

JOGO MEMOTURMA

Material:

Máquina fotográfica, impressora, papel branco, papel cartão, tesoura e cola.

Como fazer:

Fotografe cada aluno e cole a foto sobre um pedaço de papel cartão.



Escreva o nome de cada aluno e cole sobre um pedaço de papel cartão do mesmo tamanho. O jogo terá tantos pares quantos forem os alunos da sua turma.



Faça ainda dois pares de relógios.



Como Jogar:

As regras que se seguem foram pensadas para que cada aluno jogue com seu pai ou sua mãe, visando apresentar a eles seus colegas de turma na

escola. Neste caso, as professoras construíram com os alunos um jogo para cada um deles levar para casa, uma idéia genial!

Além disto, o jogo tem uma proposta cooperativa: pais e filhos devem ajudar a professora a finalizar a chamada antes da hora da saída. Juntos, devem vencer o tempo, obstáculo presente nas cartas-relógio.

A HISTÓRIA

A professora precisa de ajuda para fazer a chamada antes da hora da saída.

OBJETIVO DO JOGO

Encontrar todos os pares de cartas, foto e nome, antes de encontrar os dois pares de relógio.

PREPARAÇÃO

Colocar todos os cartões com as fotos viradas para baixo, de um lado, e os cartões com os nomes virados para baixo do outro. Cada bloco de cartas fica com um jogador. As cartas com o relógio devem estar misturadas com as outras cartas: duas com as cartas de nomes e duas com as cartas de fotos.

DESENVOLVIMENTO

O jogador que está com as cartas dos nomes vira uma carta e lê o nome. O outro jogador vira uma carta com a foto. Se a foto corresponder ao nome, os jogadores ganham o par. Se a foto não corresponder ao nome, eles viram as duas cartas novamente para baixo. E continuam tentando.

A carta relógio: Se uma das cartas viradas for o relógio, ela permanece virada para cima. Quando as quatro cartas-relógio forem viradas o jogo termina, o tempo acabou e a professora não teve tempo de fazer a chamada.



FINAL DA PARTIDA

A partida termina quando todos os pares forem formados antes dos 4 relógios serem virados. Neste caso, os jogadores conseguiram ajudar a professora a fazer a chamada, portanto, ganharam o jogo.

Ou

Os dois pares de relógio foram encontrados antes dos jogadores emparelharem os nomes e as fotos dos alunos. Neste caso, a aula terminou antes da chamada, não foi possível ajudar a professora e os jogadores perderam o jogo. O jeito é tentar outra vez. Boa sorte!

VARIAÇÕES

1. Um jogador retira do jogo uma ou mais cartas com fotos e o outro deve descobrir quem faltou, emparelhando as fotos e os nomes correspondentes.
2. Jogo da memória tradicional

OBSERVAÇÃO

Você pode ainda construir uma caixinha única e embutir as regras nesta linda dobradura.



AUTORAS:

*Professoras
Regiane Meire Aulicino Martins e
Rosângela de Moraes Valinho
da EMEB Anísio Teixeira
São Bernardo do Campo -SP*