

<b>Título</b>	<b>Detetive<sup>1</sup></b>	
<b>Participantes</b>	Uma turma.	
<b>Palavras-chave</b>	Jogo, leitura dinamizada, promoção da leitura, compreensão.	
<b>Material</b>	Computador, videoprojector e um exemplar do livro a partir do qual foi feita a versão do jogo escolhida (por exemplo, se o monitor decide usar a versão do jogo sobre o livro <i>Segredos</i> , deve existir na sala pelo menos um exemplar desse álbum).	
<b>Descrição da actividade</b>	<b>Introdução</b>	<p>O monitor projecta o <b>folhear</b> do livro escolhido para fazer o jogo, apresentando-o:</p> <p>– <i>Vamos investigar alguns textos deste livro e descobrir o que está errado neles através de um jogo chamado Detetive. Vou primeiro ler-vos o livro, e depois apresento o jogo, que devemos tentar resolver juntos lendo com atenção os textos. Se precisarmos de ajuda, podemos consultar o livro em papel ou no computador.</i></p> <p>O monitor projecta então o jogo e lê o painel inicial com as instruções e o exemplo feito a partir de dois provérbios.</p>
	<b>Participantes</b>	Reunidos em plenário ouvem as instruções do monitor e preparam-se para jogar.
	<b>Indução 1</b>	<p>Com o jogo projectado, o monitor avança para o primeiro nível:</p> <p>– <i>Aqui está o primeiro texto com que vamos jogar.</i></p> <p>O monitor lê as instruções do nível e o respectivo texto.</p> <p>– <i>Pode não parecer, mas neste texto que acabei de vos ler há uma frase que não lhe pertence, que está a mais. Eu já sei qual é, mas vocês têm de a descobrir. Já suspeitam de alguma frase? Podem reler o texto em voz baixa, para vocês mesmos, se vos ajudar.</i></p>
	<b>Participantes</b>	Orientados pelo monitor (e, se necessário, servindo-se da ajuda do livro), os participantes tentam chegar a um consenso quanto à frase intrusa.
	<b>Indução 2</b>	<p>O monitor assinala as frases que os participantes sugerem como sendo as intrusas.</p> <p>O monitor repete estas acções com os níveis 2 e 3, alertando para o facto de serem níveis mais difíceis e onde é preciso encontrar três frases intrusas por cada um deles.</p>
	<b>Participantes</b>	Ainda reunidos tentam responder ao segundo e terceiro níveis, dispondo sempre da ajuda da releitura, do livro físico e do monitor.

<sup>1</sup>Jogo disponível em [www.catalivros.org](http://www.catalivros.org)

<p><b>Descrição da actividade</b> (continuação)</p>	<p>Fecho</p>	<p>Concluído o jogo, o monitor fala para a turma: – <i>Já viram que podemos todos ser detectives por um bocadinho e investigar com sucesso algumas histórias em equipa. Os livros não são só para ler, também servem para jogar e cada história é um caso! Se vos apetecer fazer outra investigação com histórias diferentes, sozinhos ou com ajuda de alguém, podem procurar no pátio dos desatinos do Cata Livros e descobrir mais livros com que fazer este jogo.</i></p>
<p><b>Tempo</b></p>	<p>20 a 35 minutos, podendo alargar-se por mais tempo consoante a facilidade com que os participantes chegam a um consenso e a sua capacidade de leitura e compreensão.</p>	
<p><b>Observações</b></p>	<p>Este é um jogo que, depois de já ser conhecido pelos utilizadores, é <b>ideal para jogar individualmente ou a pares</b> ao invés de em plenário. Num jogo a pares, as crianças devem dispor de dois computadores (um para fazer o jogo e o outro para consultar o folhear do livro), ou de um computador e um exemplar do livro escolhido.</p>	

| Mariana Sim-Sim David |

Desenvolvido por:

