



INSTRUÇÕES



Quem é quem?

Jogo

Instruções de Utilização

Objetivo:

Este jogo tem como principal objetivo o conhecimento mais aprofundado das características das frutas e dos hortícolas, distribuídos no âmbito do Programa Municipal de Fruta Escolar, promovendo e incentivando o seu consumo através de momentos lúdicos onde o brincar assume o papel principal.

Materiais:

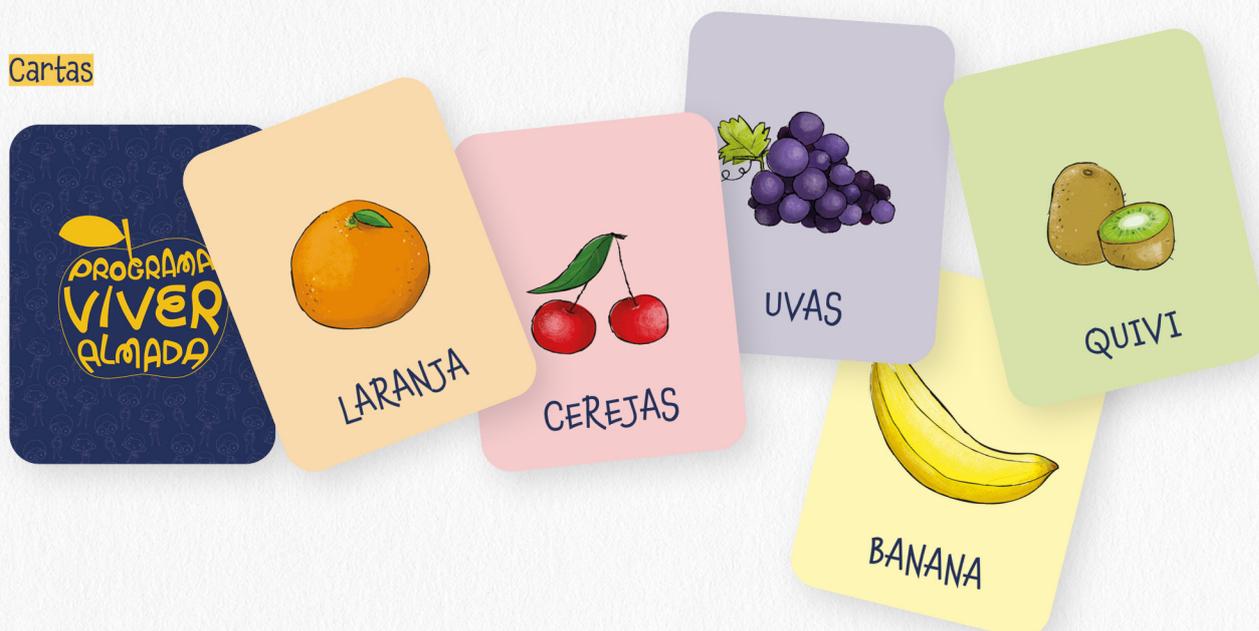
- 10 cartas com imagens das frutas e dos hortícolas do Programa Municipal de Fruta Escolar (banana, uvas, cerejas, maçã, tomate cereja, tangerina, quivi, cenoura, diospiro e laranja);
- 1 suporte de plástico, para colocar as cartas em pé.

Utilização:

Opção 1:

1. Um jogador tira uma carta, sem ver a imagem que lhe calhou, e coloca-a no suporte, virada com o fruto/hortícola para os restantes jogadores;
2. Os restantes jogadores respondem às questões colocadas por ele (exemplos: Sou laranja? Sou redonda? Venho aos pares?), dizendo sim ou não, para tentar descobrir qual o fruto/hortícola escondido;
3. Assim que o jogador adivinhar o fruto/hortícola da carta, termina a ronda;
4. O jogador é substituído por um dos jogadores que estão a responder às questões;
5. As cartas jogadas, podem ir sendo colocadas à parte, para não voltarem a ser utilizadas, ou entrar novamente no baralho podendo ser novamente selecionadas.

Cartas



Opção 2:

1. Um jogador tira uma carta e coloca-a no suporte virada para si, sem deixar que os outros jogadores a vejam, pois apenas ele pode ver a fruta/hortícola que saiu;
2. Os restantes jogadores, um de cada vez, colocam questões de sim ou não, para tentar descobrir qual o fruto/hortícola escondido;
3. O primeiro jogador a adivinhar o fruto/hortícola da carta, ganha a ronda;
4. O jogador vencedor tira a carta da ronda seguinte;
5. As cartas jogadas, podem ir sendo colocadas à parte, para não voltarem a ser utilizadas, ou entrar novamente no baralho podendo ser novamente selecionadas.

Opção 3:

Juntam-se dois baralhos com os respetivos jogadores e jogam ao “Jogo da Memória” uma vez que passa a existir duas imagens iguais de cada carta (fruto/hortícola) de modo a fazer par.

Estes materiais são uma ferramenta de educação alimentar e as instruções de utilização são meramente sugestivas, podendo os mesmos ser utilizados de inúmeras outras formas que melhor se adaptem aos grupos/turmas, às crianças/alunos e às atividades dinamizadas pelos educadores, professores ou outros profissionais.

BOM JOGO!!

