

Sílabas Mágicas



PRESIDENTE DA REPÚBLICA
Ernesto Geisel

MINISTRO DA EDUCAÇÃO E CULTURA
Euro Brandão

PRESIDENTE DO MOBRAL
Arlindo Lopes Corrêa

SECRETÁRIO EXECUTIVO DO MOBRAL
Sérgio Marinho Barbosa

SECRETÁRIO EXECUTIVO ADJUNTO DO MOBRAL
Odalêa Cleide Alves Ramos

REALIZAÇÃO
Centro Cultural e Gerência Pedagógica

SILABAS MAGICAS

Objetivo

Os objetivos deste jogo são:

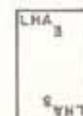
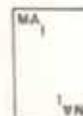
- fixar sílabas;
- formar novas palavras.

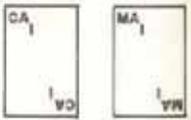
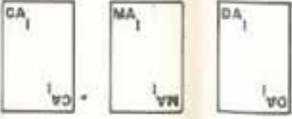
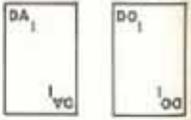
Material

O jogo é composto de 73 cartas, sendo:

- 68 cartas com sílabas;
- 5 cartas com vogais.

Observe alguns exemplos dessas cartas:



JOGADOR	PALAVRAS FORMADAS	PONTOS
Jogador 1		$1 + 1 = 2$
Jogador 2		$1 + 1 + 1 = 3$
Jogador 3		$1 + 1 = 2$

Jogador 4



Jogador 5



O jogo termina quando o monte tiver acabado e os jogadores não conseguirem mais formar palavras cruzadas.

Um dos participantes anotará a cada jogada os pontos conseguidos pelo jogador.

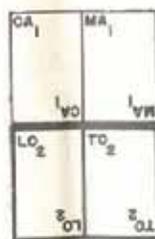
No final da partida, ganhará quem tiver maior número de pontos.

Contagem de Pontos

Cada jogador ganha o número de pontos correspondentes à soma do valor das cartas que usou para formar as palavras.

Vamos ver quanto ganharam os jogadores dos exemplos dados.

3 palavras:



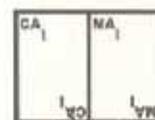
CALO
MATO
LOTO

E não se esqueça das regras das palavras cruzadas:

- o jogador tem que utilizar pelo menos uma sílaba da palavra que está na mesa;
- as cartas que se cruzam têm que formar palavras na horizontal e na vertical.

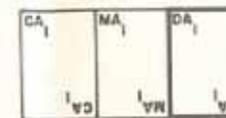
Veja agora como poderia ficar a mesa de uma partida de palavras cruzadas:

Jogador 1



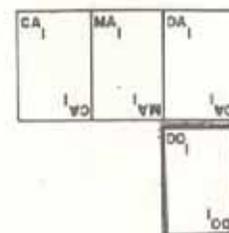
CAMA

Jogador 2



CAMADA

Jogador 3



CAMADA
DADO

formando uma nova palavra.



Ele juntou a sílaba DA e formou CAMADA.

Este jogador poderia também...

... utilizar uma das cartas de sua mão, cruzando com uma da mesa para formar uma nova palavra.

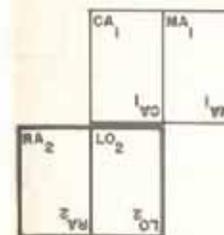


Ele juntou a sílaba LO e formou CALO.

Ou então...

... formar uma palavra com as cartas de sua mão, cruzando-a com uma carta da mesa, resultando duas palavras novas:

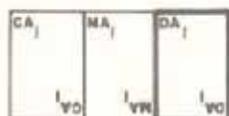
CALO
RALO



Poderia também...

... formar uma palavra com as cartas de sua mão, cruzando-a com 2 cartas da mesa, resultando

formando uma nova palavra.



Ele juntou a sílaba DA e formou CAMADA.

Este jogador poderia também...

... utilizar uma das cartas de sua mão, cruzando com uma da mesa para formar uma nova palavra.

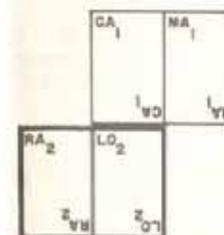


Ele juntou a sílaba LO e formou CALO.

Ou então...

... formar uma palavra com as cartas de sua mão, cruzando-a com uma carta da mesa, resultando duas palavras novas:

CALO
RALO



Poderia também...

... formar uma palavra com as cartas de sua mão, cruzando-a com 2 cartas da mesa, resultando

Se estiverem jogando 6, 7 ou 8 pessoas, distribuem-se, entre elas, todas as cartas.

O primeiro jogador deverá formar, com as cartas que recebeu, uma palavra que será colocada no centro da mesa.

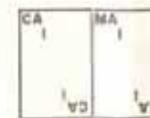
Em seguida, ele tira do monte que sobrou a mesma quantidade de cartas que usou para formar a palavra colocada na mesa. Entretanto, se todas as cartas forem distribuídas, não ficará monte no centro da mesa, portanto não haverá compra de cartas.

O jogador seguinte deverá formar uma palavra nova, utilizando pelo menos uma carta da mão, completando

ou cruzando uma palavra da mesa.

Exemplo:

O primeiro jogador formou a palavra: CAMA.



O segundo jogador poderia...

... juntar uma das cartas de sua mão à palavra da mesa, ...

Na linha horizontal escrevemos duas: CAMA, LOTADA.

Na linha vertical escrevemos três: CALO, MATA, DADO.

Nas palavras cruzadas é preciso, portanto:

– que cada jogador utilize pelo menos uma sílaba da palavra já formada, para formar novas palavras;

– que as sílabas que se encontram, formem palavras tanto na vertical como também na horizontal.

Observe:

Se, em vez de LOTADA, escrevêssemos LODO não

formaríamos palavra cruzada, pois ficaria assim:

CA	MA	
LO	DO	

Na horizontal teríamos: CAMA
LODO

Na vertical teríamos: CALO
MADO

MADO não forma uma palavra com sentido, significado.

Modo de Jogar

Dar 10 cartas a cada jogador. Com as restantes formar um monte e colocar no meio da mesa.

cartas do monte do centro da mesa.

Será vencedor o jogador que conseguir usar todas as cartas da mão para formar palavras, ficando sem nenhuma.

Se ninguém conseguir usar todas as cartas que tiver, vencerá o jogador que ficar com a menor quantidade de cartas na mão

3.^a Sugestão — **Cruza-Palavra**

Em primeiro lugar vamos lembrar, através de exemplos, o que são palavras cruzadas.

Eis dois exemplos:

R	I	CO	TA
MA	CA	CO	
	DA		

CA	MA		
LO	TA	DA	
		DO	

No primeiro exemplo foram formadas cinco palavras. Na linha horizontal inscrevemos duas: RICOTA , MACACO.

Na linha vertical escrevemos três: RIMA, COCADA, TACO.

No segundo exemplo foram formadas cinco palavras também.

- ROLO, a sílaba RO estava na mão do jogador e LO na mesa;
- CAMA, a sílaba CA estava na mão do jogador e MA na mesa.

Cada jogador retirará do monte no centro da mesa a mesma quantidade de cartas que tiver utilizado de sua mão para formar palavras. No exemplo acima o jogador usou três cartas da mão (LHA, RO, CA). Logo, retirará três novas cartas do monte.

Neste jogo é importante chamar a atenção para o seguinte:

- o jogador pode mexer nas cartas abertas somente para formar novas palavras; não é permitido retirar da mesa essas cartas;
- as cartas da mesa devem estar sempre formando palavras;
- o jogador que não conseguir formar nenhuma palavra, deve tirar mais uma carta do monte no centro da mesa e passar a vez a outro jogador;
- neste jogo não é permitido formar palavras de uma sílaba;
- o jogo termina quando forem utilizadas todas as

Exemplo:

Suponhamos que um jogador formou a seguinte palavra e colocou sobre a mesa.



Outro jogador tem em suas mãos as seguintes cartas:



10

Vamos imaginar que ele queira usar as cartas LHA – RO – CA. As três cartas juntas não formam nenhuma palavra mas se forem combinadas com as da mesa poderão formar.

Exemplo:

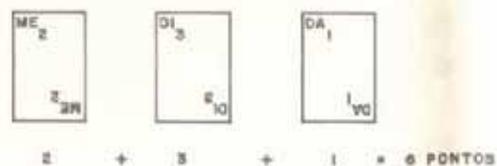


Nas palavras:

– TELHA, a sílaba TE estava na mesa e LHA na mão do jogador:

soma dos valores de cada carta.

Exemplo:



Portanto, o jogador que formou a palavra MEDIDA ganhou 6 pontos nesta palavra.

A soma dos pontos de todas as palavras formadas por um jogador dará o total de pontos que ele fez na partida.

2ª Sugestão — Mexe-Mexe

Este jogo é semelhante ao primeiro e consiste, também, na formação de palavras.

Cada jogador receberá 6 cartas.

As cartas que sobrarem deverão ficar em um monte, no meio da mesa.

Entretanto, para formar palavras, o jogador poderá utilizar as cartas que tem na mão e também qualquer outra que esteja aberta sobre a mesa nas palavras formadas.

O jogador, então, deverá comprar 3 cartas novas do monte que está no meio da mesa. Assim, terá sempre 6 cartas na mão.

Quando um participante do jogo não conseguir formar nenhuma palavra com as cartas que recebeu, deverá trocar duas cartas de sua mão por duas do monte.

As cartas da mão, que forem para o monte, devem ser colocadas debaixo de todas as outras.

Quando isto acontecer, o participante perderá sua vez e só poderá formar palavras e colocá-las na mesa na próxima rodada.

O jogo termina quando o monte de cartas tiver acabado e os jogadores não conseguirem mais formar palavras com as cartas da mão.

Um dos participantes deverá anotar, em cada jogada, os pontos conseguidos pelo jogador.

Ganhará a partida o jogador que tiver maior número de pontos.

Veja a seguir como deve ser feita a contagem de pontos.

Contagem de Pontos

Cada palavra formada terá os pontos correspondentes à

As cartas que sobrarem deverão ser colocadas em um monte no meio da mesa.

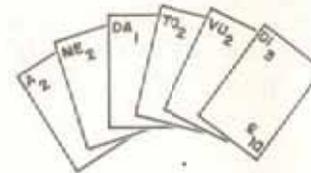
Cada participante, quando chegar sua vez de jogar, deverá formar uma palavra, utilizando as cartas que recebeu.

As cartas que formaram a palavra deverão ser colocadas abertas sobre a mesa.

Em seguida, o mesmo jogador deverá tirar do monte de cartas que sobrou, tantas cartas quantas usou para formar a palavra que colocou sobre a mesa.

Exemplo:

Vamos supor que um aluno recebeu as seguintes cartas:



Com essas cartas ele poderá formar a palavra MEDIDA.

Deverá então colocar 3 cartas sobre a mesa:



1.ª Sugestão — **Soma - Palavra**

Participantes

Poderão participar deste jogo de 2 a 8 alunos.

Modo de Jogar

Este jogo consiste na formação de palavras.

Em primeiro lugar escolhe-se dentre os jogadores o que distribuirá as cartas.

Cada jogador deverá receber 6 cartas.

