

SOPA DE LETRAS



O que propomos?

No mundo da espionagem, os espões se comunicam em código através de pistas que só eles compreendem. Nesta atividade, vamos entrar na pele de um deles e tentar ser os primeiros a encontrar as palavras corretas, sem as dizer, a partir de apenas uma pista.

Queremos que encontrem, dentre as 49 cartas, aquelas que cumprem uma determinada condição indicada por sua chefe, a agente secreta 0049. Se ela dizer “Cabe numa mão”, qual de vocês será o mais rápido a localizar 5 cartas que cumpram esse requisito entre as que se encontram na mesa?

O que é necessário?

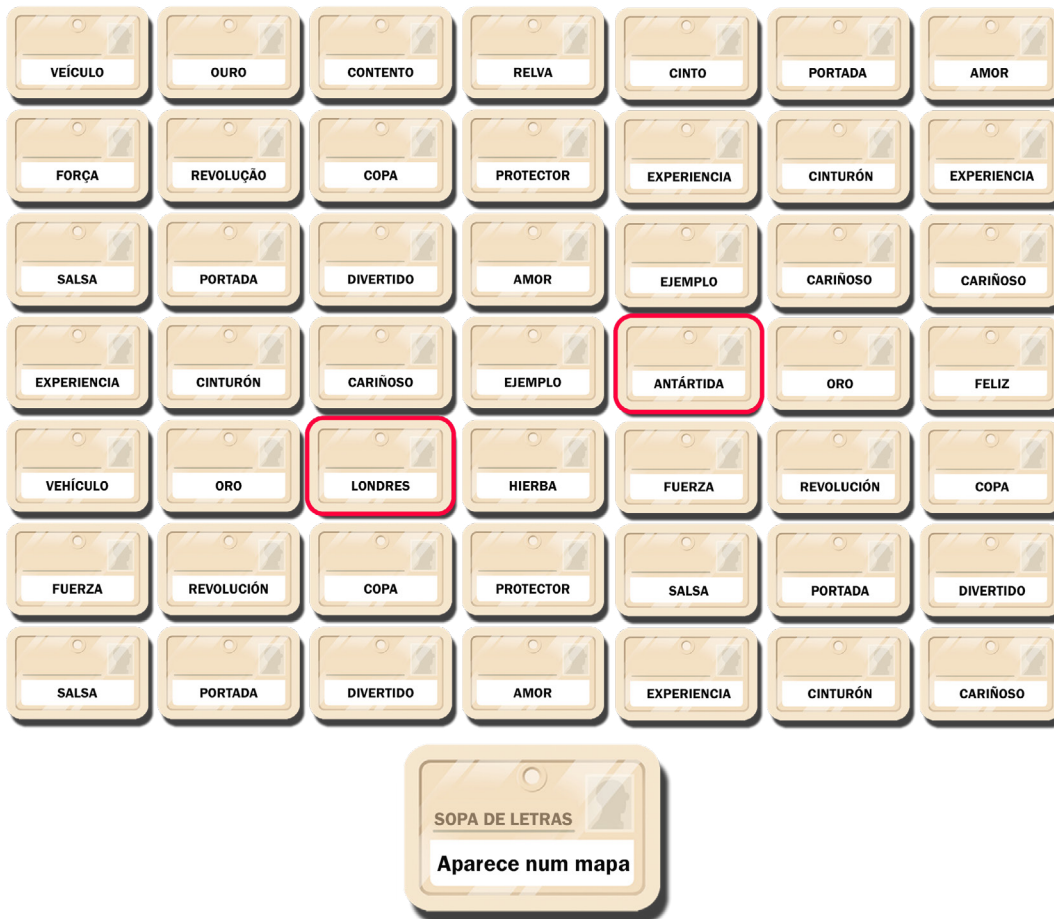
- 1 jogo “**Código Secreto**” para usar as cartas da maneira que se descreve mais abaixo.
- 5 fichas para cada jogador. Podem usar moedas, feijões ou outra coisa parecida.
- Cartões de categorias, que podem ser encontrados no fim deste folheto.
- Responder às perguntas da secção “Como foi a partida?”



ATIVIDADE: SOPA DE LETRAS

Vamos em frente!

1. Imprimam e recortem os cartões de categorias, façam um monte com eles e coloquem-no, virado para baixo, num dos lados da mesa.
2. Façam uma grade de 7x7 cartas de Código Secreto em cima da mesa
3. A seguir, peguem o primeiro cartão de categoria do monte e leiam-no em voz alta, certificando de que todos os jogadores compreendem qual é o requisito a cumprir pelas palavras que procuramos.



Por exemplo, se a categoria é “Aparece num mapa”, poderemos usar as cartas “Londres” ou “Antártida”, mas não as cartas “Branco” ou “Princesa”.



ATIVIDADE: SOPA DE LETRAS

4. Ao grito de "Agora!", cada jogador vai ter de encontrar cartas com as palavras que cumpram o requisito da categoria lida. Quando encontrarem alguma, marquem-na pondo uma das suas fichas em cima dela.
5. Quando já não houver mais palavras dessa categoria, ou se não havia nenhuma para começar, o primeiro que disser "Objetivo cumprido" ganha uma carta de jogo. Mas, se houver engano e ainda sobrar alguma palavra na mesa, perde uma das cartas que tenha ganhado. O mesmo acontece a alguém que tenha marcado uma carta com uma palavra que não cumpre o requisito.
6. Quando a rodada acaba, cada jogador pega as cartas que marcou com as suas fichas, preenchem-se os espaços vazios na mesa com novas cartas de Código Secreto e lê-se um novo cartão de categoria.
7. O vencedor será aquele que, após jogadas 10 rodadas, tenha ganho mais cartas de Código Secreto.

Como foi a partida?

Quando terminar a partida, responda às seguintes perguntas e efetue as atividades propostas:

1. Quem ganhou o jogo? Anota aqui o número de cartas obtidas por cada jogador.
 - Jogador 1
 - Jogador 2
 - Jogador 3
 - Jogador 4



ATIVIDADE: SOPA DE LETRAS

2. Foi fácil encontrar palavras respeitantes a todas as categorias? Monte um novo tabuleiro com 49 das palavras jogadas e propõe 5 categorias novas que cumpram os seguintes requisitos:

Condição	Categoria	Cartas que o cumprem
<ul style="list-style-type: none">• É cumprida pelo máximo de cartas sobre a mesa.• É cumprida pelo mínimo de cartas sobre a mesa.• Faz referência a uma cor e tem como mínimo 5 cartas.• Todas as cartas que a cumprem estão na mesma linha.• É cumprida apenas pelas cartas que estão na borda da grade.		





ATIVIDADE: SOPA DE LETRAS

3. Sabe que as palavras também têm família? São chamadas de “família de palavras” ou “família lexical” e são um grupo de palavras que têm em comum uma mesma raiz ou radical como, por exemplo, “mar”, “marinheiro” ou “marisco”.

A palavra que dá origem às novas palavras chama-se “palavra primitiva” e as que se formam a partir dela se chamam de “palavras derivadas”. Estas últimas mantêm a mesma raiz da primitiva, mas acrescentam nuances ao seu significado.

Encontra palavras derivadas de cada uma das seguintes palavras primitivas. Qual delas encontrará mais? Uma pista: pense nos diminutivos, aumentativos, as profissões...

- CALOR
- INVENTO
- LIVRO
- PASTEL
- FRUTA
- SAPATO





ATIVIDADE: SOPA DE LETRAS

4. Agora que já é um perito em descobrir palavras que cumprem um requisito ou pertencem a uma categoria, propomos um novo desafio: entre todas as palavras do jogo, encontre as que cumpram 3 requisitos de uma vez. Por exemplo, uma cereja cumpre os requisitos de “É comestível”, “Cabe na mão” e “Pode ser redonda ou ter partes redondas”.

Requisitos	Palavra que os cumpre
1. 2. 3.	
1. 2. 3.	
1. 2. 3.	
1. 2. 3.	

Quer determinar você os três requisitos e pedir a um amigo ou familiar para que encontre a palavra que os cumpre?



ATIVIDADE: SOPA DE LETRAS

5. Com certeza viu algumas palavras que nunca tinhas ouvido antes ao jogar com as cartas de Código Secreto. Escolhe 3 delas que te tenham parecido interessantes e procura pelo seu significado num dicionário. Se não tiver um em casa, procure o seu significado na internet.

Anota aqui as suas definições:

Palavra	Definição

Podem partilhar as impressões ou fotografias dos novos cartões de categorias usando o hashtag *#DevirHomeAcademy*, onde poderão encontrar fotografias de atividades efetuadas por outros jogadores/as..



ATIVIDADE: SOPA DE LETRAS

Famílias Léxicais

As famílias lexicais são conjuntos de palavras que compartilham um mesmo lexema ou radical porque têm uma mesma origem.

A raiz, ou radical, é a parte da palavra que contém o significado básico e que permanece invariável, como, por exemplo, "mar-" em "marinheiro". Podem ser adicionados afixos ao radical que modificam o seu significado, mas mantendo-o sempre dentro do campo semântico inicial: "marinho", "maré", ...

Tanto a procura de palavras que cumprem determinados requisitos como o estudo da formação das palavras derivadas são exercícios semânticos que ajudam as crianças a conhecer melhor o seu significado e a ampliar o seu léxico.

O que aprendemos ?

Com esta atividade, desenvolvemos principalmente a capacidade linguística nas áreas da alfabetização, compreensão leitora, da formação do léxico com os mecanismos de derivação, família de palavras...

Também aprendemos o significado de novas palavras, ampliando assim o nosso vocabulário.



FICHAS DE CATEGORIAS

<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>TEM MAIS DO QUE UM SIGNIFICADO.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>É COMESTÍVEL.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>CABE NUMA MÃO.</p>
<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>PODE-SE PARTIR SE DEIXAR CAIR.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>EXISTE NUMA LOJA.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>VOCÊ TEM UM.</p>
<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>APARECE NOS MAPAS.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>É UMA PESSOA.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>É MAIOR DO QUE UMA GELADEIRA.</p>
<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>TEM DUAS CONSOANTES SEGUIDAS.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>PODE SER REDONDA OU TER PARTES REDONDAS.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>CABE UMA PESSOA LÁ DENTRO.</p>
<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>ESTÁ VIVO.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>VALE MENOS QUE R\$ 10,00.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>PODE VÊ-LO NA SUA CIDADE.</p>

FICHAS DE CATEGORIAS

<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>PODES LEVÁ-LO CONTIGO.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>É COR-DE-ROSA.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>AS PESSOAS O VISITAM.</p>
<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>É INVISÍVEL.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>É ARTIFICIAL.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>PODE NÃO ESTAR EM TERRA.</p>
<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>EXISTE HÁ MAIS DE 100 ANOS.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>TEM MUITA GENTE.</p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p>NÃO EXISTE.</p>
<p>SOPA DE LETRAS</p> <p></p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p></p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p></p>
<p>SOPA DE LETRAS</p> <p></p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p></p>	<p>SOPA DE LETRAS</p> <p></p>