

Título	O CURIOSO¹																				
Participantes	Uma turma.																				
Palavras-chave	Jogo, interpretação, compreensão, inferência, promoção da leitura, leitura dinamizada.																				
Material	Computador, videoprojector, quadro, giz, apagador 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>Os Presentes</i> , deve existir na sala pelo menos um exemplar desse álbum).																				
Descrição da actividade	Introdução	<p>O monitor projecta o em voz alta do livro escolhido para fazer o jogo e a história é ouvida pela turma. Finda esta parte, projecta o jogo e procede à apresentação da actividade:</p> <p>– <i>Vamos responder a algumas perguntas sobre este livro, e para isso quero que se organizem em três equipas [ou mais, conforme o número de participantes], que vão competir para ganhar este concurso! Têm de decidir também quem serão os vossos porta-vozes, ou seja, que alunos me vão dizer quais as respostas que as suas equipas escolheram.</i></p>																			
	Participantes	Os participantes fazem as equipas e escolhem os porta-vozes.																			
	Indução 1	<p>Enquanto os participantes se organizam, o monitor desenha no quadro uma tabela de pontuação onde irá apontando as respostas que as equipas escolhem dar às perguntas:</p> <table border="1" data-bbox="703 1272 1348 1440"> <thead> <tr> <th>Pergunta</th> <th>Equipa A</th> <th>Equipa B</th> <th>Equipa C</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>A⁰</td> <td>C¹</td> <td>C¹</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>B¹</td> <td>B¹</td> <td>B¹</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td>...</td> <td>...</td> <td>...</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>O jogo permite três hipóteses de resposta – (da esquerda para a direita) A, B e C –, sendo que só uma é a correcta. Por cada resposta certa que dá, cada equipa recebe um ponto e no final ganha a que tiver a maior pontuação. Com o jogo projectado, o monitor lê o painel inicial com as instruções, e depois as instruções do nível 1. Explica então como vão jogar:</p> <p>– <i>Neste nível temos perguntas simples sobre o livro. Eu vou ler-vos as perguntas. Para cada pergunta há três opções de resposta, mas só uma está certa. Depois de eu vos ter lido estas opções, devem pensar em conjunto e decidir que resposta a vossa equipa quer dar; o vosso porta-voz comunica-ma e eu aponto-a no quadro, para no fim vemos qual é a solução. Por cada resposta certa, a vossa equipa ganha um ponto e no fim vence a que tiver acertado mais vezes. Têm de responder em menos de um minuto, ou a vossa resposta não conta...</i></p>	Pergunta	Equipa A	Equipa B	Equipa C	1	A ⁰	C ¹	C ¹	2	B ¹	B ¹	B ¹	TOTAL	1	2
Pergunta	Equipa A	Equipa B	Equipa C																		
1	A ⁰	C ¹	C ¹																		
2	B ¹	B ¹	B ¹																		
...																		
TOTAL	1	2	2																		

¹ Jogo disponível em www.catalivros.org

Descrição da actividade (continuação)	Participantes	Os porta-vozes vão respondendo de acordo com as escolhas das suas equipas e o monitor aponta-as, pontuando as correctas no fim de cada ronda de respostas. Quando os grupos respondem mal, o monitor vai até à página do livro indicada na pergunta, lê [no livro em papel] e pede aos alunos que vejam qual a informação que responde à pergunta.
	Indução 2	O monitor faz introduções breves, semelhantes à do nível 1, para apresentar os segundo e terceiro níveis, explicando que neles a dificuldade aumenta um pouco, pois as perguntas são mais complexas.
	Participantes	Os porta-vozes dão as respostas escolhidas pelas respectivas equipas para cada pergunta, que o monitor vai apontando, pontuando as correctas.
	Fecho	O monitor contabiliza a pontuação de cada equipa e comunica à turma qual foi a vencedora, concluindo: <i>– Espero que tenham gostado de saber mais sobre este livro. Há outras versões deste jogo, feitas com outros livros; podem explorá-las no pátio dos desatinos do Cata Livros e escolher uma diferente, de um livro que já conheçam e de que gostem, ou de um livro que queiram conhecer, e jogar sozinhos ou organizar um concurso com a vossa família, os vossos vizinhos ou amigos.</i>
Tempo	25 a 35 minutos.	
Observações	Este jogo volta ao início do nível em que se está a jogar quando se responde erradamente.	

| Mariana Sim-Sim David |

Desenvolvido por:

