

CORRIDA DE VOGAIS



O que propomos?

Para ganhar este jogo têm que ser bons observadores, descobrir quantas vogais tem cada palavra e ter um pouco de sorte. Quanto mais vogais encontrarem na palavra da carta que pegarem, mais progredem no tabuleiro de jogo.

Se quiserem, também poderão pegar uma nova carta durante o turno para ir avançando, mas... querem arriscar ou ser prudentes? Se a nova palavra tiver o mesmo número de vogais do que a anterior, perdem a vez e o seu marcador retrocede em vez de avançar.

Estão preparados para ganhar a corrida?

O que é necessário?

- 1 jogo do **Código Secreto** para usar as cartas para mover o seu marcador.
- 1 tabuleiro de jogo. Podem imprimir o que se encontra no fim deste folheto ou desenhar a sua própria versão, mantendo o mesmo número de casas.
- 1 marcador de cor diferente para cada jogador. Podem usar os marcadores de qualquer outro jogo ou objetos pequenos, tais como moedas ou feijões.
- Responder às perguntas da secção **Como foi a partida?**

Atenção

Os folhetos para crianças a partir dos 6 anos foram pensados para serem feitos na companhia de um adulto que leia e explique o conteúdo à criança e a acompanhe durante o processo.



ATIVIDADE: CORRIDA DE VOGAIS

Vamos em frente!

1. Imprimam ou copiem o tabuleiro que podem encontrar no fim deste folheto e coloquem-no no centro da mesa.
2. A seguir, cada um dos participantes escolhe um marcador colorido e o põe na casa de partida.
3. Coloquem o baralho das cartas do jogo ao lado do tabuleiro. Como sabem, as cartas do “Código Secreto” têm palavras escritas nos dois lados, portanto vamos jogar sempre com a palavra que não se vê no baralho.
4. O jogador mais novo tira a primeira carta do baralho, lê a palavra que se encontra no verso em voz alta e avança o seu marcador um número de casas igual ao das vogais contidas na palavra que acaba de ler.

Além disso, se tiver sorte e a palavra começar ou acabar numa vogal, avança uma casa adicional por cada uma delas.

5. Depois do movimento, o jogador pode escolher parar por aí e passar o turno ou pode arriscar e ler uma nova carta para tentar seguir em frente. Se o número de vogais da nova palavra for o mesmo que o da palavra anterior, em vez de avançar ele retrocede tantas casas na quantidade das vogais que a palavra tenha e, depois, passa o turno ao jogador à sua esquerda, que repetirá o processo. Um jogador só pode ler o máximo de 3 cartas num mesmo turno.
6. Ganha o jogador que alcançar primeiro a casa da chegada.



Como foi a partida?

Quando o jogo acabar, façam as seguintes atividades:

1. Peguem 6 cartas e ponham-nas sobre a mesa com o lado que quiserem virado para cima. Destas 6, identifiquem a que cumpre cada um dos requisitos seguintes e escrevam-na ao lado. No caso de haver mais de uma palavra que cumpra o requisito, escrevam a que desejarem.

A que tem mais vogais.

A que tem mais vogais diferentes.

A que tem mais consoantes.

A que tem mais letras repetidas.

A palavra mais longa.

A palavra mais curta.



2. Agora peguem 10 cartas e ponham-nas em cima da mesa, com o lado que quiserem virado para cima. Contem as vogais existentes em cada uma das palavras e organizem-nas de cima para baixo por ordem decrescente. Caso encontrem palavras com o mesmo número de vogais, escolham qual delas vão colocar primeiro.

Repitam a atividade mais 2 vezes com cartas diferentes. Qual é a vogal mais comum? E qual é a menos comum?

3. Escolham 3 cartas e contem quantas vogais e quantas consoantes tem cada palavra. Depois, somem as suas vogais e as suas consoantes. Resultou em mais vogais ou mais consoantes?

Número vogais	
Palavra 1	
Palavra 2	
Palavra 3	
Total vogais	

Número consoantes	
Palavra 1	
Palavra 2	
Palavra 3	
Total consoantes	

4. Querem jogar à batalha de letras? Encontrem um adversário e cada um recebe 10 cartas na sorte. Ao contar até três, virem uma das suas cartas e leiam a palavra em voz alta. Aquele que tirou a palavra com mais letras fica com as duas cartas e põe-nas de lado. Quem tiver mais cartas depois de terem sido todas jogadas será o vencedor.
5. Quando uma palavra tiver uma sequência de duas ou mais consoantes, forma-se um grupo consonântico. Os mais frequentes em português são os que combinam a letra “l” ou a “r” com uma outra. As palavras “pedra”, “plano”, “atleta” e “crise” contêm um grupo consonântico, tal como a palavra “estação”.

Para praticar um pouco o seu reconhecimento, podem pôr, na mesa, 10 cartas na sorte e jogar quem consegue identificar primeiro as palavras que contenham um grupo para poder ficar com a carta.

Quando já os conhecerem melhor, podem jogar uma nova partida, mas com uma regra adicional: caso saia uma palavra com um grupo consonântico, podem optar por dizer uma outra palavra com o mesmo grupo e assim avançar duas casas a mais.



Vogais e consoantes

A familiarização com as letras do alfabeto e a sua diferenciação em vogais e consoantes são ensinamentos importantes para as crianças.

Ao identificar cada letra pelo seu som, as crianças são logo capazes de ler corretamente as palavras formadas por elas e também conseguem ler palavras novas, mesmo que ainda não saibam o que significam.

Neste vídeo vão poder ouvir uma canção onde se nomeiam, uma a uma, todas:

Panda vai à Escola - ABC Rock.

(clique na imagem para ir ao vídeo)



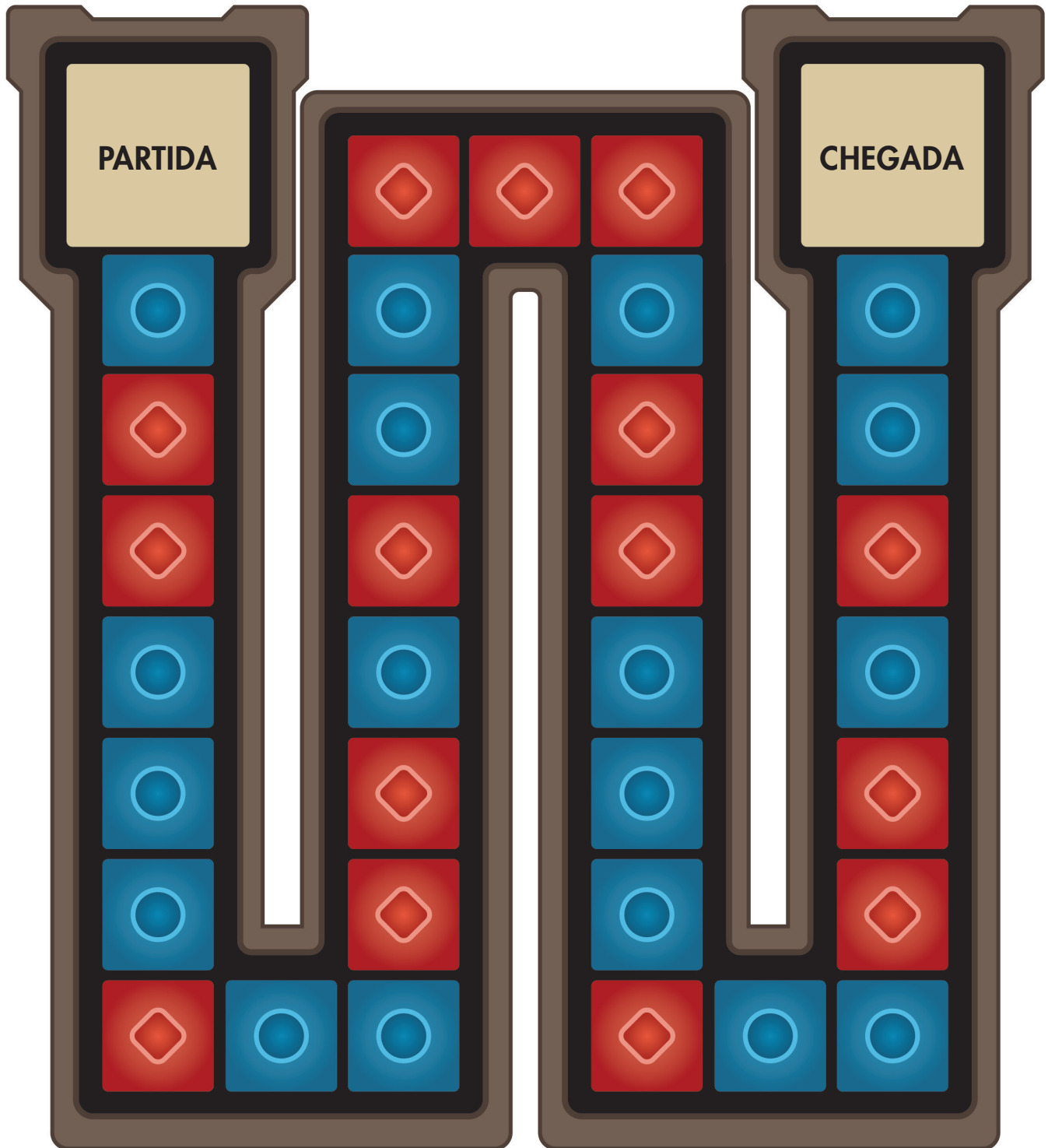
O que aprendemos?

Nesta atividade, desenvolvemos, por um lado, a capacidade linguística, ao ter de identificar as vogais de uma palavra e, por outro, a competência matemática, ao ter de contá-las e somar 1 ou 2 nos casos em que a palavra começa ou acaba numa vogal.

Na secção “Como é que foi a partida?”, continuamos a trabalhar na identificação dos dois tipos de letras e introduzimos o conceito do grupo consonântico praticando a sua pronúncia ao ler as palavras que os continham.



TABULEIRO DE JOGO CORRIDA DE VOGAIS (EM CORES)





TABULEIRO DE JOGO CORRIDA DE VOGAIS (PRETO E BRANCO)

