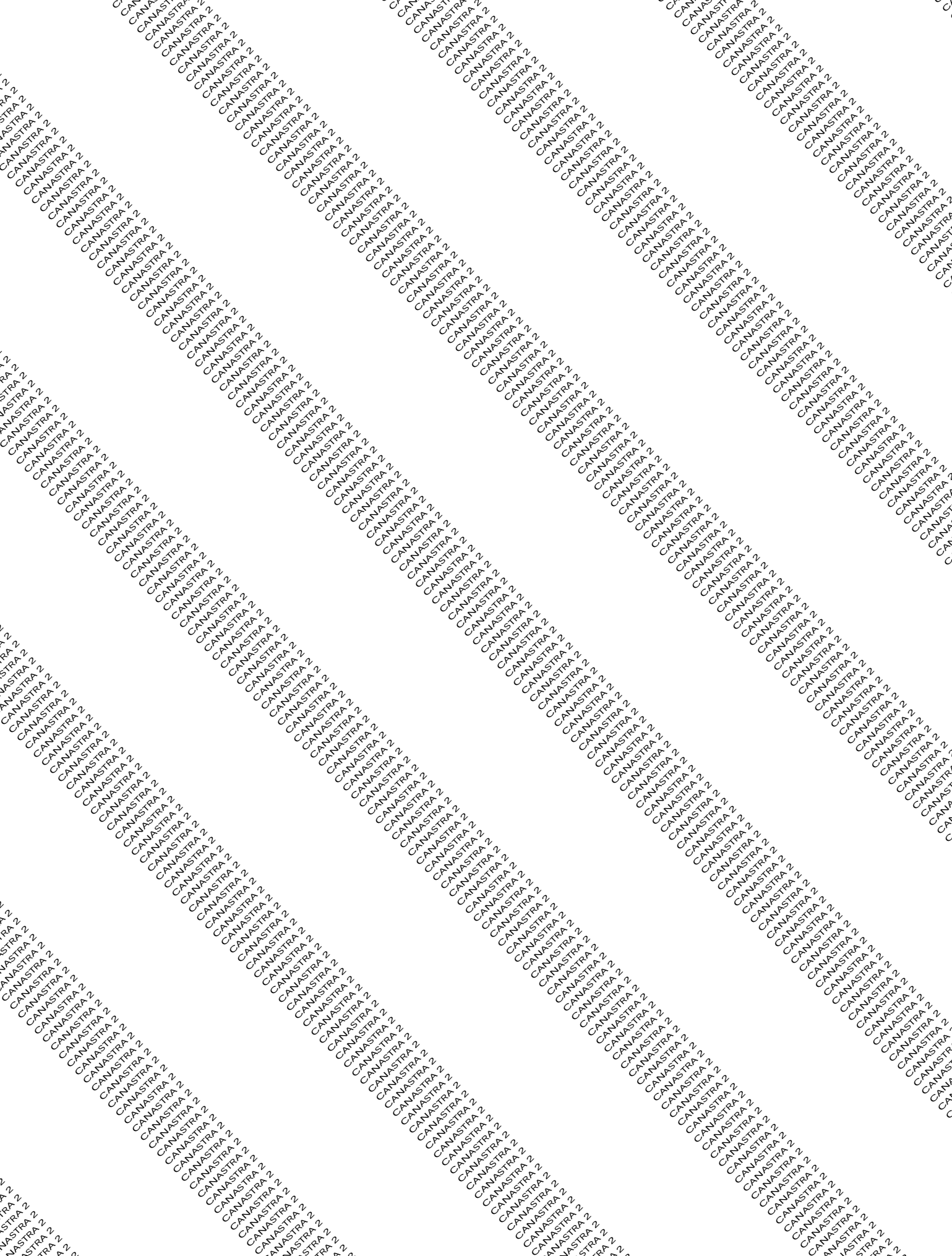
J



Ã



O



Canastra 2

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!



C



A



M



E



L



O



C



O



R



U



J



A



C



A



M



E



L



O



C



O



R



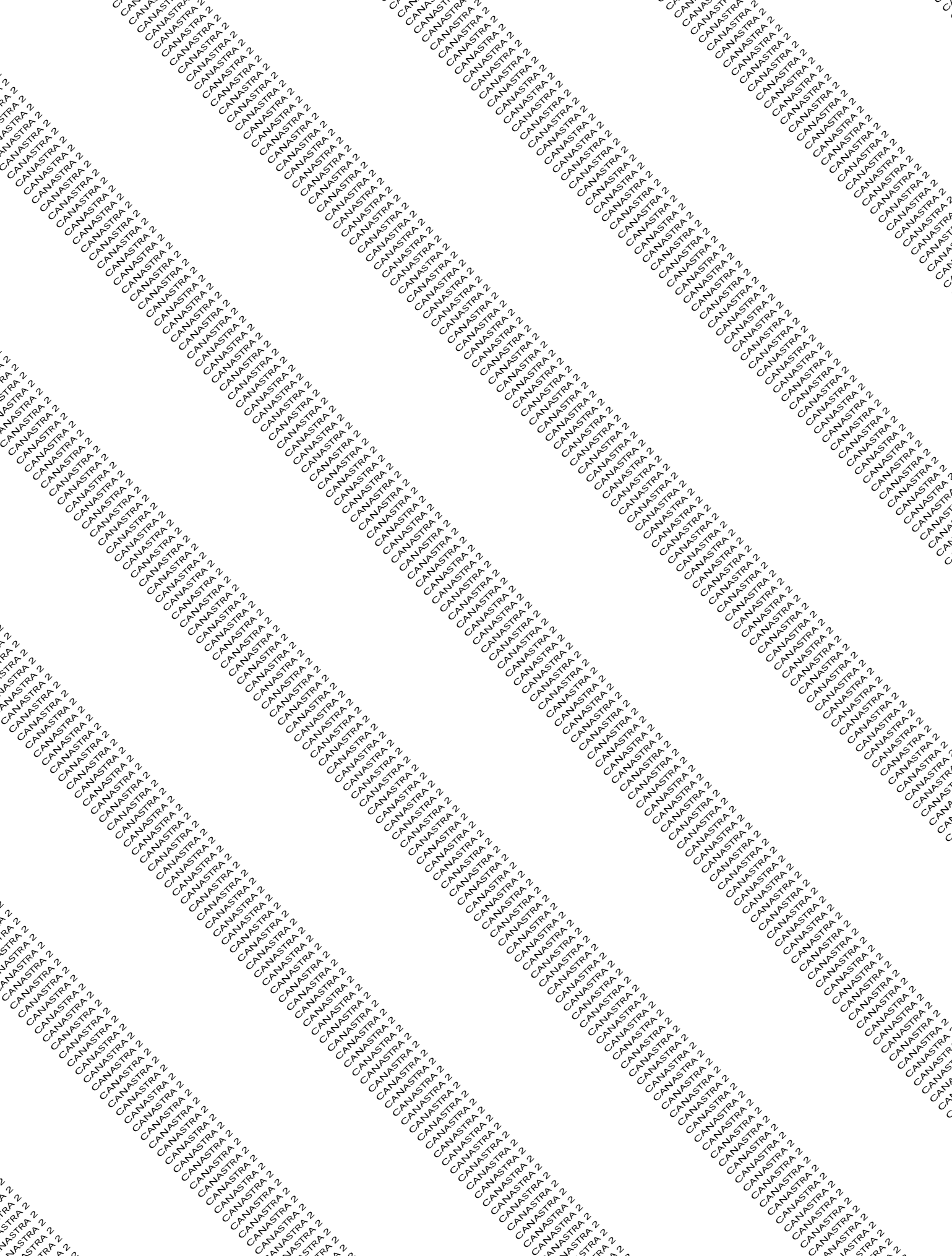
U



J



A



Canastra 2

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!

palavra não conseguir colocar as letras na ordem correta, os adversários poderão fazê-lo. Se acertarem, a “canastra” fica sendo deles. Caso contrário, nenhuma dupla terá a “canastra”.

O jogo termina quando uma dupla, na condição de já ter uma canastra, ficar sem nenhuma carta na mão. Cada “canastra” vale 10 pontos e a “batida” (abaixar a última carta) também vale 10. Ganha o jogo a dupla que fizer mais pontos.

para que o parceiro, ou ele mesmo numa próxima rodada, encaixe as letras que faltam. Em seguida, joga uma carta na mesa (descarta a que menos falta lhe fará). O próximo jogador à direita poderá comprar as cartas da mesa ou no monte, deixando sempre uma na mesa ou descartando uma. Em sua vez, cada jogador tenta completar as palavras da dupla, observando a ordem correta das letras. Se a dupla que formar a

Regra do jogo
Um dos baralhos forma o monte e distribuem-se as cartas do outro, de forma que cada jogador receba seis cartas. O primeiro jogador arruma as cartas da mão, agrupando-as pelos desenhos; compra uma do monte e, se tiver pelo menos duas cartas de uma mesma palavra, desde que uma seja a primeira ou a última letra da mesma, pode abaixar, deixando os espaços

Quatro jogadores (duas duplas em parceria)

Material necessário

Dois baralhos iguais de 36 cartas, formando seis palavras de seis letras

Objetivo do jogo

Obter o maior número de pontos com pelo menos uma canastra (uma palavra completa)

DOBRE AQUI

DOBRE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

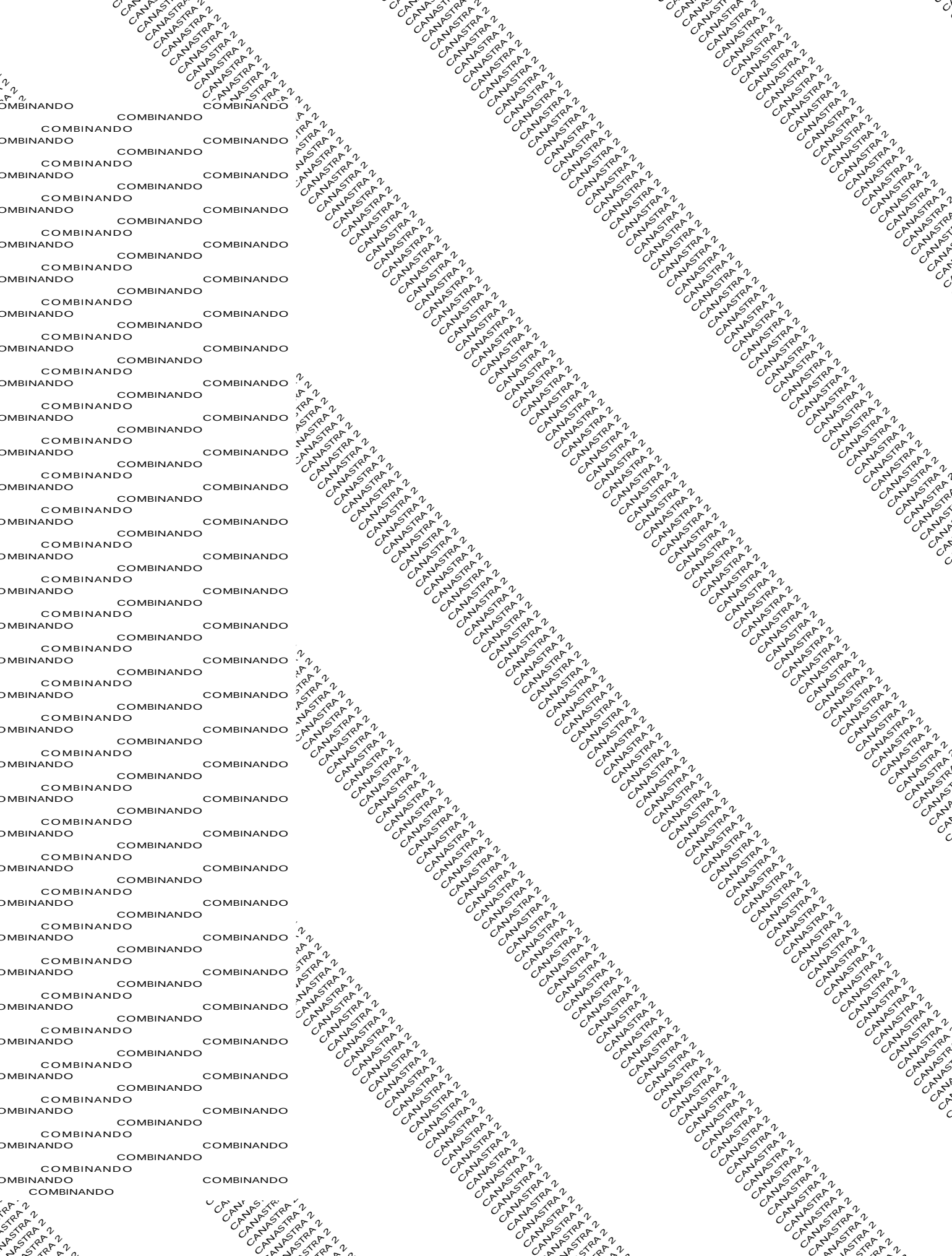
COLE AQUI

COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

COLE
AQUI

COLE AQUI

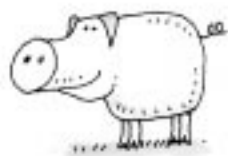


Dominó de bichos

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!

ZEBRA



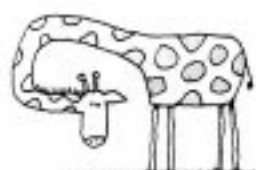
RINOCERONTE



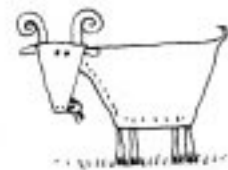
HIPOPÓTAMO



CAVALO



GIRAFA



ARARA



BODE



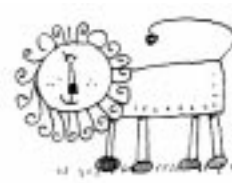
TIGRE



RATO



JACARÉ



TARTARUGA



COBRA



GALINHA



CAMELO



MACACO



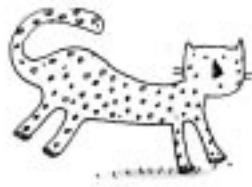
ELEFANTE



ONÇA



CORUJA

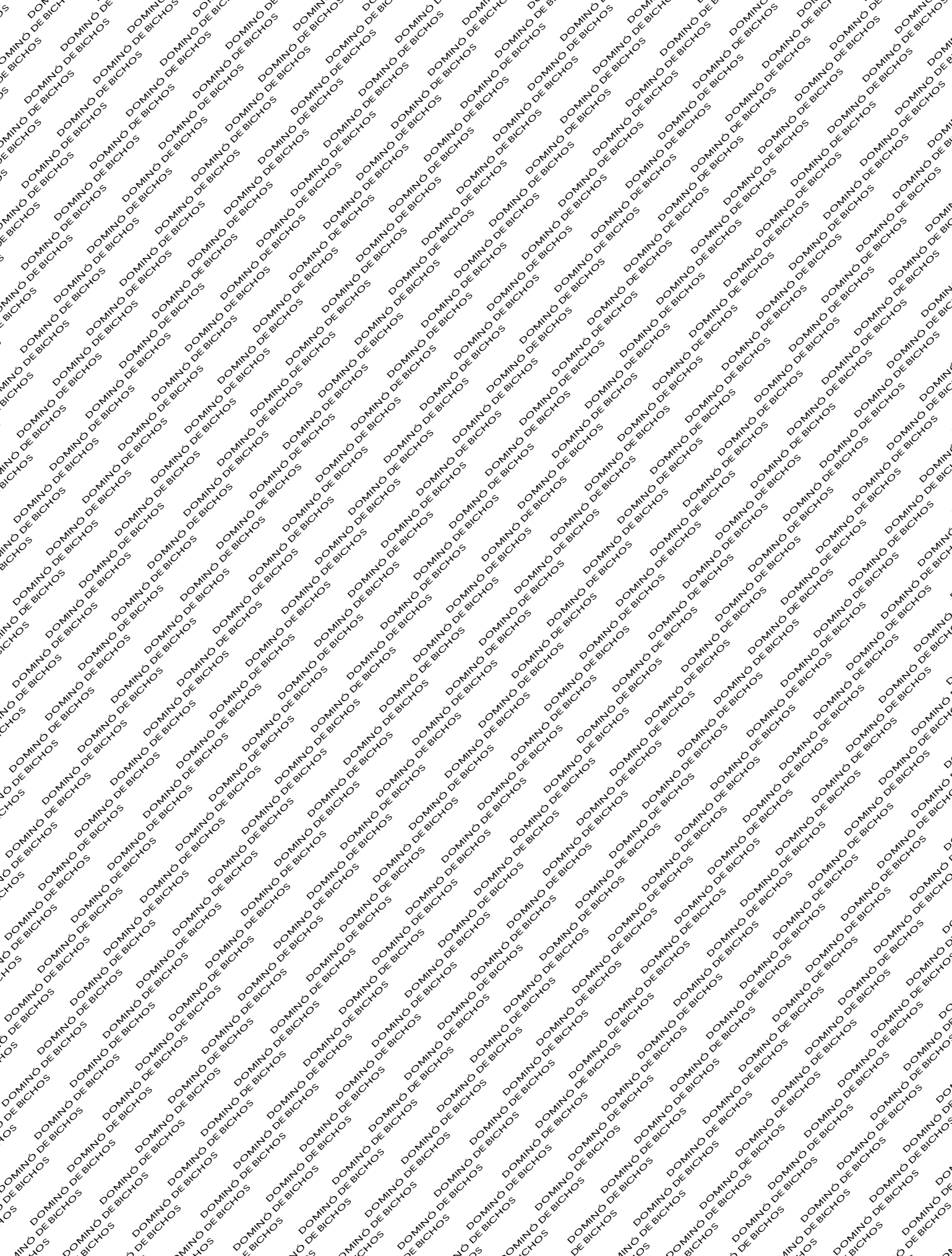


PERU



VEADO





Dominó de bichos

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

APRENDER
PRA
VALER!

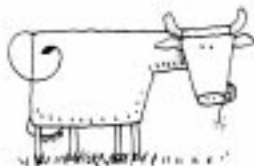
CACHORRO

VACA

GATO

LOBO

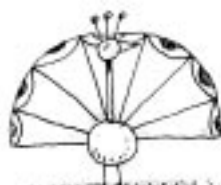
LEÃO



PORCO

PAVÃO

URSO



COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

Dominó de bichos

COLE AQUI

Dominó de bichos

Quatro jogadores

Material necessário

28 peças com nomes e desenhos de animais

Objetivo do jogo

Combinar palavra com figura

DOBRE AQUI

Regra do jogo

Cada jogador recebe sete peças e segura-as de forma que os adversários não vejam.

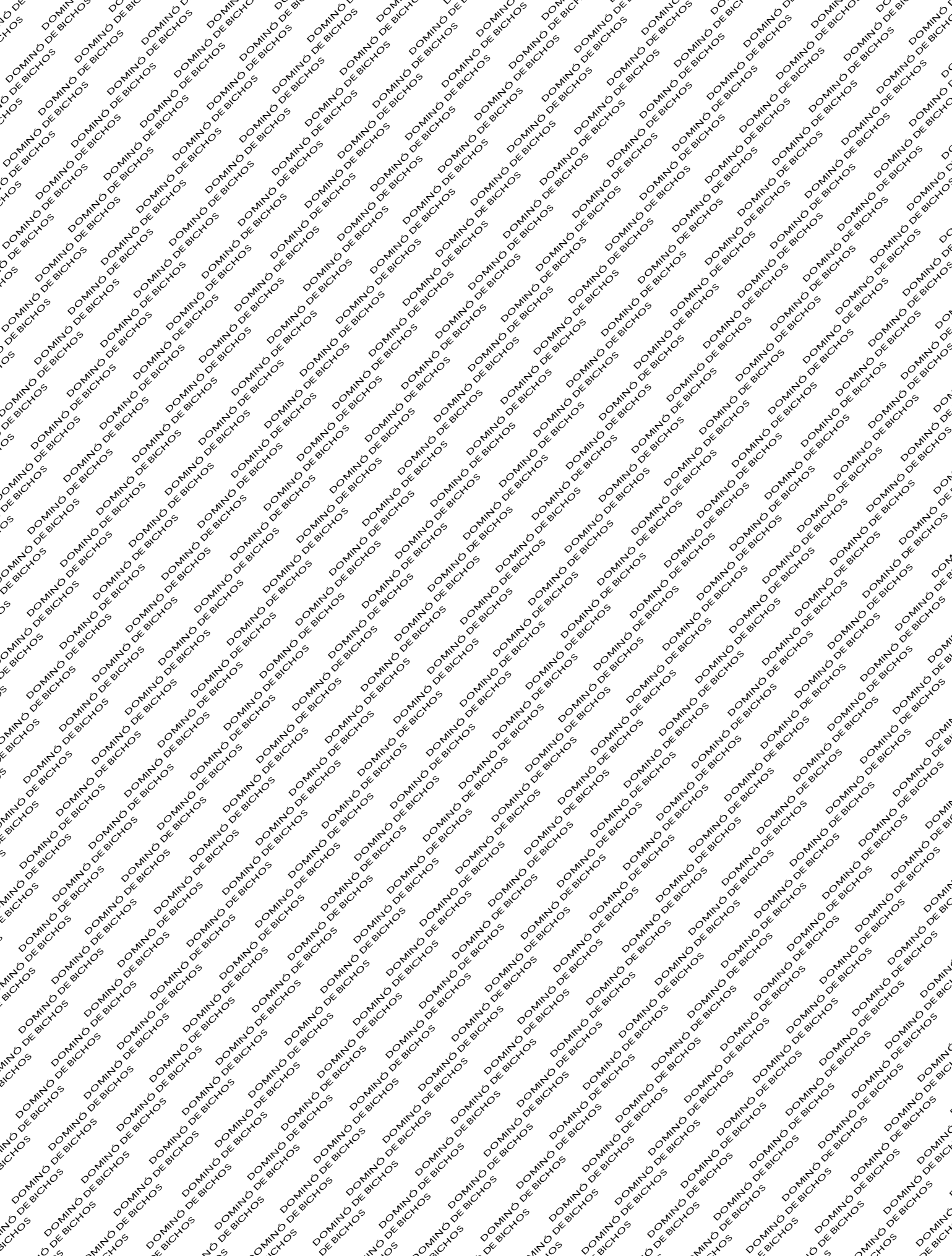
O primeiro jogador coloca uma peça sobre a mesa.

O jogador seguinte deverá colocar uma peça combinando

DOBRE AQUI

palavra com desenho ou desenho com palavra. Se não tiver, passa a vez.

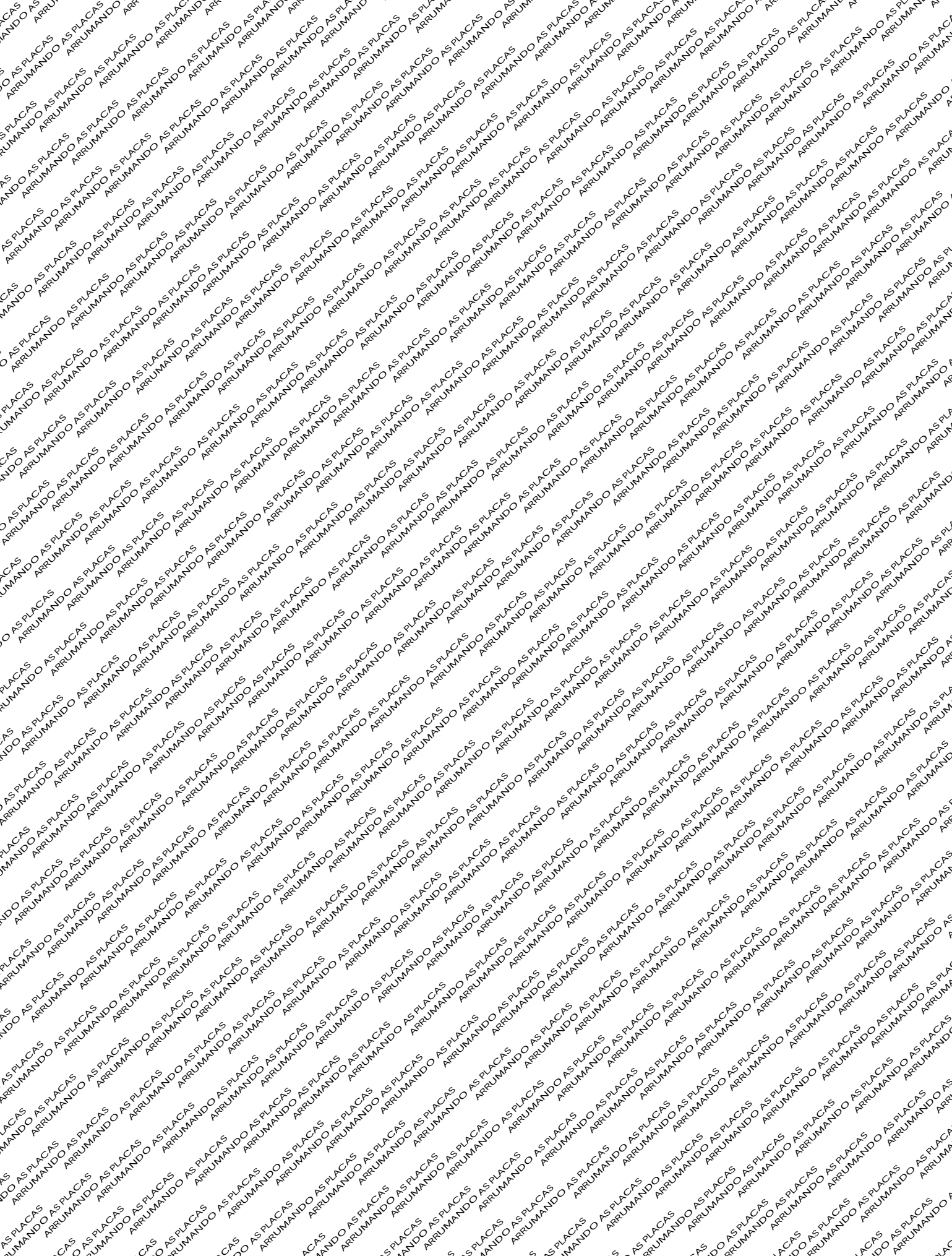
Ganha o jogo quem primeiro ficar sem nenhuma peça .



Arrumando as placas

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!



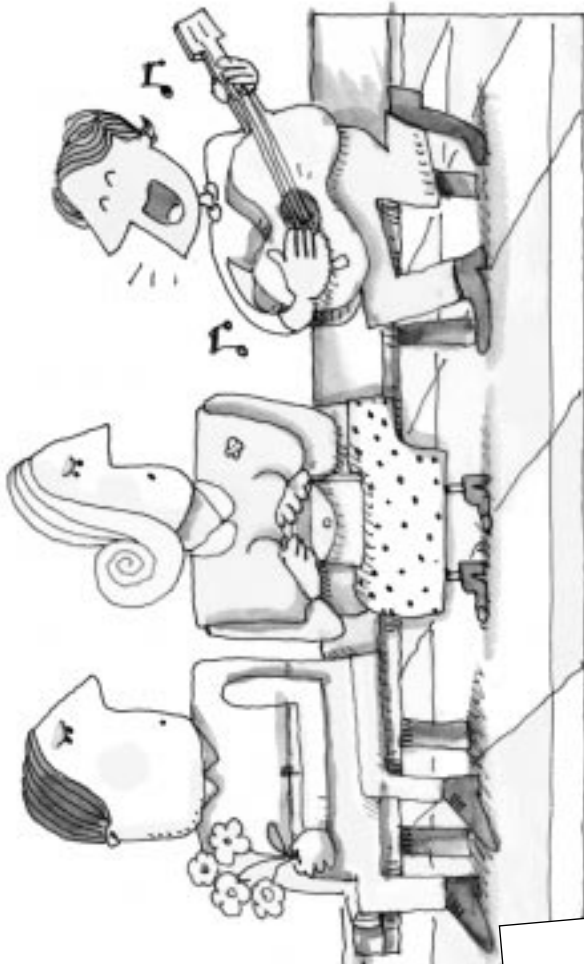


Arrumando as placas

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!

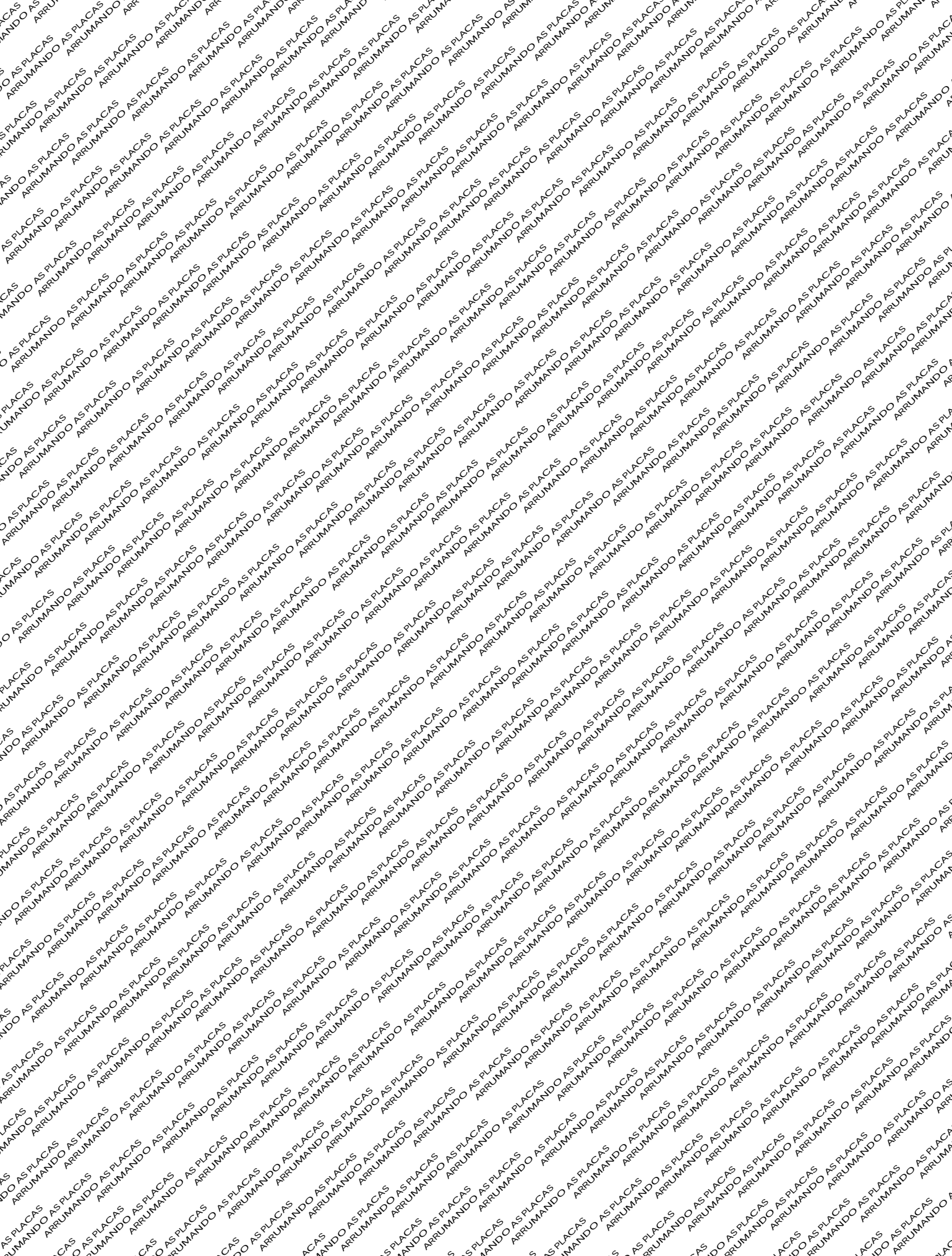


S _ LÊN _ I _ !



P _ OI _ I _ A A
EN _ R _ D _ DE
_ E _ O _ ES
DE 12 _ NO _

H _ RÁ _ I _
DE VI _ I _ A:
15h ÀS 17h.



Arrumando as placas

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!

VIS _ T _ _

_ OSS _ _

CO _ I _ H _ _

É

P _ OI _ ID _ _

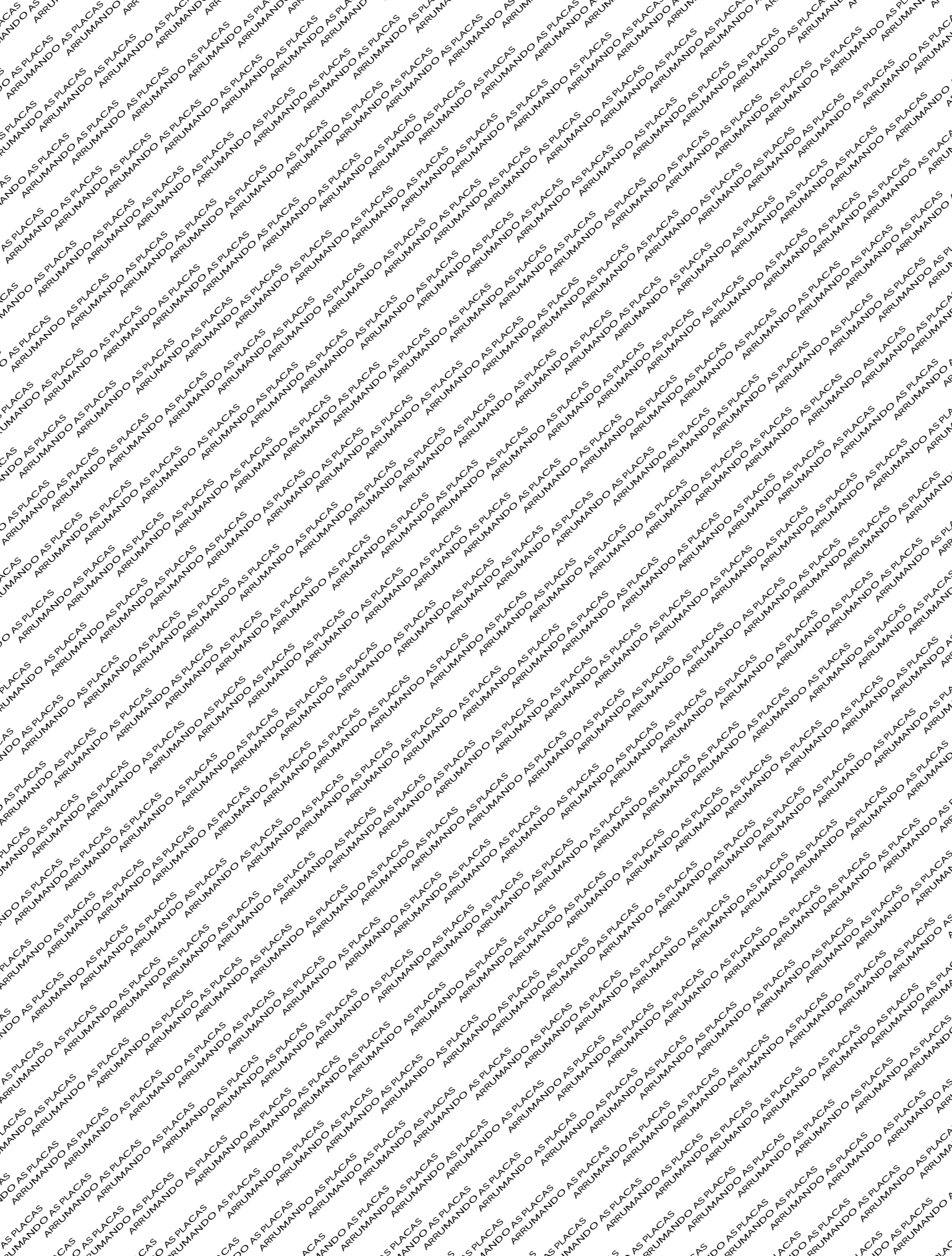
F _ MA _ _

_ ROI _ I _ A _ A

EN _ R _ D _ _

DE _ NI _ A _ S





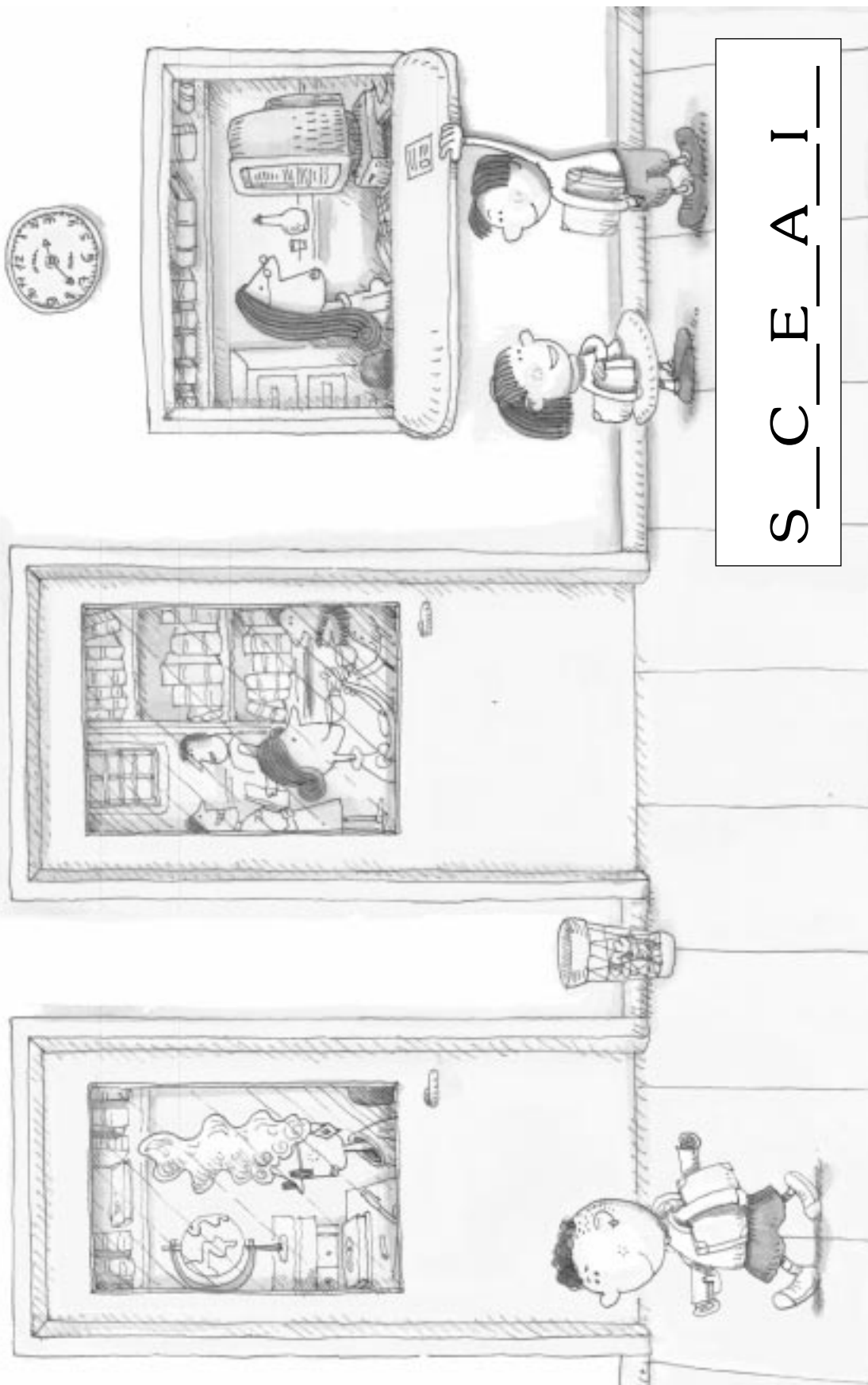
Arrumando as placas

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO

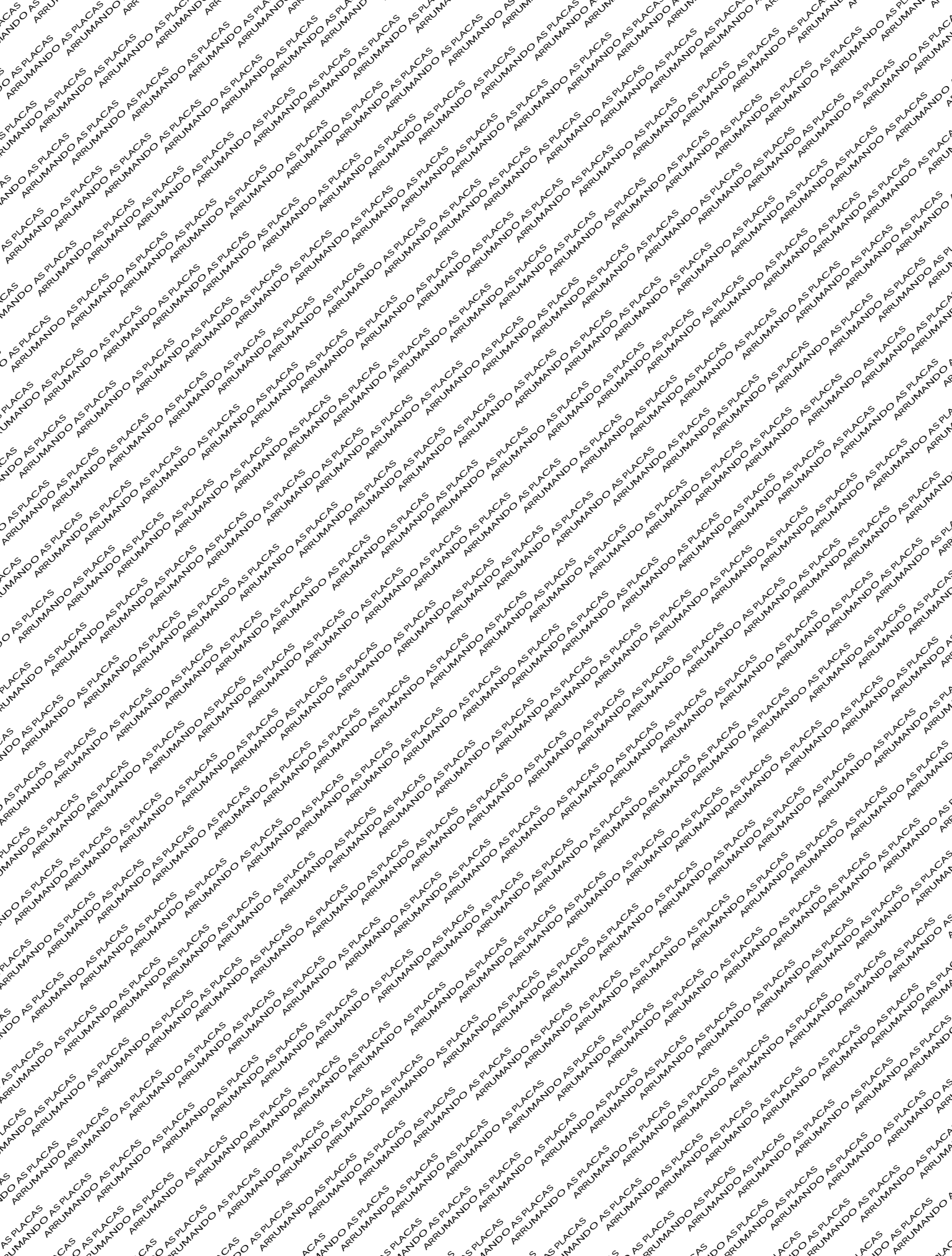
APRENDER
PRA
VALER!

S_L__ DOS
P_OF_S_OR_S

DI_ET_R_A



S_C_E_A_I__



Arrumando as placas

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!

PRO_B_DO

P_RA

MA_O_ES

DE 12 A_O_

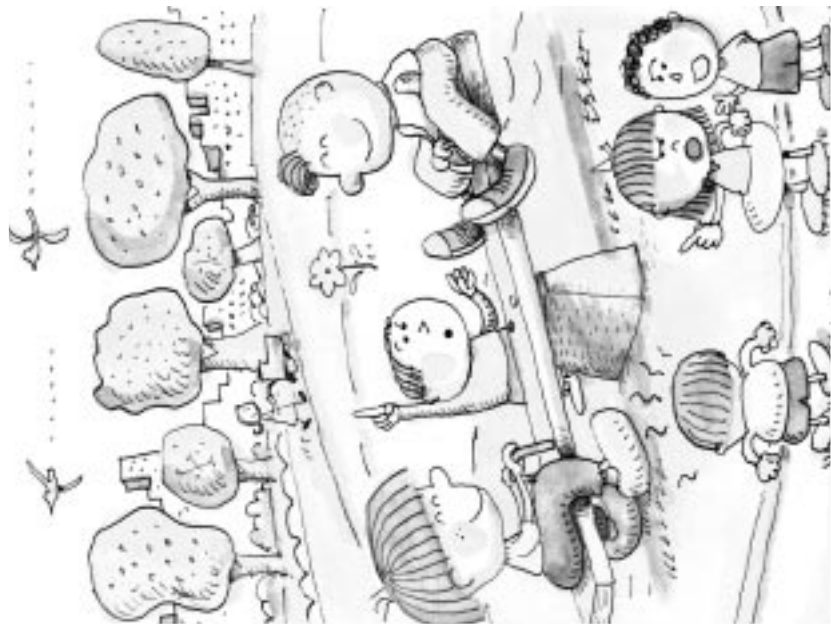


JOG_E

O L_X_

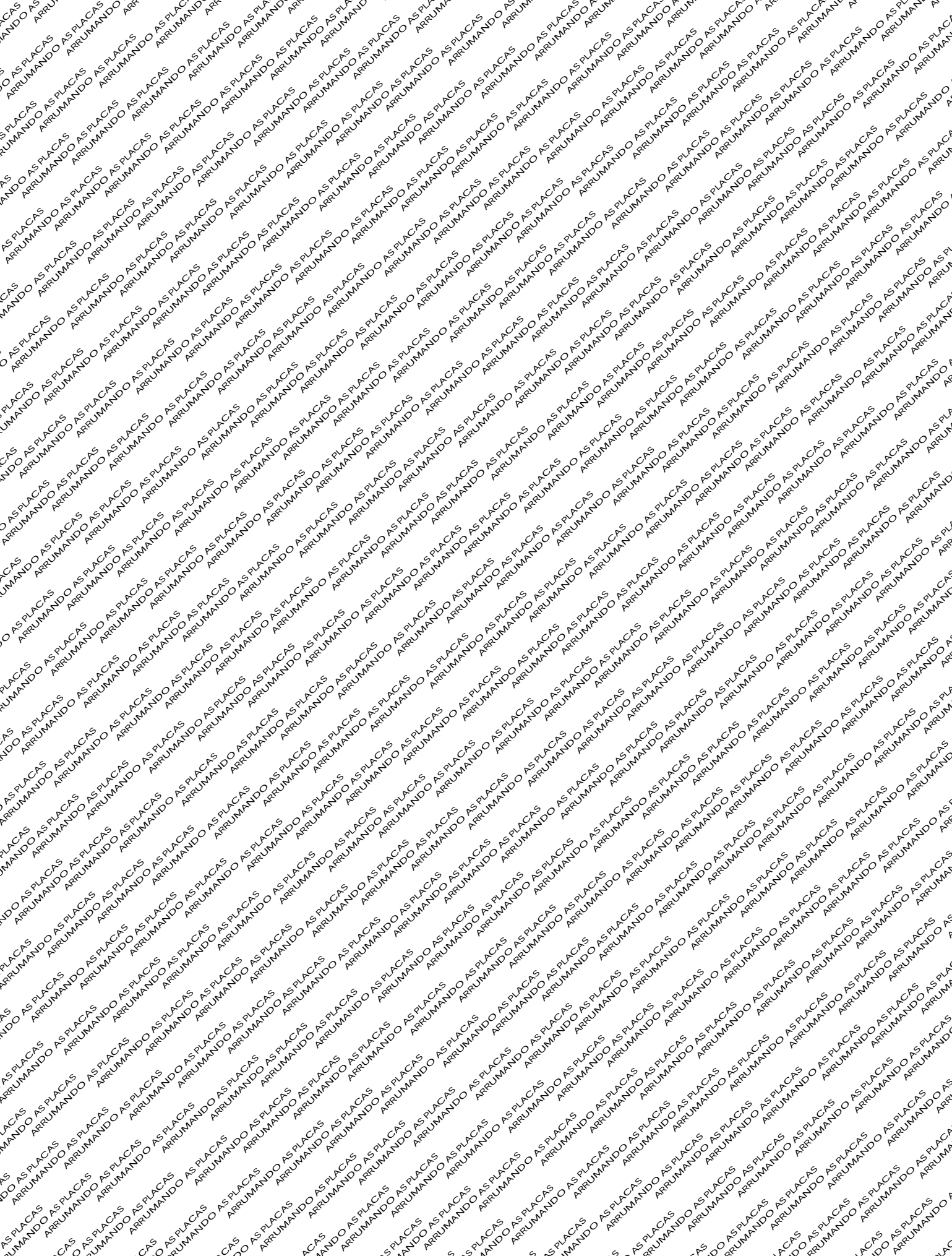
NO

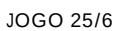
LI_O

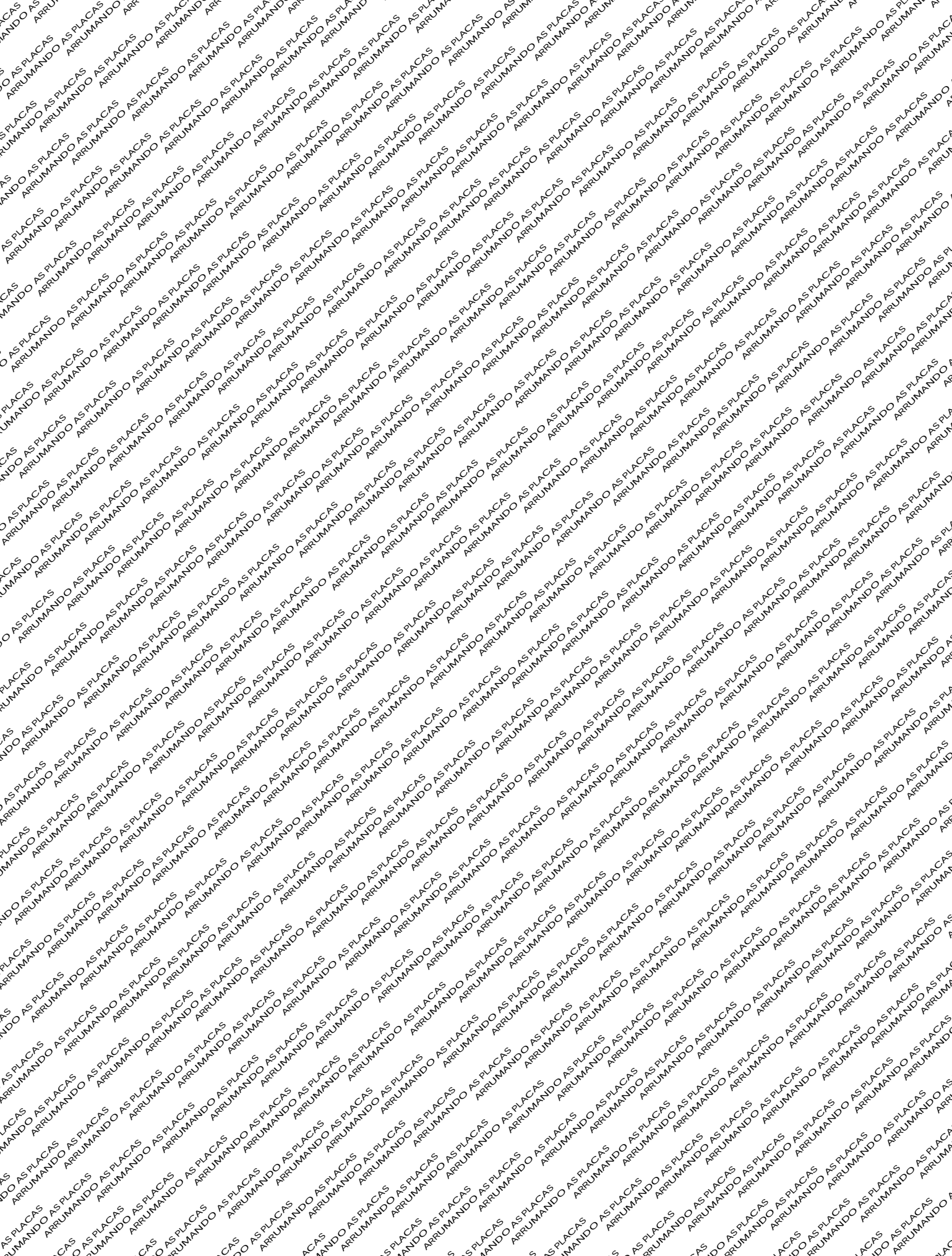


NÃO_I_E

NA_G_A_A







Arrumando as placas

Arrumando as placas

Quatro jogadores, em duas duplas

Material necessário

Cartelas com placas contendo palavras incompletas, e cartas com texto completo das placas

DOBRE AQUI

Objetivo do jogo

Descobrir o que está escrito nas placas e completá-las

Regra do jogo

As cartelas são colocadas em um monte com a parte escrita virada para baixo.

Cada dupla, na sua vez, sorteia uma cartela; deve

DOBRE AQUI

ler as placas, completando com as letras que estão faltando, escrevendo a frase completa no caderno. Se acertar, faz ponto. Se não souber, a outra dupla poderá ler e completar, ganhando o ponto. Ganha o jogo a dupla que fizer mais pontos. Em caso de dúvida, os jogadores

DOBRE AQUI

poderão consultar as cartas contendo as frases com as palavras completas.

ZOOLOGICO

NÃO DÊ COMIDA
AOS ANIMAIS

CUIDADO, ANIMAL
PERIGOSO!

NÃO PISE NA
GRAMA

ESCOLA

DIRETORIA

SALA DOS
PROFESSORES

SECRETARIA

HOSPITAL

PROIBIDA A
ENTRADA DE
MENORES DE
12 ANOS

HORÁRIO DE
VISITA: 15h ÀS 17h

SILÊNCIO!

PARQUE

JOGUE O LIXO
NO LIXO

PROIBIDO
PARA MAIORES DE
12 ANOS

NÃO PISE NA
GRAMA

LANCHONETE

VISITE NOSSA
COZINHA

É PROIBIDO FUMAR

PROIBIDA A
ENTRADA DE
ANIMAIS

RUA

ALUGA-SE
APARTAMENTO

VENDE-SE
TERRENO

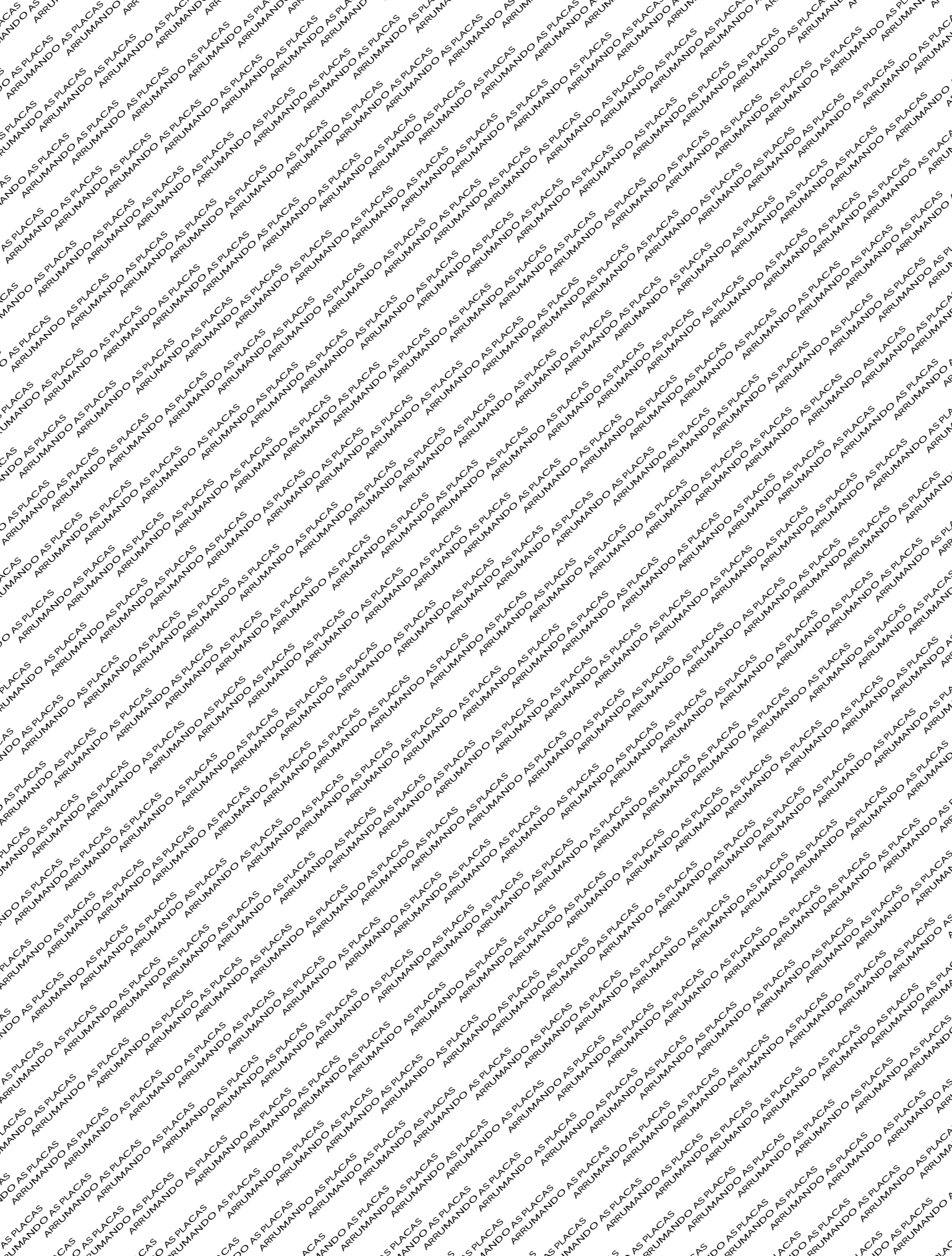
NÃO JOGUE O LIXO
NO JARDIM

COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!

Arrumando as placas

COLE AQUI



Vá para o dez

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!

1

1

1

1

1

1

2

2

2

2

2

2

3

3

3

3

3

3

4

4

4

4

4

4

5

5

5

5

5

5

6

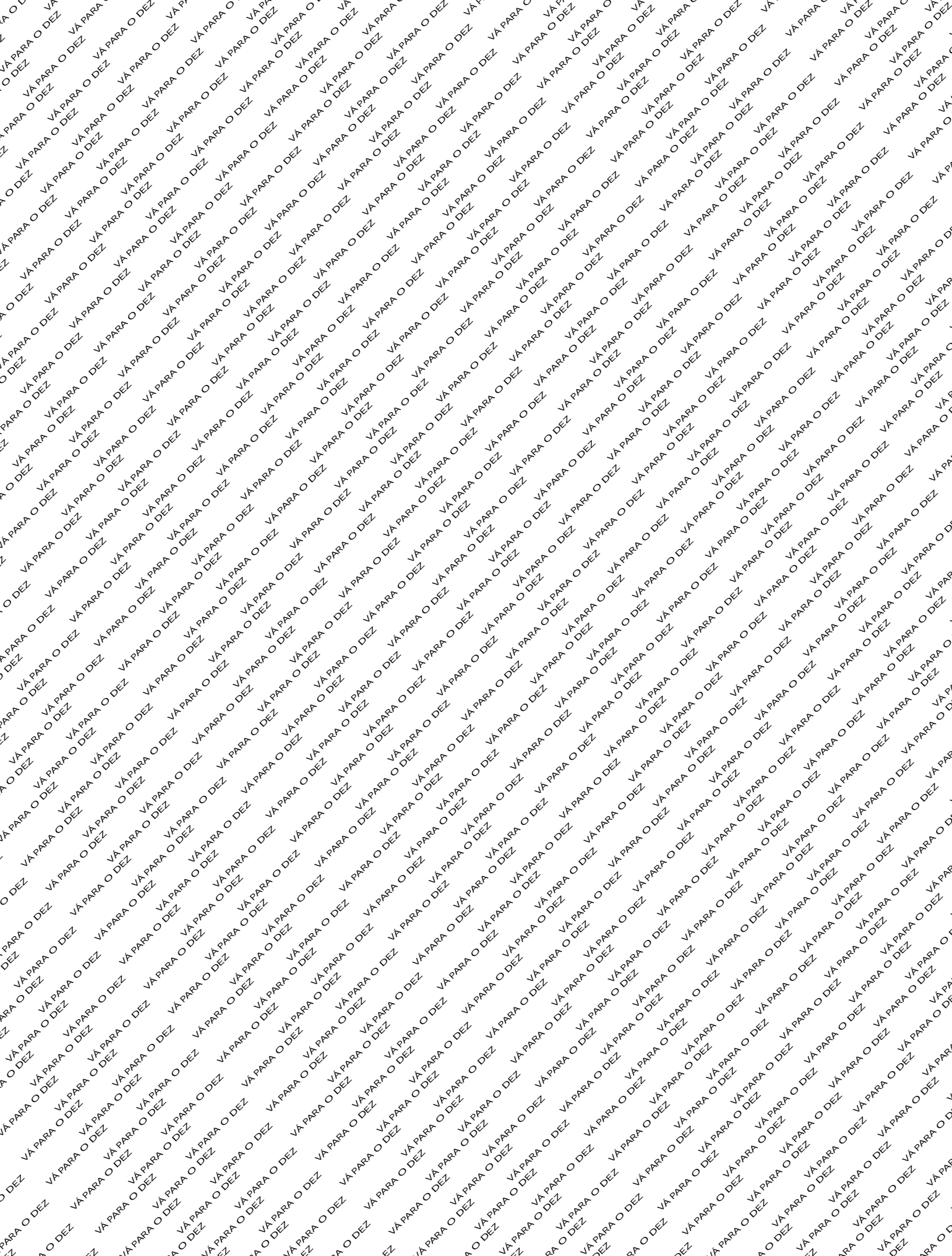
6

6

6

6

6



Vá para o dez

PARTE INTEGRANTE DO LIVRO
APRENDER
PRA
VALER!

7 7 7 7 7 7

8 8 8 8 8 8

9 9 9 9 9 9

Vá para o dez

P O R T U G U Ê S

COLE AQUI

Vá para o dez

Três ou quatro jogadores

Material necessário

54 cartões com os numerais de 1 a 9, seis de cada

Objetivo do jogo

Obter 10 com duas cartas

DOBRE AQUI

Regra do jogo

Este jogo é parecido com o “Pescaria”. Todas as cartas são distribuídas igualmente entre os jogadores; estes verificam se têm um “par” na mão (isto é, dois números que, somados, formem 10) e os abaixam. O primeiro jogador pede, a qualquer outro, uma carta

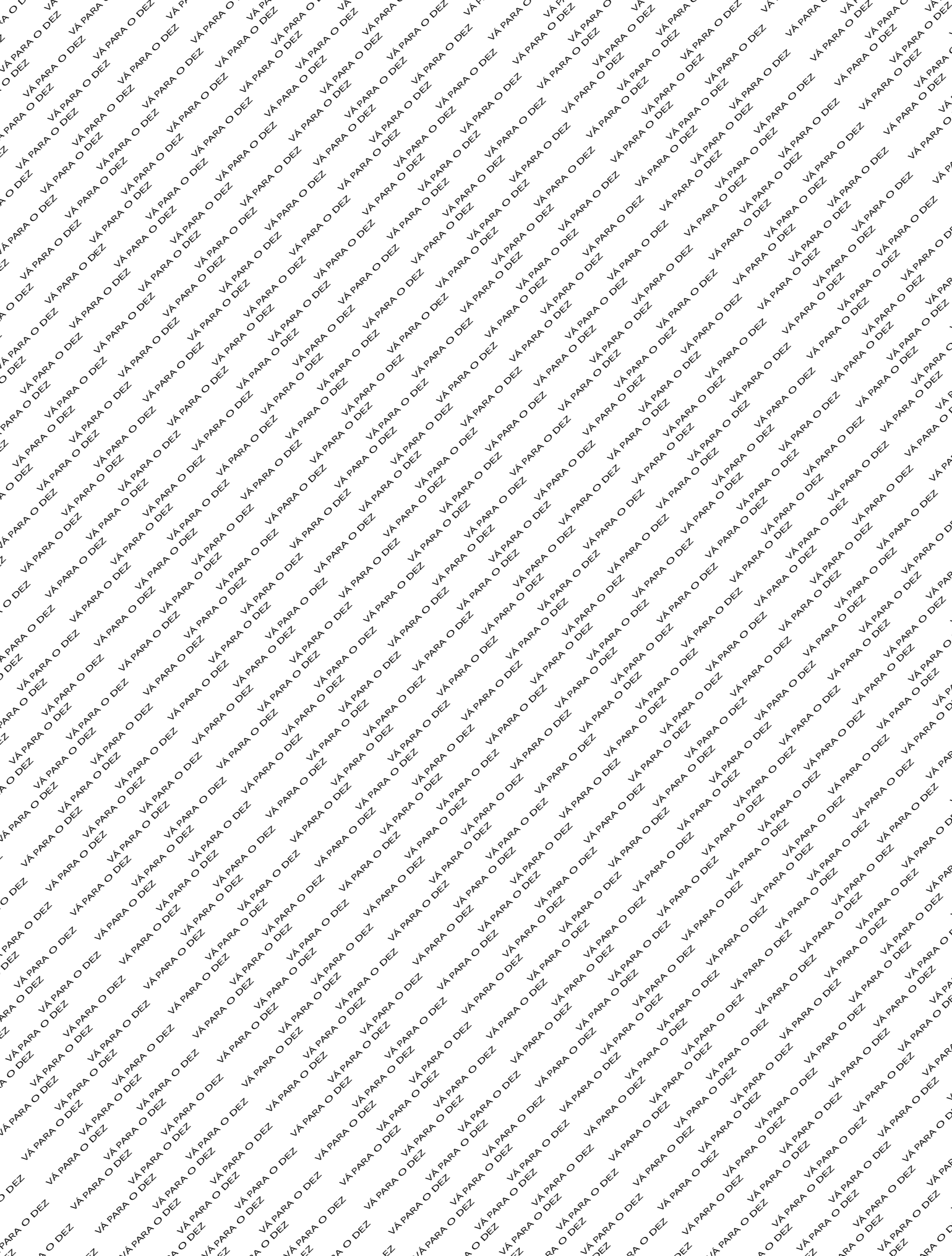
DOBRE AQUI

específica (para somar dez com uma de sua mão). Se o outro tiver o número pedido, deve entregá-lo; o primeiro abaixa seu par para que todos vejam. Um jogador pode continuar pedindo cartas enquanto conseguir as que deseja. Se a pessoa a quem perguntou por uma certa

DOBRE AQUI

carta não a tiver, termina sua vez e essa pessoa é a próxima a jogar.

Ganha o jogo aquele que terminar com o maior número de pares.



1

1

1

1

1

1

2

2

2

2

2

2

3

3

3

3

3

3

4

4

4

4

4

4

5

5

5

5

5

5

6

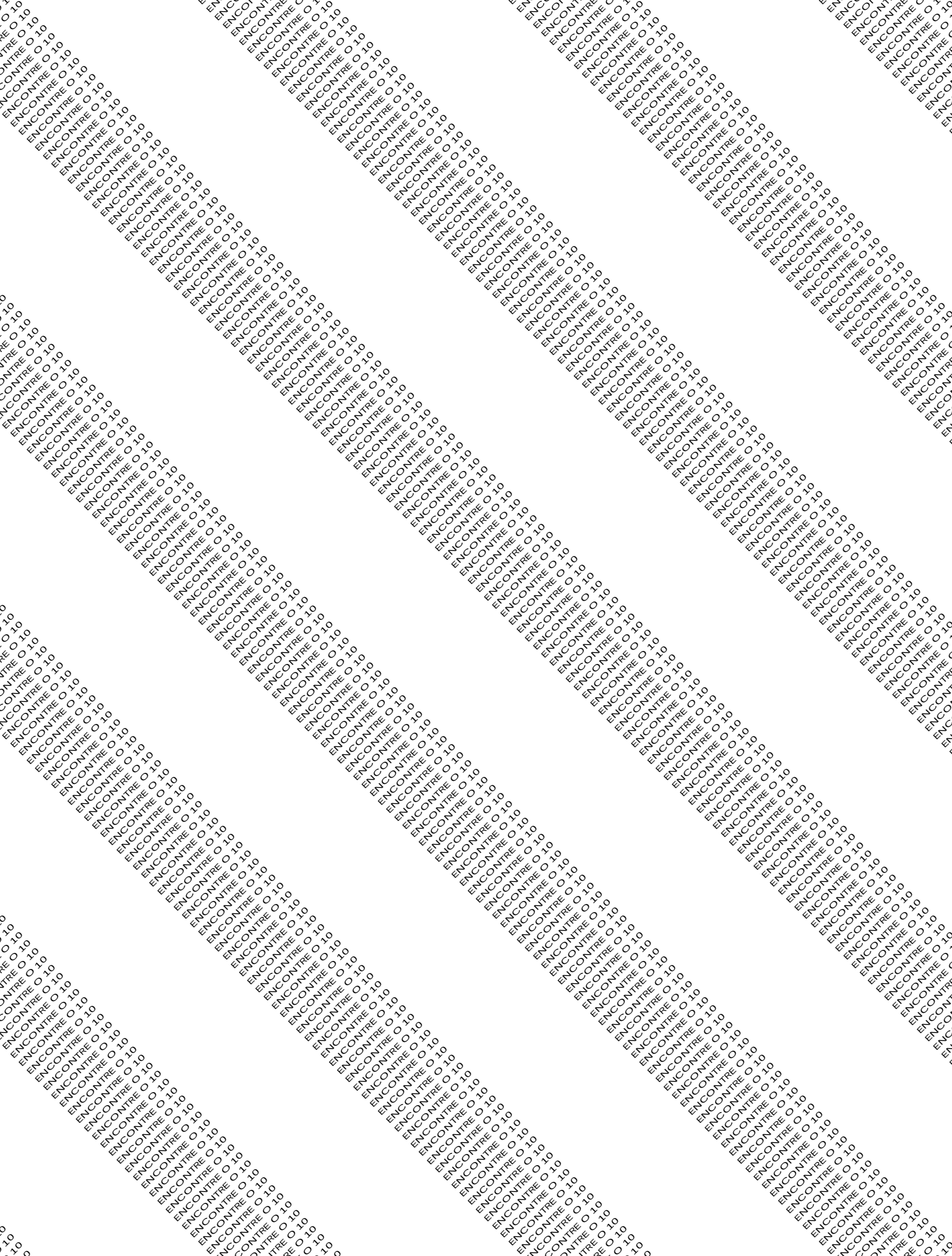
6

6

6

6

6



7

7

7

7

7

7

8

8

8

8

8

8

9

9

9

9

9

9

COLE AQUI

APRENDER
PRA
VALER!
P O R T U G U Ê S

Encontre o 10

COLE AQUI

Encontre o 10

Três ou quatro jogadores

Material necessário

54 cartões com os numerais de 1 a 9, seis de cada

Objetivo do jogo

Conseguir duas cartas que somem 10

DOBRE AQUI

Regra do jogo

Viram-se na mesa quatro cartas e todas as outras cartas são distribuídas entre os jogadores, que devem mantê-las num monte à sua frente, viradas para baixo.

Na sua vez, cada um deve virar a carta de cima do seu monte e tentar fazer

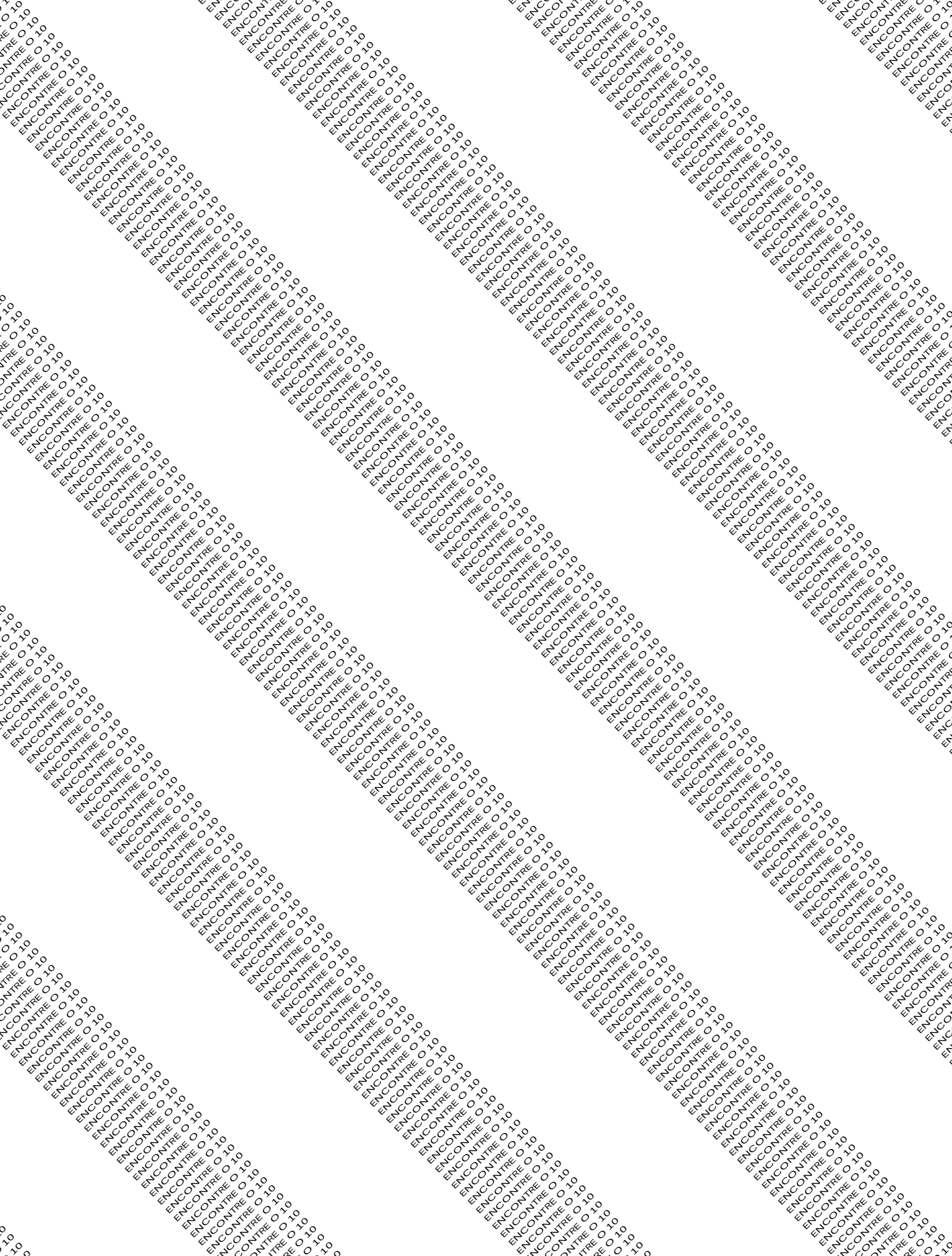
DOBRE AQUI

um par cujo total seja 10, com alguma das cartas da mesa; se conseguir formar o par, retira-o para si; se a carta não servir, deve descartá-la na mesa, virada para cima.

Por exemplo, se o jogador vira um 6 e não há um 4 sobre a mesa, então o seu 6 passa a compor os

DOBRE AQUI

descartes e é a vez do próximo jogador. O jogo acaba quando nenhum par mais puder ser formado. Vence aquele que conseguir o maior número de pares.



16 19 22 14 17

24 11 15 20 21

15 23 18 12 19

25 20 21 17 22

13 14 23 16 18

5 6 7

8 9 10

11 12 13

Quatro em linha

Dois jogadores

Material necessário

Cartela contendo dois quadros (um grande e um pequeno), dois anéis, 24 marcadores (sendo 12 de cada cor, ou 12 botões e 12 feijões)

Objetivo do jogo

Conseguir cobrir quatro números do quadrado grande, em qualquer direção

Regra do jogo

Cada jogador recebe todos os marcadores de uma mesma cor ou tipo.

O primeiro coloca os anéis sobre dois números quaisquer do quadrado menor e procura sua soma no quadrado maior; sobre esse número coloca um de seus marcadores, que não poderá mais ser movido.

O segundo jogador faz o mesmo; caso encontre um resultado que já tenha sido coberto, perde a vez de jogar. O jogo termina quando um jogador conseguir colocar quatro marcadores em linha, em qualquer direção.

