# JOGO EDUCATIVO

## Língua Portuguesa
## 5º ano do E. Fundamental
## Conteúdo adequado à BNCC

Autora: Danielle Rimolo Rossi
Ilustrações: Renato Cunha
Revisão: Liège F. Barbosa e Maurício M. Wajciekowski

# Enfeitiçados

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 Parte 1

**Nome do jogo:** Enfeitiçados.
**Faixa etária:** 8 a 12 anos.
**Número de jogadores:** a partir de 2.

**Utilização:**
Escolar: (1) alunos e professores do 5º ano do Ensino Fundamental para revisar a habilidade EF05LP02[1] e a Competência Geral nº 9 da BNCC[2] . (2) Salas de Atendimento Educacional Especializado (AEE).
Clínica: crianças com deficiência nos campos semântico e pragmático, tendo como foco as dificuldades associadas à compreensão e à utilização da linguagem figurada[3], déficit frequente, por exemplo, em autistas. Pode ser usado como material de intervenção por psicopedagogos, fonoaudiólogos e profissionais da saúde em geral.

**Temática:** Há quase 100 anos, os reinos Vale das Camélias e Terra das Mil Cores conviviam em paz. Esse cenário somente foi possível graças a um sábio soberano que, no período de sua governança, fundou o Comitê da União, cujos membros eram responsáveis por zelar pela harmonia e pela cooperação entre os reinos. Após a morte do monarca, seus descendentes mantiveram o Comitê ativo e tudo ia correndo bem até que, um dia, algo inexplicável aconteceu: os atuais reis, que eram amigos desde a infância, começaram a se desentender em absolutamente tudo e a brigar pelas coisas mais insignificantes. Se essa situação continuasse, uma guerra seria inevitável. Foi então que Radach, um bondoso mago integrante do Comitê, descobriu que os reis haviam sido enfeitiçados por Zogan, um mago muito dedicado que, há 50 anos, era membro do Comitê. Radach, extremamente surpreendido, decidiu falar com ele. Todavia, para chegar ao velho castelo habitado por Zogan, Radach teria que atravessar a Floresta do Fogo, local vigiado por dragões nada amigáveis. Felizmente, para enfrentar os desafios, o valente viajante contará com o auxílio de Pégaso, o famoso cavalo alado, que facilitará a travessia dos trechos mais difíceis. E você? Também quer ajudar Radach a chegar ao castelo? Então, vamos começar o jogo.

**Objetivo:** O jogo é colaborativo, tendo como meta fazer com que Radach chegue até ao castelo.

**Como jogar:**

**01)** Coloque, sobre uma mesa ou no chão, o dado e as peças "Castelo", "Caminho" e "Floresta".

**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[4].

**03)** A seguir, solicite aos jogadores que montem uma trilha até ao portão do castelo, utilizando as peças "Caminho" e, depois, espalhem as peças "Floresta" ao redor dessa trilha.

**04)** Coloque a peça "Zogan" dentro de uma das torres do castelo. Após, posicione a peça de movimento "Radach" no início da trilha.

**05)** Em seguida, forme uma pilha com as cartas "O que significa?" e coloque-a ao lado da trilha com os textos virados para baixo.

1. "Identificar o caráter polissêmico das palavras (uma mesma palavra com diferentes significados, de acordo com o contexto de uso), comparando o significado de determinados termos utilizados nas áreas científicas com esses mesmos termos utilizados na linguagem usual". (BNCC/2017)
2. "Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza." (BNCC/2017)
3. Transtorno da Comunicação Social (Pragmática), critérios de diagnóstico "a", item 4: " Dificuldades para compreender o que não é dito de forma explícita (p. ex., fazer inferências) e sentidos não literais ou ambíguos da linguagem (p. ex., expressões idiomáticas, humor, metáforas, múltiplos significados que dependem do contexto para interpretação). (DSM-5. Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais – 5º edição)
4. Se o jogo for utilizado como material de intervenção em consultórios, o(a) mediador(a) deverá participar do jogo.

# Instruções Parte 2

**06)** Em seguida, o primeiro jogador deverá lançar o dado. Se cair:

* 1, 2 ou 3, o participante deverá avançar o número de casas indicado;
* "Dragão", o jogador deverá fugir, voltando três casas;
* "Pégaso", o participante deverá avançar duas casas.

**07)** Se a peça de movimento cair numa casa que contenha o ponto de interrogação, o participante deverá pegar uma carta "O que significa?", ler o conteúdo e, de acordo com o contexto da frase, explicar o significado das palavras destacadas. Obs.: Os demais participantes podem ajudar caso a criança não saiba responder.

**08)** E, assim, segue o jogo até que a peça de movimento "Radach" chegue até ao final da trilha.

**09)** Quando isso acontecer, o participante deverá desvirar a carta "Desfecho", ler o seu conteúdo e realizar as atividades propostas[5] em colaboração com os colegas.

**Orientações para a realização da etapa 09:**

Durante a leitura do desfecho, deixe que a(s) criança(s) responda(m) às perguntas e execute(m) as atividades propostas na carta.

Respostas das atividades 2 e 3 da carta "Desfecho":

**02.** Atrás do castelo.

**03.** As respostas são pessoais, mas espera-se que os participantes concluam que:

a) devemos valorizar e tratar com respeito todas as pessoas, independente de sua aparência, raça, suas crenças ou seus gostos pessoais;

b) dialogar é importante para evitar brigas e mal-entendidos.

A seguir, com o intuito de aprofundar o tema, realize as seguintes perguntas aos participantes:

a) O que você(s) acha(m) que Zogan poderia ter feito quando achou que os reis não o estavam valorizando? Possíveis respostas: ter ido conversar com os reis ou enviar uma mensagem para esclarecer a questão.

b) Alguma vez você(s) brigou/brigaram com alguém por causa de um mal-entendido? Como se sentiu/sentiram? Resposta pessoal.

c) Você(s) acha(m) que Zogan tratou o troll com respeito? Não, pois, além de transformá-lo num caracol, nem sequer procurou saber o motivo pelo qual o troll foi visitá-lo. Simplesmente o desprezou pelo fato de ele ser de uma raça diferente. Durante a leitura do desfecho, caso as crianças não saibam o que é um troll, explique que é um ser originário do folclore escandinavo (relativo à região do norte da Europa, que compreende a Noruega e a Suécia.), com aparência semelhante à humana. São muito altos e fortes, mas dotados de pouca inteligência e muito feios[6].

d) Você(s) consegue(m) imaginar algum outro feitiço, menos prejudicial, que Zogan poderia ter usado para evitar que o troll estragasse mais coisas sem, necessariamente, transformá-lo em algo? Resposta pessoal.

5. Essa etapa, no contexto escolar, visa revisar a competência geral nº 9 da BNCC, mas, também, pode ser usada em clínicas com o objetivo de desenvolver a socialização de crianças portadoras de Transtorno de Comunicação Social (progmática).

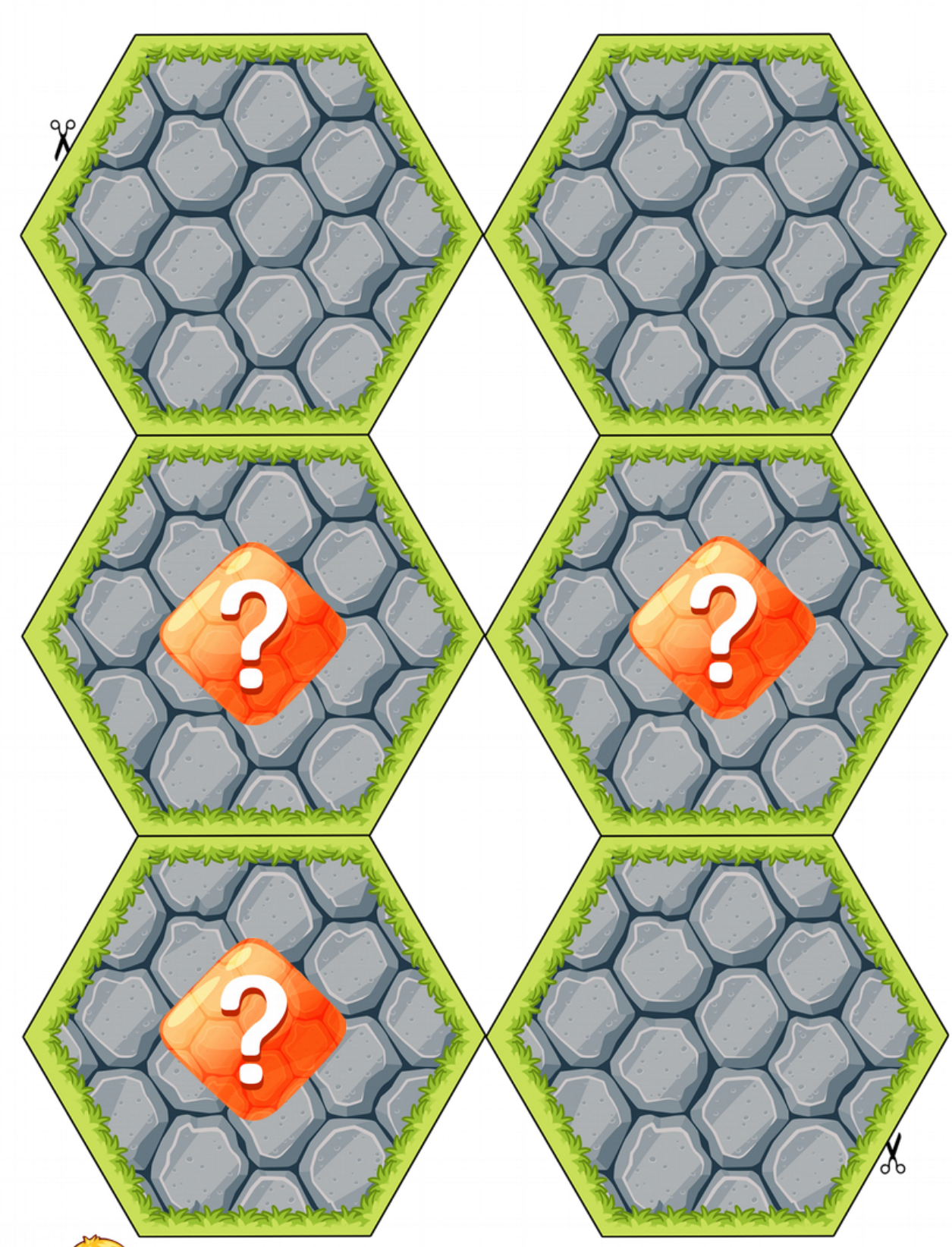
6. Há outras versões sobre a aparência e as características dos trolls, mas nesse jogo adotaremos essa.

**Orientações para a impressão do jogo:**

Imprima as folhas a seguir num papel com gramatura entre 120g a 180g, ou, então, cole as folhas em uma cartolina. Caso deseje um melhor acabamento, você poderá imprimir em papel fotográfico.

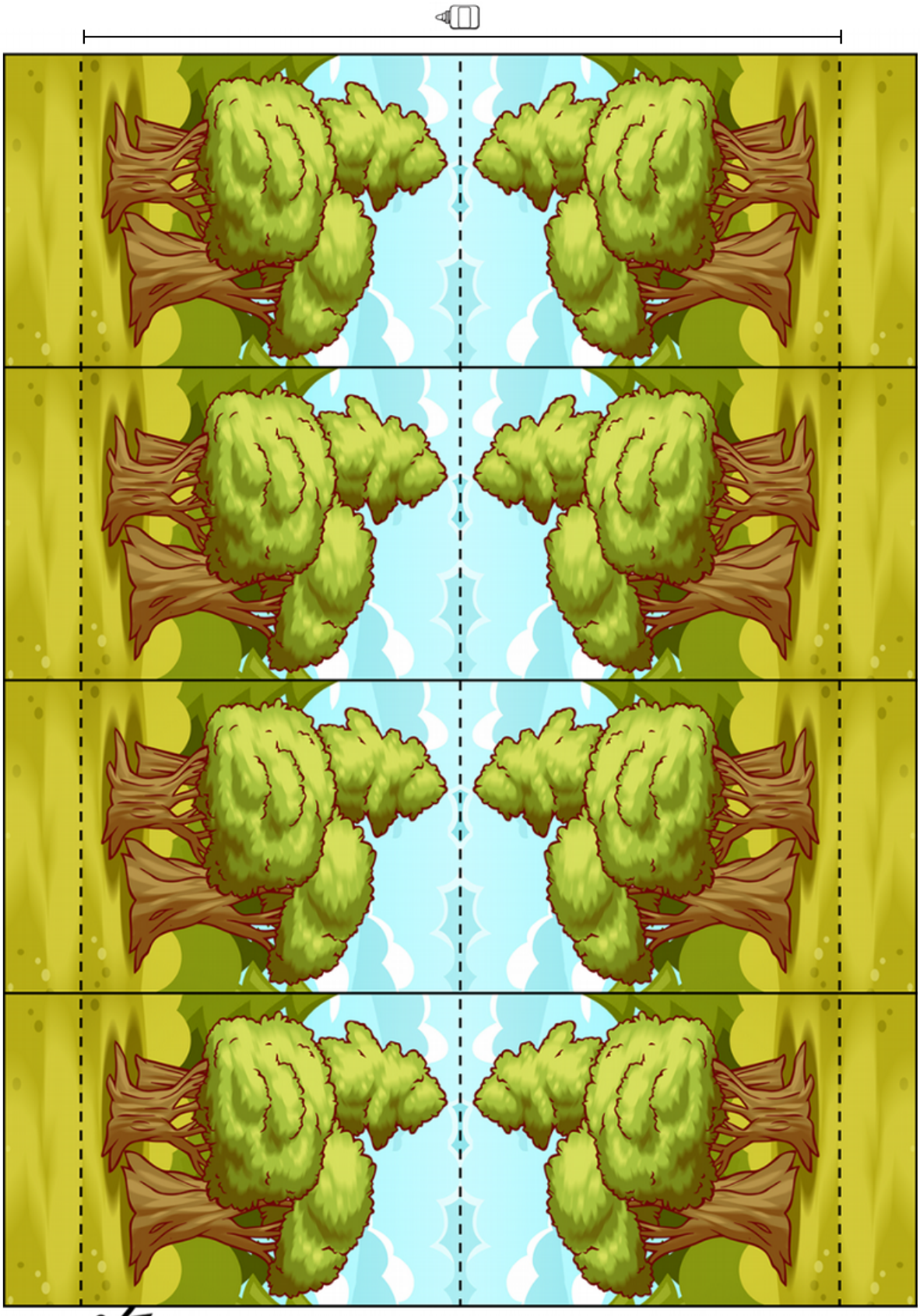
**Aviso legal:** Este arquivo é destinado à distribuição gratuita. É expressamente proibida a cópia ou distribuição, por meio físico ou digital, para fins comerciais, sem autorização, por escrito, da autora e da editora conforme Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Para informações sobre o licenciamento 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.

**Estas são as peças "Caminho". Elas serão as casas da trilha.**
**Imprima oito cópias desta página e recorte nos locais indicados.**



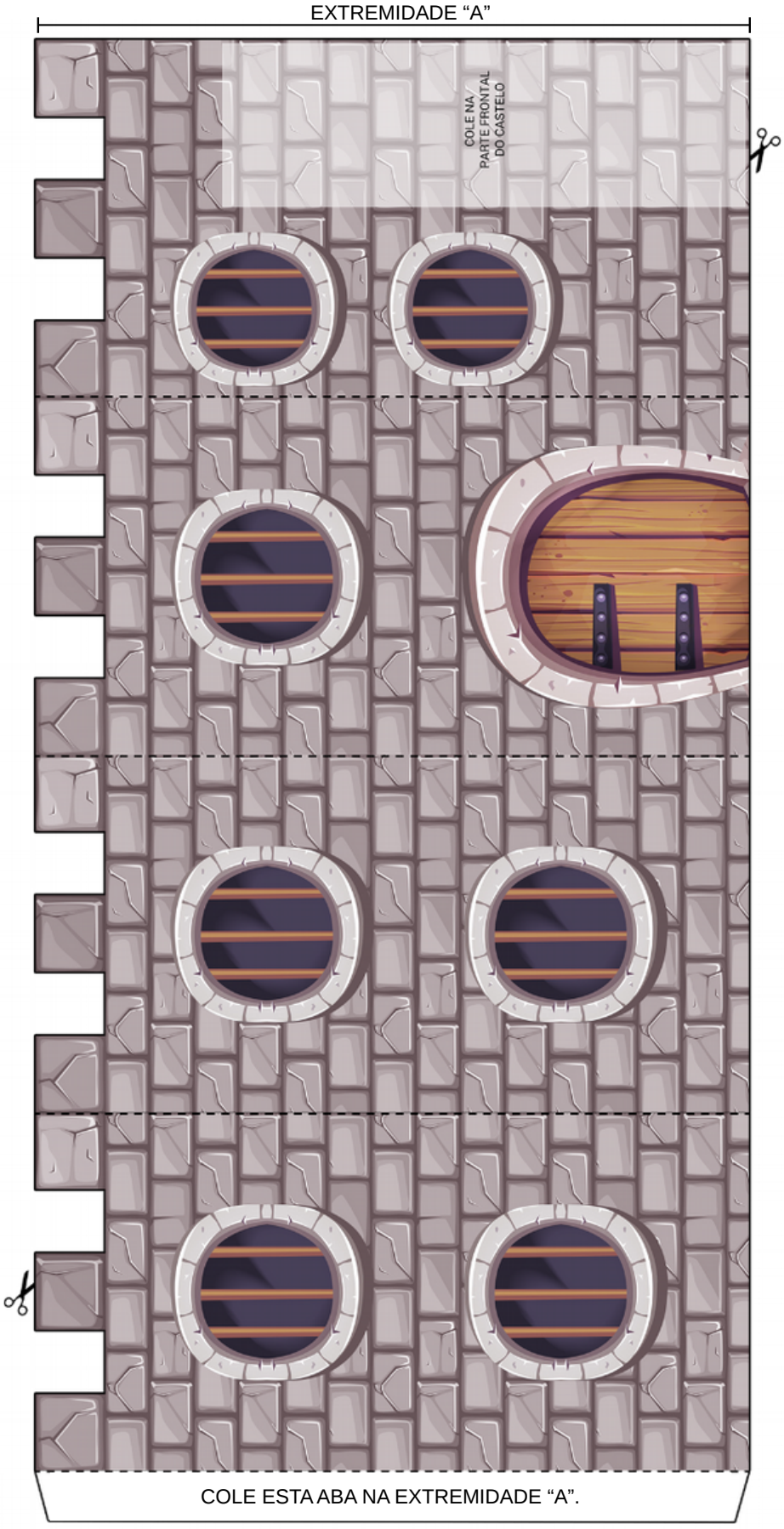
Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber

**Estas são as peças “Floresta”. Imprima <u>duas</u> cópias desta página, recorte, dobre nas linhas tracejadas e cole nos locais indicados.**



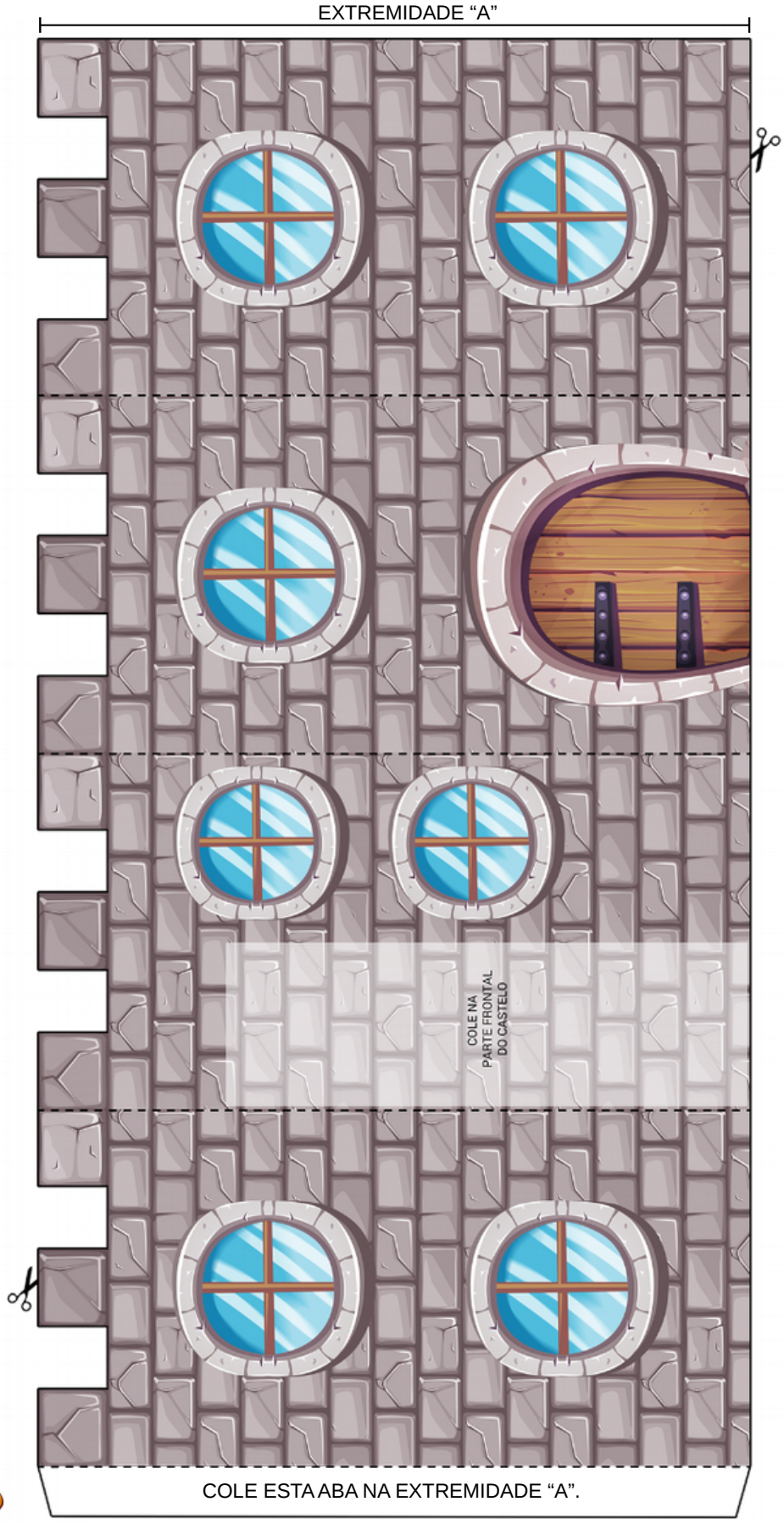
Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber

**Esta é uma das torres da peça “Castelo”. Imprima, recorte, dobre nas linhas tracejadas e cole nos locais indicados.**



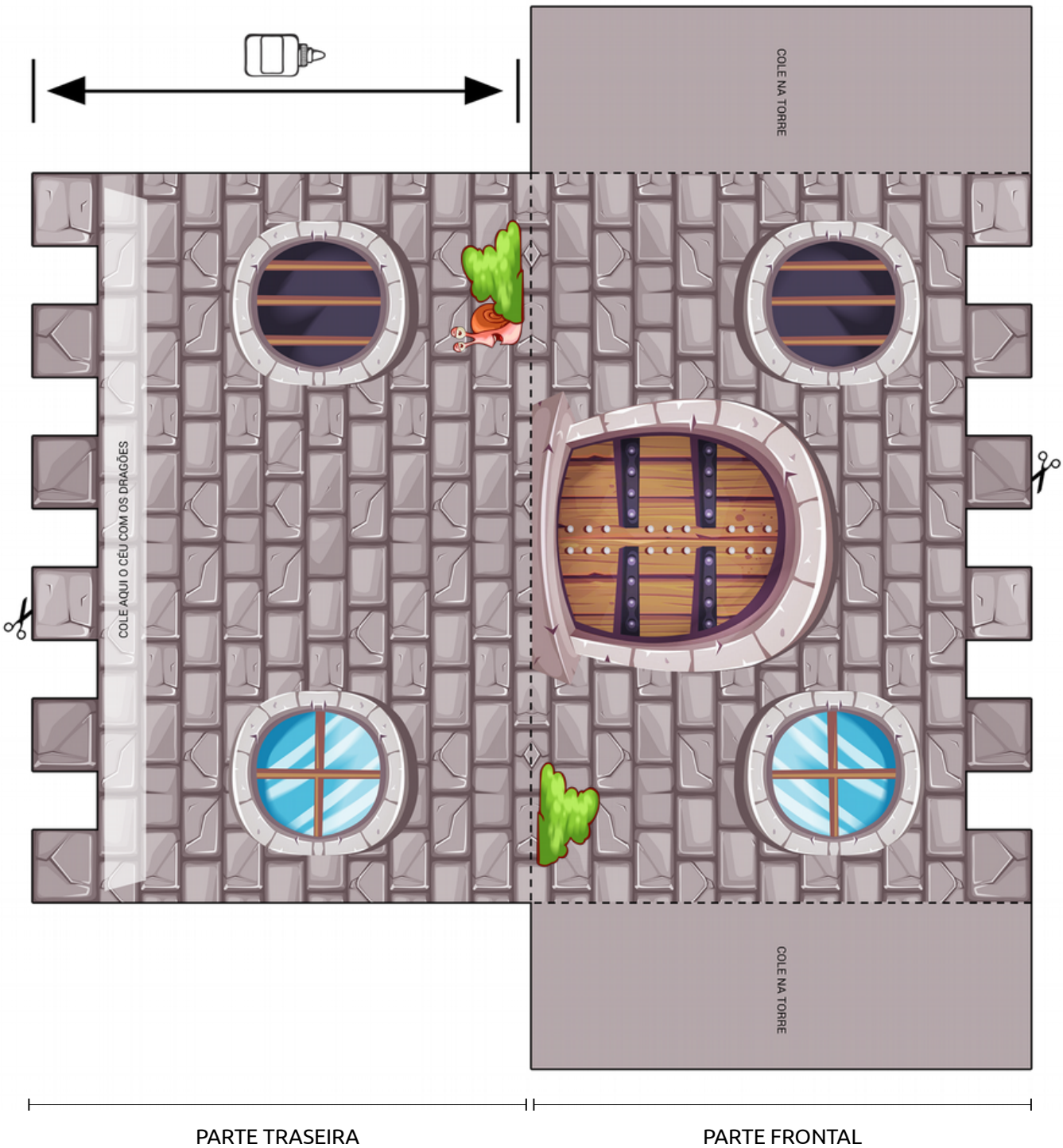

Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber

**Esta é a outra torre da peça “Castelo”. 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 frontal/traseira da peça “Castelo”. 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

**Estes são os dragões da peça "Castelo". Imprima, recorte, dobre nas linhas tracejadas e cole no local indicado.**

**Esta é a folha do desfecho. Imprima, recorte, dobre e cole na carta "Desfecho".**

Quando o viajante chegou ao castelo, Zogan exclamou:

**Atividade 1)** Tire Zogan de dentro do castelo e coloque-o em frente a Radach.

- Você não vai me impedir de dar uma lição naqueles reis ingratos, Radach!
- Mas, afinal, o que está acontecendo, Zogan? Você sempre ajudou os reinos.
- Exatamente! E, apesar disso, eles não me consideraram digno de receber a Medalha da Paz que todos os membros do Comitê ganham ao completar 50 anos de serviços.
- Do que você está falando? perguntou Radach. - Eu mesmo enviei a medalha pelo troll mensageiro há dias atrás. Só não entendo por que ele ainda não retornou.
- O quê? Foi você que enviou o troll? Aquele gigante desajeitado chegou aqui destruindo tudo por onde passava! Transformei ele num caracol antes que pisasse no meu jardim de tulipas pretas. O que aconteceu com as corujas mensageiras?
- Elas estão ocupadíssimas entregando os convites para a comemoração dos 100 anos de paz. O troll era o único disponível. Onde ele está?

**Atividade 2)** Você(s) consegue(m) encontrar o troll? Ele está em alguma das peças do jogo.

- Sei lá! Deve estar rastejando por aí. Mas não se preocupe, o feitiço dura poucos dias. Em breve aquele desastrado estará de volta, destruindo tudo como de costume.
- Então, foi tudo um mal-entendido. Teria sido mais simples se você tivesse ido conversar com os reis ou, então, tivesse escutado o troll, não é mesmo?

Zogan concordou e ficou muito envergonhado da sua atitude. Pediu desculpas e, imediatamente, desfez o feitiço.

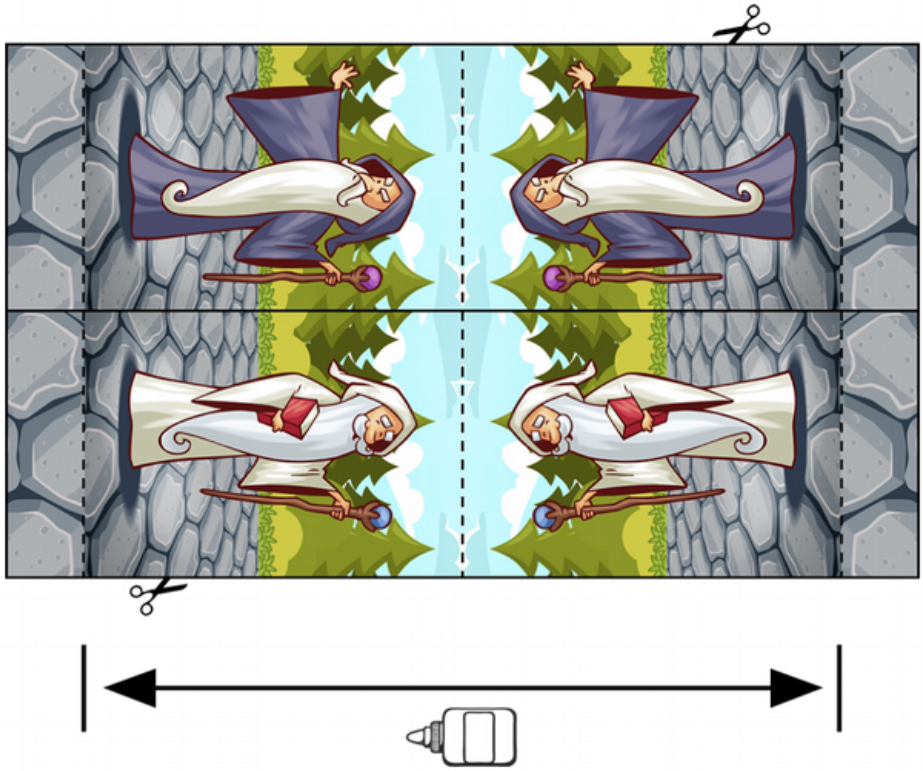
**Atividade 3)** Naquele dia, o mago aprendeu duas grandes lições. Você(s) saberia(m) dizer quais foram?

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

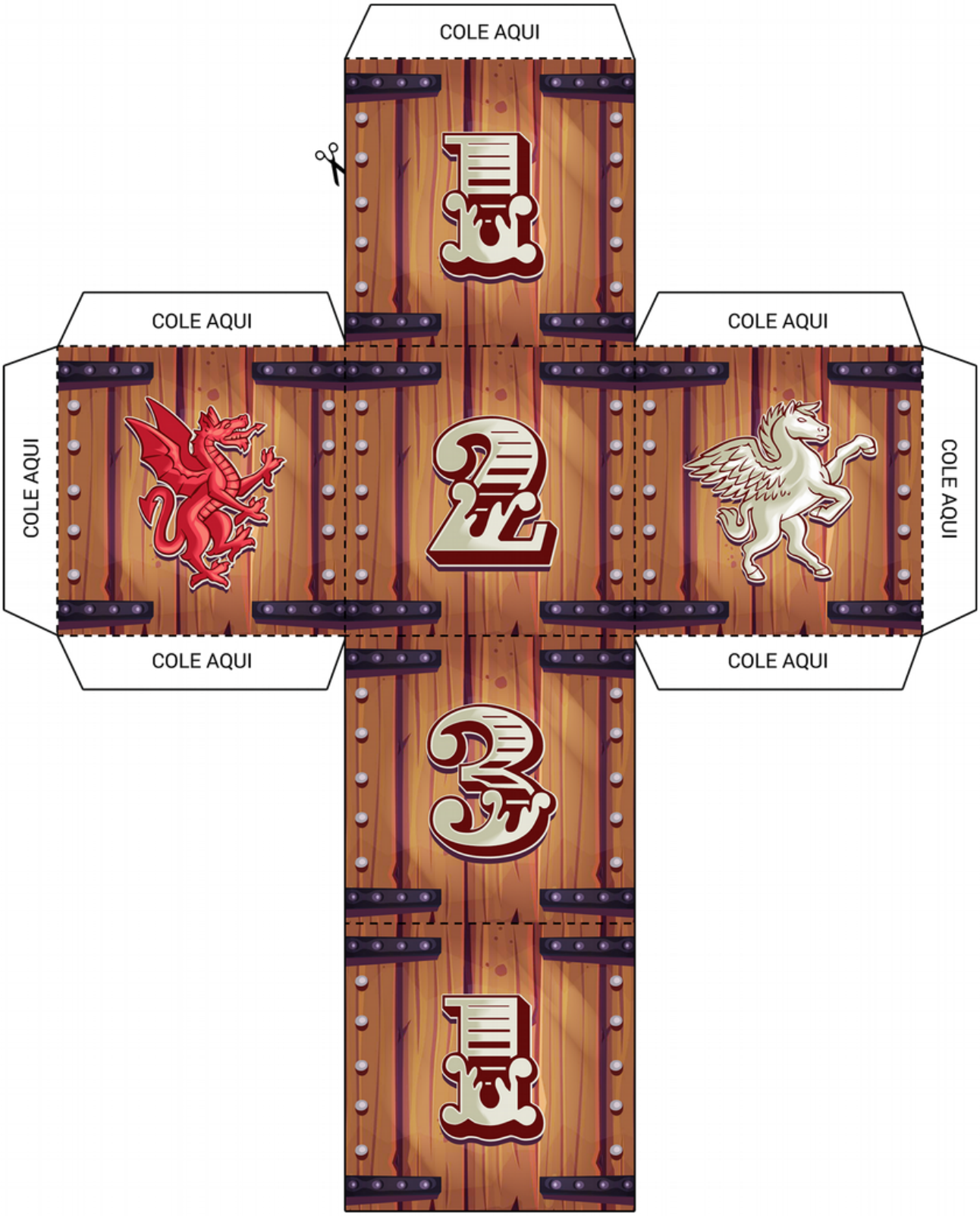
**Estas são as peças “Zogan”, “Radach” e a carta “Desfecho”. Imprima, recorte, dobre nas linha tracejadas e cole nos locais indicados.**

ZOGAN

RADACH



**Este é o dado. 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

**Estas são as cartas "O que significa". Imprima e recorte nos locais indicados.**

## O que significa?

O museu localiza-se no **coração** da cidade.

O **coração** é responsável pela circulação do sangue nas artérias.

01

## O que significa?

Lorenzato pintou os **pés** da mesa.

Odacir estava com calos nos **pés**.

02

## O que significa?

Valeska é **fera** em matemática.

Fugimos antes que a **fera** pudesse nos atacar.

03

## O que significa?

Larissa levou o **gato** ao veterinário.

Meu namorado é um **gato**.

04

## O que significa?

Samanta fotografou um **mico** que repousava no alto de uma árvore.

Que vergonha! Acabei de pagar o maior **mico**.

05

## O que significa?

Não foi possível montar a barraca, pois havia muitas **pedras** no local.

Hugo estava com **pedras** nos rins.

06

**Estas são as cartas "O que significa". Imprima e recorte nos locais indicados.**

## O que significa?

Leslie está **nadando** ao lado dos golfinhos.

Ribamar está **nadando** em dinheiro.

07

## O que significa?

Toni está com **cara** de cansado.

Aquele **cara** parece suspeito.

08

## O que significa?

Felicity sofria de fortes dores de **cabeça**.

Arlete era a **cabeça** do grupo.

09

## O que significa?

A decisão está em suas **mãos**.

É importante lavar as **mãos** antes das refeições.

10

## O que significa?

Não posso comprar nada. Estou **quebrado**.

A empresa havia **quebrado** há mais de 2 anos.

11

## O que significa?

Edgar **quebrou** a promessa.

O vaso **quebrou**.

12

**Estas são as cartas "O que significa". Imprima e recorte nos locais indicados.**

**O que significa?**

Everton foi ao **banco** pagar a conta de luz.

Alice estava sentada no **banco** da praça.

13

**O que significa?**

Celina contemplava as **estrelas** da janela do seu quarto.

Glória e Sandra são **estrelas** de cinema.

14

**O que significa?**

Tomás estava **pregando** o quadro na parede.

Jair vivia **pregando** peças nos colegas.

15

**O que significa?**

Paola colocou as **velas** no candelabro.

Cesar trocou as **velas** do carro.

16

**O que significa?**

Aquela noite estava muito **fria**.

Daiana era uma garota muito **fria**.

17

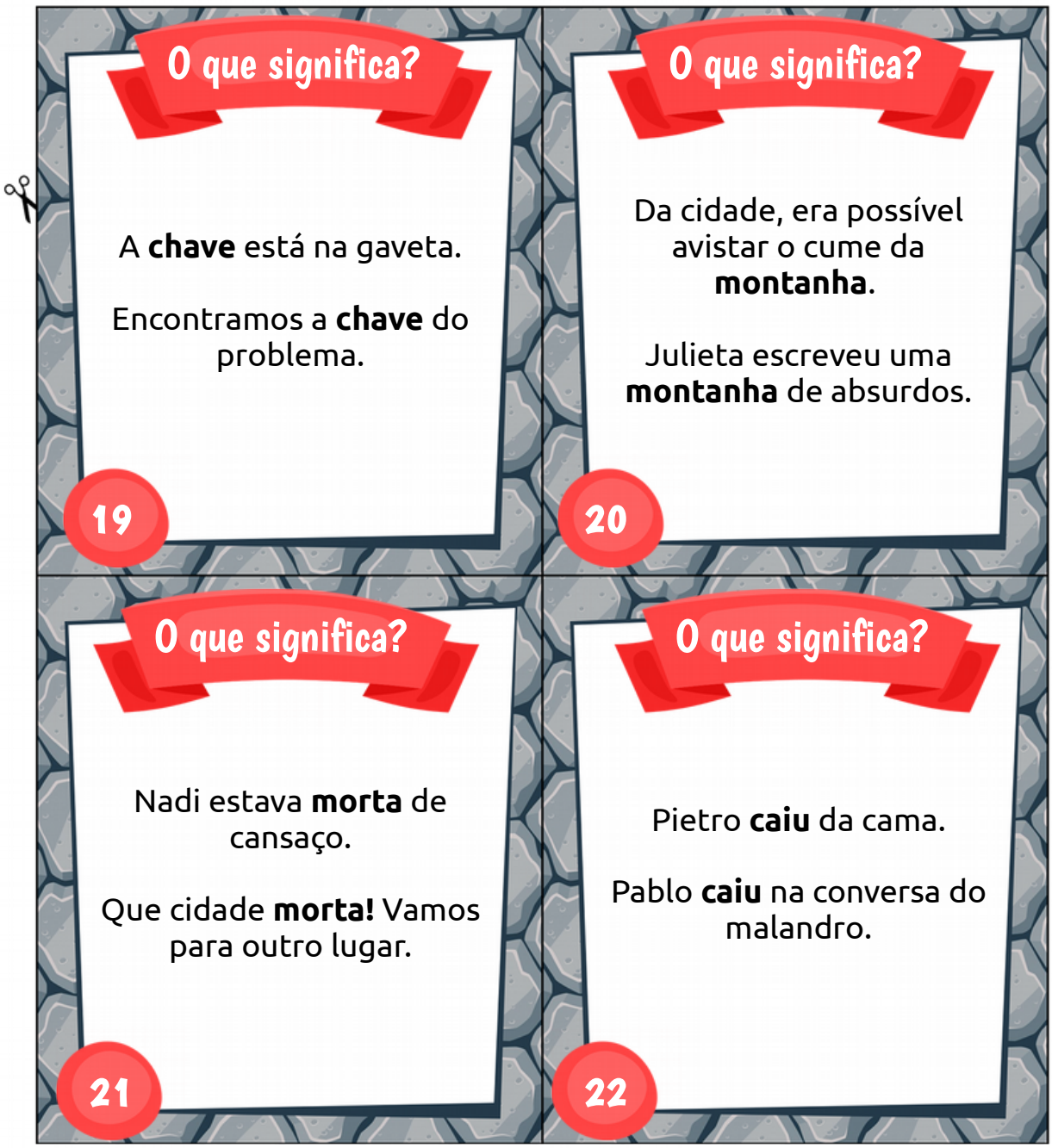
**O que significa?**

Coloque esta **pilha** na posição correta, senão o aparelho não vai funcionar.

Estou com uma **pilha** de trabalhos hoje.

18

**Estas são as cartas "O que significa". Imprima e recorte nos locais indicados.**




**Respostas:**
**01.** (a) Parte central de um lugar. (b) Órgão do corpo humano.
**02.** (a) Parte que serve para sustentar certos móveis. (b) Parte do corpo humano.
**03.** (a) Pessoa que é excelente naquilo que sabe ou faz. (b) Animal feroz.
**04.** (a) Animal. (b) Indivíduo bonito.
**05.** (a) Pequeno primata. (b) Situação vexatória ou embaraçosa.
**06.** (a) Fragmento de rocha. (b) Doença; cálculo renal.
**07.** (a) Mover-se sobre a água utilizando movimentos de braços e pernas. (b) Ter algo em abundância.
**08.** (a) Expressão do rosto. (b) Sujeito.
**09.** (a) Parte do corpo humano. (b) Líder.
**10.** (a) Ação ou influência específica de alguém em algo. (b) Parte do corpo humano.
**11.** (a) Sem dinheiro. (b) Falir; fechar.
**12.** (a) Suspender/cancelar/desfazer a continuidade de algo. (b) Reduzir-se em pedaços.
**13.** (a) Instituição financeira. (b) Assento com ou sem encosto.
**14.** (a) Corpo celeste cintilante, com energia e luz próprias. (b) Atriz ou ator famoso.
**15.** (a) Fixar com prego. (b) Infligir engano; mentira.
**16.** (a) Peça cilíndrica de cera com pavio no centro usada para iluminar. (b) Peça de alguns tipos de motores.
**17.** (a) Privado de calor. (b) Insensível.
**18.** (a) Dispositivo colocado em aparelhos eletrônicos, usado para produzir energia elétrica. (b) Muito; bastante.
**19.** (a) Instrumento usado na fechadura para abrir ou fechar portas, cadeados, etc. (b) Solução.
**20.** (a) Monte elevado e de cume extenso. (b) Grande volume ou quantidade.
**21.** (a) Extremamente; em grande quantidade. (b) Local sem movimento.
**22.** (a) Ir ao chão; tombar (b) Ser enganado.