

# BINGO DE PALAVRAS



## O que propomos?

Cada partida de Código Secreto põe à prova o nosso engenho para relacionar palavras com base na sua família semântica. Mas existem muitas formas de classificar as palavras. Por exemplo, podem ser masculinas ou femininas, segundo o seu número, podem estar escritas no singular ou no plural e, de acordo com a sua função na oração, podem ser substantivos, verbos, adjetivos... Também podemos classificá-las, segundo a sua estrutura, em variáveis, simples, derivadas... e, se nos focarmos na acentuação, podemos classificá-las em agudas, graves e assim por diante.

Sugerimos que joguem uma partida diferente do “Código Secreto” na que, em vez de relacionar as palavras que o jogo os mostra, devem encontrar palavras que cumpram uns requisitos dados por nós. O único problema é que uma mesma palavra só serve para um jogador, por isso terão que ser muito rápidos em identificar as que os interessam antes que outro o faça.

## O que é necessário?

- 1 jogo “Código Secreto”.
- 6 tabelas com requisitos de palavras a cumprir. Podem imprimir as que se encontram no fim deste folheto ou copiá-las para um papel.
- Responder às perguntas da secção “Como foi a partida?”





## ATIVIDADE: BINGO DE PALAVRAS

### Vamos em frente!

1. Dêem uma das tabelas de requisitos que encontram no fim deste folheto a cada jogador e uma caneta para escrever.
2. Cada jogador tem de encontrar uma palavra para cada um dos 6 requisitos existentes na sua tabela. Por exemplo, se um jogador tiver na sua tabela o requisito "Aguda", vai ter de encontrar uma palavra cujo acento recaia na última sílaba.
3. Para começar a jogar, usem algumas cartas do jogo para fazer um monte no meio da mesa. Por turnos, cada jogador vira a primeira carta do monte, a lê em voz alta e deixa-a em cima da mesa.
4. O primeiro jogador a encontrar um requisito na sua tabela cumprido pela palavra que foi dita tem de dizer "Minha!" e escreve-a no espaço correspondente. A seguir, será a vez do jogador à esquerda, que irá ler uma nova carta.
5. Uma mesma palavra poderá cumprir vários requisitos de uma mesma tabela. Por exemplo, no caso da palavra "Diário", alguns dos requisitos cumpridos seriam "Masculino", "Nome comum", "Ditongo", "Grave"...
6. Cada palavra só pode ser anotada num requisito concreto e, uma vez apontada, não pode ser colocada em outro lugar.
7. O primeiro jogador a terminar a sua folha, ao ter encontrado uma palavra para cada um dos requisitos da sua tabela, ganha a partida.
8. O primeiro jogador a terminar a sua folha, ao ter encontrado uma palavra para cada um dos requisitos da sua tabela, ganha a partida.



## Como foi a partida?

Como foi a partida? Quais foram os requisitos mais difíceis de se cumprir?

Como viram, há muitas maneiras de classificar as palavras. Sugerimos que ponham à prova os seus conhecimentos completando a seguinte roleta de letras, onde vão ter de encontrar a palavra definida sabendo que começa por ou contém a letra apresentada. Podem encontrar a solução desta atividade na secção seguinte do folheto para que possam ver como foi.

<b>A</b>	Palavra que tem o seu acento na última sílaba.	
<b>B</b>	Adjetivo que indica “de pouca altura”.	
<b>C</b>	Meio físico através do qual se transmite a comunicação.	
<b>D</b>	Classes de palavras cujos elementos determinam o substantivo ou o grupo nominal e se situam em posição prenominal.	
<b>E</b>	Adjetivo desnecessário que serve para destacar a qualidade expressa com ele.	





<b>F</b>	Radical de florescer.	
<b>G</b>	Segunda pessoa do singular do presente do indicativo do verbo girar.	
<b>H</b>	Recurso estilístico que consiste em exagerar um elemento da realidade.	
<b>I</b>	Pessoa que faz perguntas.	
<b>J</b>	Diminutivo de jardim.	
<b>K</b>	Teatro tradicional japonês.	
<b>L</b>	Gênero literário constituído por obras que se caracterizam por expressar sentimentos e emoções profundas.	
<b>M</b>	Discurso que um personagem mantém consigo mesmo.	
<b>N</b>	Obra literária em prosa de larga extensão que conta uma história imaginária.	



<b>O</b>	Conjunto de palavras que tem um sentido completo e autonomia sintática.	
<b>P</b>	Palavra que, apesar de se escrever da mesma forma, tem significados diferentes.	
<b>Q</b>	Advérbio que mostra dúvida ou possibilidade.	
<b>R</b>	Pronunciar um poema em voz alta e com uma determinada entoação.	
<b>S</b>	Palavra que tem o mesmo, ou muito parecido, significado que outra.	
<b>T</b>	Estrofe constituída por três versos em que o primeiro rima com o terceiro e o segundo fica solto.	





<b>U</b>	Fruto da videira.	
<b>V</b>	Núcleo do predicado.	
<b>X</b>	Pessoa que sente ou demonstra ódio, hostilidade ou antipatia aos estrangeiros.	
<b>Y</b>	Cidade no Japão, perto de Tóquio.	
<b>Z</b>	Espécie equina caracterizada por listas pretas e brancas.	



## A roleta de letras

Aqui estão as soluções para a roleta de palavras.

<b>A</b>	Aguda	<b>N</b>	Novela
<b>B</b>	Baixo	<b>O</b>	Oração
<b>C</b>	Canal	<b>P</b>	Polissêmica
<b>D</b>	Determinantes	<b>Q</b>	Quiçá
<b>E</b>	Epíteto	<b>R</b>	Recitar
<b>F</b>	Flor	<b>S</b>	Sinónimo
<b>G</b>	Giras	<b>T</b>	Terceto
<b>H</b>	Hipérbole	<b>U</b>	Uva
<b>I</b>	Interrogador	<b>V</b>	Verbo
<b>J</b>	Jardinzinho	<b>X</b>	Xenófobo
<b>K</b>	Kabuki	<b>Y</b>	Yokohama
<b>L</b>	Lírica	<b>Z</b>	Zebra
<b>M</b>	Monólogo		

Agora que já são especialistas, encoraja-os a criarem as suas próprias roletas de palavras para jogarem em família ou com amigos usando os seus próprios conhecimentos e pesquisando os que faltam na internet. Se quiserem, podem fazê-las com vários temas como “Grupos musicais”, “Manga e anime” ou “Esportes”... Podem imprimir a tabela vazia que encontram no fim deste folheto para ser mais fácil criar uma sua. Partilhem suas idéias usando a hashtag #DevirHomeAcademy, onde vão encontrar fotografias de atividades efetuadas por outros jogadores.



## O quê aprendemos?

Nesta atividade, desenvolvemos principalmente a capacidade linguística fazendo experiências com as várias classificações das palavras a nível morfológico e gramatical e fazendo uma revisão das definições referentes a conteúdos gramaticais, sintáticos e literários.

Ao mesmo tempo, trabalhamos a capacidade de aprender a aprender, criando a nossa própria roleta de palavras a partir de conhecimentos adquiridos e pesquisando os que nos faltavam para a poder completar e assim jogar com outras pessoas.

TABELA 1	
MASCULINO	
GRAVE	
4 LETRAS OU MENOS	
POLISSÉMICA	
LUGAR	
PODE-SE COMER	





## TABELA 2

FEMININO	
AGUDA	
8 LETRAS OU MAIS	
DITONGO	
NÃO SE PODE VER	
CABE NUMA MÃO	

## TABELA 3

FEMININO	
GRAVE	
CONTÉM A LETRA H	
PLURAL A ACABAR EM ES	
VESTUÁRIO OU PROFISSÃO	
HÁ EM SUA CASA	



### TABELA 4

MASCULINO	
GRAVE	
ACABA NUMA CONSOANTE	
DITONGO	
NOME COMUM	
NÃO CONSEGUE APANHAR	

### TABELA 5

FEMININO	
AGUDA	
TEM 2 CONSOANTES IGUAIS	
POLISSÉMICA	
OBJETO OU UTENSÍLIO	
ESTÁ VIVO	



**TABELA 6**

MASCULINO	
TEM ACENTO	
2 VOGAIS IGUAIS	
PLURAL A ACABAR EM ES	
ANIMAL	
PODE LEVÁ-LO/A CONSIGO	

## ROLETA DE PALAVRAS

A		
B		
C		
D		
E		
F		
G		
H		
I		
J		
K		
L		
M		
N		
O		
P		
Q		
R		
S		
T		
U		
V		
X		
Y		
Z		