

<b>Título</b>	<b>SINÓNIMOS ANÓNIMOS<sup>1</sup></b>																				
<b>Participantes</b>	Uma turma.																				
<b>Palavras-chave</b>	Jogo, sinónimos, expressões, metáforas, promoção da leitura, compreensão, leitura dinamizada.																				
<b>Material</b>	Computador, videoprojector, quadro, giz, apagador, dicionário 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 jogar com algumas palavras deste livro e os seus significados. Primeiro preciso de voluntários que queiram ler para a turma esta(s) história(s).</i></p>																			
	<b>Participantes</b>	Os voluntários lêem o livro em voz alta para a turma.																			
	<b>Indução 1</b>	<p>Depois da leitura, o monitor projecta o jogo, lê o painel inicial com as instruções e explica aos participantes como se devem organizar:</p> <p>– <i>Juntem-se em três equipas [ou mais, conforme o número de participantes]; vamos fazer um concurso! Se já escolheram as vossas equipas, têm de decidir quem vai ser o porta-voz, ou seja, quem me vai dizer quais as respostas que as vossas equipas escolheram.</i></p>																			
	<b>Participantes</b>	Organizam-se em equipas e elegem os porta-vozes.																			
	<b>Indução 2</b>	<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 1391 1350 1559"> <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>A<sup>0</sup></td> <td>C<sup>1</sup></td> <td>C<sup>1</sup></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>B<sup>1</sup></td> <td>B<sup>1</sup></td> <td>B<sup>1</sup></td> </tr> <tr> <td>...</td> <td>...</td> <td>...</td> <td>...</td> </tr> <tr> <td><b>TOTAL</b></td> <td><b>1</b></td> <td><b>2</b></td> <td><b>2</b></td> </tr> </tbody> </table> <p>O jogo permite quatro hipóteses de resposta – (da esquerda para a direita) A, B, C e D –, sendo que só uma é a correcta. Por cada resposta certa dada, as equipas recebem um ponto e no final ganha a que tiver a maior pontuação.</p> <p>O monitor avança para a leitura da introdução ao nível 1 e depois explica como funcionará o jogo.</p> <p>– <i>Neste nível vamos procurar sinónimos. Vamos ler palavras que existem no livro e escolher, entre as quatro opções que temos por pergunta, a palavra com o significado mais parecido. Para cada pergunta, cada equipa deve decidir em conjunto a resposta que quer</i></p>	Pergunta	Equipa A	Equipa B	Equipa C	1	A <sup>0</sup>	C <sup>1</sup>	C <sup>1</sup>	2	B <sup>1</sup>	B <sup>1</sup>	B <sup>1</sup>	...	...	...	...	<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Pergunta	Equipa A	Equipa B	Equipa C																		
1	A <sup>0</sup>	C <sup>1</sup>	C <sup>1</sup>																		
2	B <sup>1</sup>	B <sup>1</sup>	B <sup>1</sup>																		
...	...	...	...																		
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>																		

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

<b>Descrição da actividade</b> (continuação)	<b>Indução 2</b> (continuação)	<i>dar; o porta-voz comunica-ma e eu aponto-a no quadro, para depois vermos qual é a solução. Por cada resposta certa, as vossas equipas ganham um ponto e no fim vence a que tiver acertado mais vezes. Quero que em cada nova ronda de palavras que o jogo mostra me digam aquelas que não conhecem.</i> O monitor deve, por isso, apontar também no quadro as palavras que os alunos dizem desconhecer.
	<b>Participantes</b>	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.
	<b>Indução 3</b>	O monitor faz introduções breves, semelhantes à do nível 1, para apresentar os segundo e terceiro níveis, explicando que no nível 2 a dificuldade aumenta pois o jogo é feito com expressões do livro, e que o nível 3 se centrará em metáforas. Caso seja útil ou necessário, o monitor deve dispensar um pouco de tempo para perceber se os participantes assimilaram o que é uma metáfora.
	<b>Participantes</b>	Os porta-vozes dão as respostas escolhidas pelas respectivas equipas para cada pergunta, que o monitor vai apontando, pontuando as correctas.
	<b>Fecho</b>	O monitor contabiliza a pontuação de cada equipa e comunica à turma qual foi a vencedora, concluindo: <i>– Espero que tenham gostado de brincar com as palavras. Parabéns aos vencedores e também a todos participantes, porque quando aprendemos coisas novas também ganhamos. Existem versões diferentes deste jogo, feitas com outros livros. Podem procurá-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 organizar um concurso com a vossa família, os vossos vizinhos ou amigos.</i>
<b>Tempo</b>	30 a 45 minutos.	
<b>Observações</b>	No seguimento deste jogo o monitor pode distribuir em número igual pelos vários alunos ou equipas as palavras que foram sendo apontadas, pedir-lhes que consultem o seu significado no dicionário e que depois as expliquem ao resto da turma.	

| Mariana Sim-Sim David |

Desenvolvido por:

