

Formulação de frases

Idade:

A partir de 5 anos

Nº de participantes:

Duas ou mais crianças

Material:

cartelinhas ilustradas, como por exemplo as de jogo de memória. Podem ser feitas à mão, utilizando-se para isso, cartolina, que deverá ser recortada em tamanho aproximado de 5x 5cm e sobreposto a elas cola-se figuras retiradas de revistas ou catálogos.

Todas as figurinhas (ou jogo de memória) deverão ser dispostas na mesa, com a face principal voltada para baixo. Uma criança de cada vez pega uma figura e deverá dizer uma frase a respeito da mesma. Quem formular uma frase apropriada à figura poderá guardar esta consigo até o final do jogo.

Se a criança não conseguir inventar uma frase, deverá recolocar a figura no seu lugar, ou seja sobre a mesa. Quem possuir o maior número de figurinhas será o ganhador do jogo.

Variações:

- Se a criança já souber ler, pode escrever sobre a figurinha (nomes ou verbos). A criança deve primeiramente selecionar a palavra para depois formular a frase. Assim esse jogo, que é um exercício de expressão oral, torna-se também um exercício de expressão escrita.
- Para crianças mais velhas, pode-se também variar esta atividade, proporcionando às mesmas um jogo divertido e instrutivo e que até mesmo, pode ser realizado durante um passeio de carro, pois não utiliza material algum: - O animador nomeia três palavras. Por exemplo: *rapaz*, *cachorro* e *grande*. As crianças procurarão formular uma frase que contenha essas três palavras. Surgirá algo assim: "*Um cachorro grande corre para o rapaz.*" Ou: "*O rapaz e o cachorro vão fazer um grande passeio.*"

Todas as crianças sentam-se no chão formando um círculo. O animador tem uma bola na sua mão e começa a contar uma história. Quando ele passar a bola para outra criança esta deverá continuar a história iniciada (inventar) e então depois, deverá passar essa bola para outra criança que, vai então continuar a história.

Será divertido, se, por exemplo utilizar-se como recurso por no meio do círculo uma série de cartelinhas ilustradas ou materiais diversos. O animador inicia pegando uma das cartelinhas, olha sua ilustração e inicia sua história inserindo o que viu na sua história, dá a vez para a próxima criança continuar e esta deverá antes pegar outra cartelinha ilustrada, olhar a figura e inserir o nome da figurinha na parte de sua história. Devem procurar inventar o conto rapidamente. Quem conseguir continuar a historinha pega seu objeto ou figurinha, quem não conseguir passa a vez para o próximo colega. Quem obtiver o maior número de objetos ou figurinhas será o ganhador.

Efeito:

Para essa variação não será exercitada a habilidade discursiva. As crianças precisarão ao mesmo tempo prestar atenção no que ouvem e reagirem rapidamente.