

«Jogo- Pluridisciplinar»

Questionário- Língua Portuguesa

1) Quantas sílabas tem a palavra «papoila»?	2) verifica se a afirmação é verdadeira ou falsa: para enviar uma carta para um amigo que mora longe, é sempre necessário colar um selo no envelope.
3) Ordena a frase: «carro O depressa anda.»	4) Para enviar uma carta a um amigo preciso escrever a morada desse amigo no envelope?
5) Verifica se a afirmação é verdadeira ou falsa: quando escrevemos uma carta/postal a alguém, devemos sempre colocar a data.	6) Completa a frase: quando quero convidar um(a) amigo(a) para o meu aniversário, entrego-lhe um...
7) Quantas sílabas tem a palavra «completar»?	8) Quando entrego pessoalmente um postal a um amigo, preciso colar um selo no envelope?
9) Quando quero enviar uma carta a um amigo, o que devo colocar no envelope?- Diz um dos elementos obrigatórios.	10) Quando quero enviar uma carta/postal a um amigo, onde devo ir colocar a carta?
11) Quantas vogais existem?-Quais são?	12) Quantas vogais tem a palavra «dia»?
13) Quando quero enviar um cartão de felicitações a alguém posso entregá-lo pessoalmente, ou tenho que me dirigir aos correios.	14) Diz se a afirmação é verdadeira ou falsa: sempre que escrevo uma carta para alguém, tenho sempre que escrever a minha morada no envelope.
15) A palavra «história» começa por que letra?	16) Diz o contrário de «lindo».
17) Quantas sílabas tem a palavra «multidão»?	18) Diz o contrário de «quente».
19) Diz o plural de «anel».	20) Diz o contrário de: «O chapéu é novo.»

Questionário- Estudo do Meio

1 Quando na praia a bandeira está vermelha, pode-se ou não tomar banho no mar?	2 Que cor deve ter o semáforo dos peões para atravessares a rua em segurança?
3 Como se chama a parte da planta que a fixa ao solo?	4 De que é coberto o corpo dos pássaros?
5 Quantas estações do ano existem?	6 Quantas cores tem um semáforo?- Diz quais são.
7 Existem plantas comestíveis (função alimentar)?-Dá um exemplo.	8 Verifica se a afirmação é verdadeira ou falsa: a estação do ano mais quente é o Outono.
9 Quantos dias tem uma semana?	10 Verifica se a afirmação é verdadeira ou falsa: as plantas são seres vivos.
11 Verifica se a afirmação é verdadeira ou falsa: quando vou dar um passeio a pé devo atravessar a rua em qualquer lugar.	12 Como se chama a planta que dá feijões?
13 Todas as plantas têm flor?	14 Como se chama a árvore que dá laranjas?
15 Qual o dia anterior a quinta-feira?	16 Qual o grau de parentesco que existe entre ti e os teus pais?
17 Como se chama a árvore que dá cerejas?	18 Qual o grau de parentesco que existe entre ti e a mãe da tua mãe.
19 Qual é a estação do ano em que chove mais?	20 Como se chama o processo que transforma o papel velho em papel novo?

Questionário- Matemática

1) Se a seis flores retirares duas, com quantas ficas?	2) Havia cinco pássaros na gaiola. Fugiram três. Quantos há agora?
3) Dois pares de botas quantas botas são?	4) Quantas unidades tem uma dezena?
5) Quantos lados tem um quadrado?	6) A Ana tinha doze ovos. Partiu uma dezena. Com quantos ficou?
7) Se um caderno custar dois Euros e eu pagar com uma nota de cinco Euros, quanto recebo de troco?	8) Quantos faltam a oito para chegar a dez?
9) Quantos lados tem um triângulo?	10) O número nove é maior ou igual a oito?
11) Calcula $10+3$.	12) Verifica se a afirmação é verdadeira ou falsa: $1+3$ é maior do que $4+0$.
13) Quantos lados tem um rectângulo?	14) Verifica se a afirmação é verdadeira ou falsa: $8 = 7+2$.
15) Calcula $7-3$.	16) Calcula $14+2+1$.
17) $10+6$ é igual a 16 ou igual a 15?	18) Quantos lados tem um círculo?
19) Quantas unidades tem duas dezenas?	20) Todos os triângulos têm os lados iguais?

Expressão Corporal- mímica

1) Lavar os dentes.	2) Jogar à bola.
3) Pentear os cabelos.	4) Atar os atacadores.
5) Tomar banho.	6) Cantar.
7) Saltar à corda.	8) Jogar ao berlinde.
9) Dormir.	10) Comer.
11) Conduzir um carro.	12) Dançar.
13) Andar de bicicleta.	14) Falar ao telefone.
15) Beber.	16) Limpar a casa.
17) Vestir.	18) Conduzir uma moto.
19) Despir.	20) Jogar raquetes.

Procedimento e regras do Jogo

❖ **Formação/identificação das equipas**

(1. Formam-se 5 equipas (cada uma composta por 5 elementos). Note-se que neste caso as equipas são formadas tendo em conta o número de alunos da turma em questão (25 alunos). Tendo em vista um possível equilíbrio no que se refere ao nível de desenvolvimento das capacidades demonstradas pelos alunos, nas diferentes áreas leccionadas até então, efectuou-se uma selecção criteriosa dos alunos que compõem cada equipa. As equipas formadas são apelidadas de acordo com a cor do «pino»- material utilizado no jogo e a sequência de lugares em que cada equipa participa no jogo, é definida aquando de um lançamento prévio do dado (material do jogo). Assim a equipa a inaugurar o jogo, corresponde àquela que conseguir obter maior pontuação no lançamento do dado. Os elementos que constituem as equipas referidas são igualmente identificados com um número (sequência de 1 a 5), com o intuito de todos os alunos sem excepção participem nas diferentes etapas do jogo.

❖ **Lançamento do dado e as casas**

(2. O jogador identificado com o número 1 da primeira equipa inicia o jogo, lançando o dado, sendo que ao número 2 é-lhe atribuída a tarefa de colocar o pino (marcador de jogo) na «casa»- quadrado de cartão- correspondente ao número obtido. Neste jogo existem 5 tipos de casas (de cores diferentes) que fazem correspondência com a área disciplinar em questão: as casas de cor vermelha dizem respeito a questões de Língua Portuguesa, as verdes referem-se a questões relativas ao Estudo do Meio, as amarelas correspondem à área da Matemática e as casas prateadas são representativas da Expressão Corporal (mímica). No caso de calhar nesta última casa um dos alunos do grupo terá de mimar uma determinada acção e os restantes colegas do grupo terão de adivinhar do que se trata. Note-se que existe somente duas casas (douradas) que obrigam os jogadores a retrocederem 3 casas.

❖ **Colocação do pino**

(3. O jogador identificado com o número 2 da mesma equipa, terá de colocar o pino de forma a andar tantas casas, quantas o número obtido no lançamento do dado.

❖ **Perguntas e respostas**

(4. Chegada a hora das perguntas e das respostas, a pessoa orientadora do jogo, lança uma questão e o elemento número 3 da equipa, depois de trocar impressões com os restantes elementos do grupo responde. Independentemente de acertarem/ou não na resposta correcta, é da responsabilidade do grupo assinalar no cartão a resposta certa. (a cada pergunta corresponde sempre 2 a 3 opções de respostas). Se por acaso a equipa não responder ou responder incorrectamente ou fora do limite do tempo, será penalizada, retrocedendo até à casa onde a equipa se encontrava anteriormente. Perante esta situação quem deverá responder/clarificar a resposta pretendida será o elemento orientador do jogo (que no caso de se tratar de uma turma, será o(a) docente ou mesmo a estagiária (s) da referida turma.

Algumas Considerações sobre o jogo:

O jogo decorre com a participação activa de todos os elementos que compõem as equipas, uma vez que à medida que os grupos vão participando no jogo, os jogadores vão trocando de papel, passando por todas as actividades inerentes a este jogo, desde lançar o dado, a mover o pino e responder, todos têm que o fazer!

Ganha o jogo quem chegar primeiro ao fim!

Atenção, concentração, espírito de grupo e vontade de vencer são os ingredientes necessários para que este jogo possa acontecer!

Planta do Jogo

29	30		32	33	Chegada 34
27	26		24	23	22
					21
15	16	Retroceder 3 casas	18	19	
14					
	12	11	10	9	8
					Mímica
Língua Portuguesa 1	Estudo do Meio 2	Matemática 3	4	5	6

Respostas - Língua Portuguesa

1	4		3		2	
2	Verdadeira		Falsa			
3	Depressa o carro anda		O carro anda depressa.			
4	Sim		Não			
5	Verdadeira		Falsa			
6	Presente		Convite		Cartão Postal	
7	4		5		3	
8	Sim		Não			
9	Um selo		O meu nome		Uma fotografia	
10	A casa do meu amigo		Aos correios			
11	4- a, e, o, u		5- a, e, i, o, u			
12	3		2		1	
13	Vou aos correios		Entrego pessoalmente			
14	Verdadeira		Falsa			
15	I		H		E	
16	Pouco Lindo		Lindinho		Feio	
17	4		5		3	
18	Morno		Frio		Gelado	
19	Aliança		Anéis			
20	É novo o chapéu.		O chapéu é velho.			

Respostas – Estudo do Meio

1	Não		Sim		Às vezes	
2	Amarelo		Vermelho		Verde	
3	Caule		Raíz		Folha	
4	Pele		Pêlo		Penas	
5	5		4		3	
6	4:verde,amarelo,laranja,vermelho		3:verde,amarelo,vermelho		2:verde,vermelho	
7	Não		Sim- (alface)			
8	Verdadeira		Falsa			
9	5		7		6	
10	Verdadeira		Falsa			
11	Verdadeira		Falsa			
12	Feijoca		Feijão		Feijoeiro	
13	Sim		Não			
14	Laranjal		Laranjeira		Cerejeira	
15	Sexta-feira		Quarta-feira		Terça-feira	
16	Filho		Irmão		Pai	
17	Limoeiro		Laranjeira		Cerejeira	
18	Avó		Tio		Filho	
19	Primavera		Inverno		Outono	
20	Reciclagem		Lavagem		Redução	

Respostas – Matemática

1	3		4		5	
2	1		4		2	
3	2		6		4	
4	2		10		1	
5	3		4		2	
6	3		10		2	
7	4 euros		2euros		3euros	
8	3		2		1	
9	4		3		2	
10	Maior		Igual			
11	14		13		15	
12	Verdadeira		Falsa			
13	5		3		4	
14	Verdadeira		Falsa			
15	4		3		2	
16	16		14		17	
17	15		16			
18	2		0		1	
19	10		20		1	
20	Sim		Não			