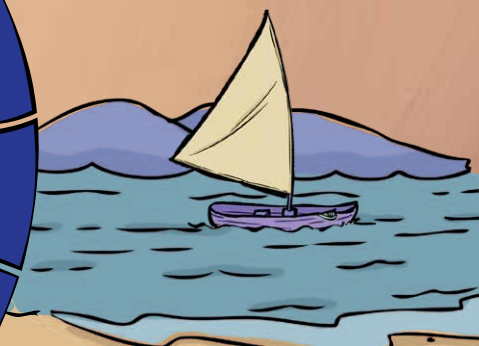




JOGO TRILHA DE APRENDIZAGEM

MEIAS aventuras

INSTRUÇÕES
Imprima, monte e jogue



MultiRio

REGRAS

APRESENTAÇÃO

O jogo Trilha de Aprendizagem – Meias Aventuras estimula, de maneira simples e lúdica, o desenvolvimento de conceitos elementares da leitura e da escrita, e das operações matemáticas de adição e subtração. Ele é composto por:

- esta página e a seguinte, com regras e instruções de montagem do jogo
- 1 tabuleiro dividido em quatro trilhas numeradas de 1 a 9
- 14 páginas com atividades (sete de Língua Portuguesa e sete de Matemática), cada uma delas com quatro cartas
- 1 página com três sequências numéricas de 0 a 9 e com quatro peões

O JOGO

Cada partida pode ter de dois a quatro participantes. Coloque os peões em suas respectivas casas iniciais e escolha um tema para a partida – Língua Portuguesa ou Matemática. Embaralhe as cartas referentes ao tema escolhido e coloque-as empilhadas com o lado que contém a marca MEIAS AVENTURAS voltado para cima.

Se você escolheu Língua Portuguesa:

Sorteie o primeiro participante a jogar. Ele retira uma carta da pilha e a vira, mostrando-a a todos. Ele deve escolher, entre as quatro opções oferecidas, a palavra que corresponde corretamente à imagem. Se acertar, seu peão anda uma casa no tabuleiro. Se errar, o peão permanece no mesmo lugar. O jogador que estiver à sua esquerda repete a sequência e assim sucessivamente. O vencedor será quem primeiro alcançar a CHEGADA.

Se você escolheu Matemática:

Sorteie o primeiro participante a jogar. Ele retira uma carta da pilha e a vira, mostrando-a a todos. Observando a operação matemática e o resultado apresentado, ele deve selecionar, entre os algarismos de papel recortados, um ou dois números que complementem a operação corretamente. Lembre-se de que há mais de uma opção correta. Por exemplo, se a operação for uma adição com resultado 6, o jogador poderá escolher 3 e 3, 4 e 2, 5 e 1 ou 6 e 0. Se acertar, seu peão anda uma casa no tabuleiro. Se errar, o peão permanece no mesmo lugar. O jogador que estiver à sua esquerda repete a sequência e assim sucessivamente. O vencedor será quem primeiro alcançar a CHEGADA.

PREPARAÇÃO

Materiais:

- cola
- impressora
- tesoura
- papel A4: 120g/m² ou 180g/m²

Antes de jogar, siga as etapas abaixo:

- a) Imprima as páginas indicadas.
- b) Recorte e cole o tabuleiro.
- c) Recorte, dobre e cole as cartas contidas nas cartelas e separe-as por tema (Língua Portuguesa ou Matemática). Cada tema tem 28 cartas.
- d) Recorte, um por um, os algarismos das sequências numéricas. Cada algarismo tem três unidades.
- e) Recorte, dobre e cole os peões (você também pode usar tampas de garrafa ou qualquer outro objeto para representar os jogadores).

TABULEIRO

Imprima somente da página 4 à 6.

Recorte o tabuleiro seguindo a indicação das linhas contínuas.

Cole todas as partes, cuidando para que todo o cenário fique bem alinhado.

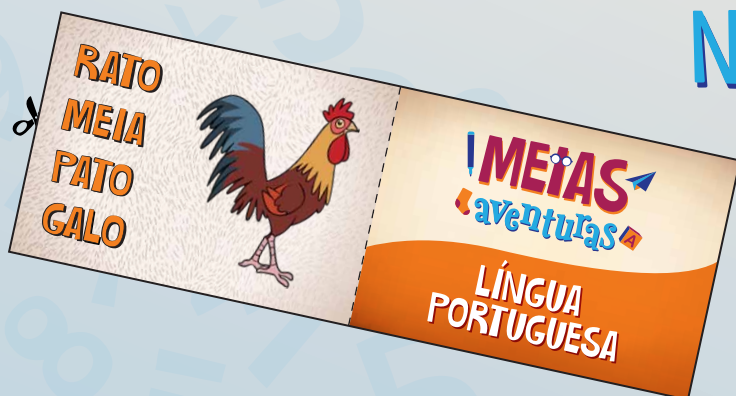


CARTAS, NÚMEROS E PEÕES

CARTAS

Imprima somente da página 7 à 20.

Recorte, dobre e cole as cartas seguindo sempre as indicações.



NÚMEROS E PEÕES

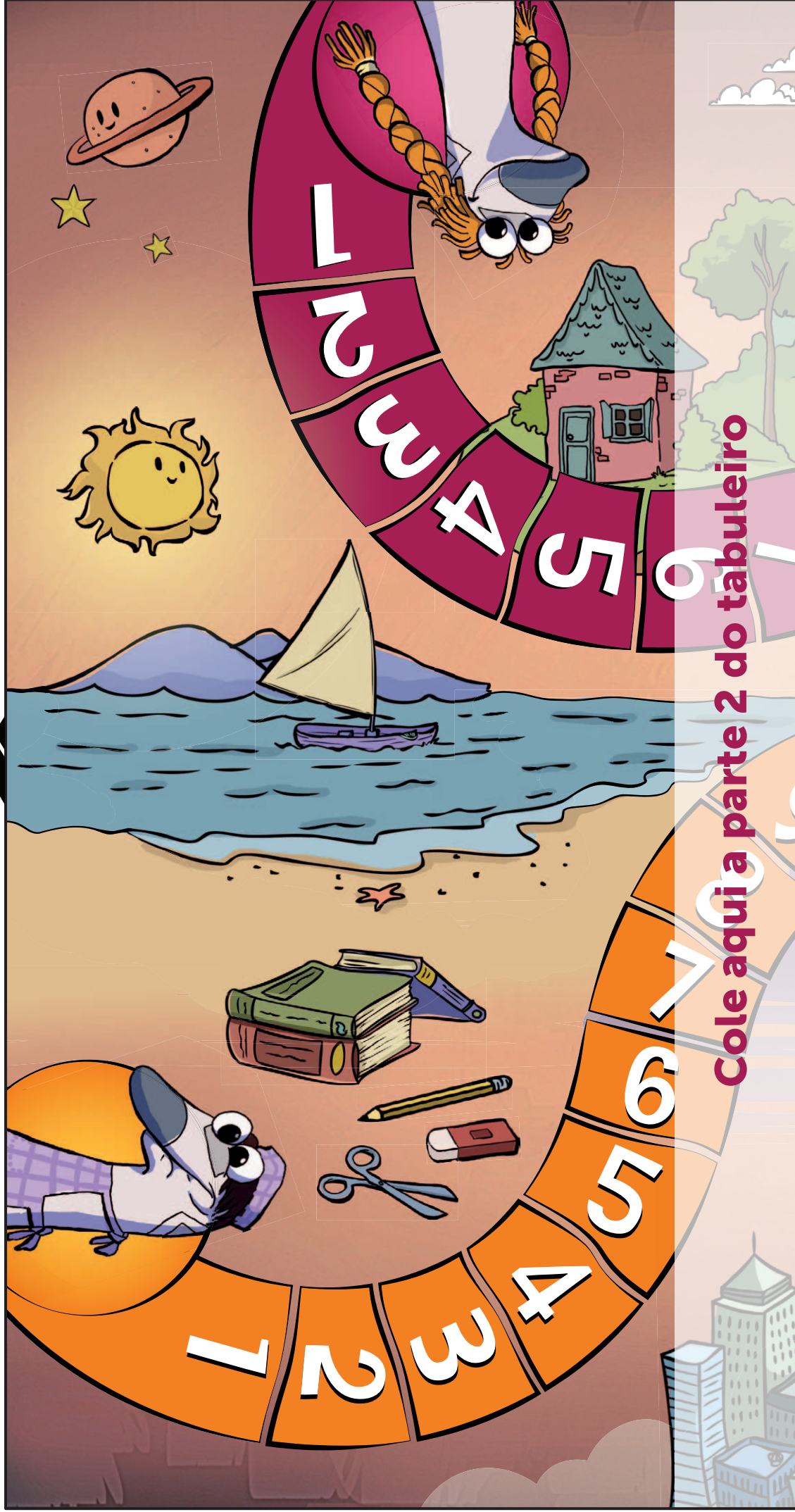
Imprima a página 21.

Recorte os números seguindo sempre as indicações.

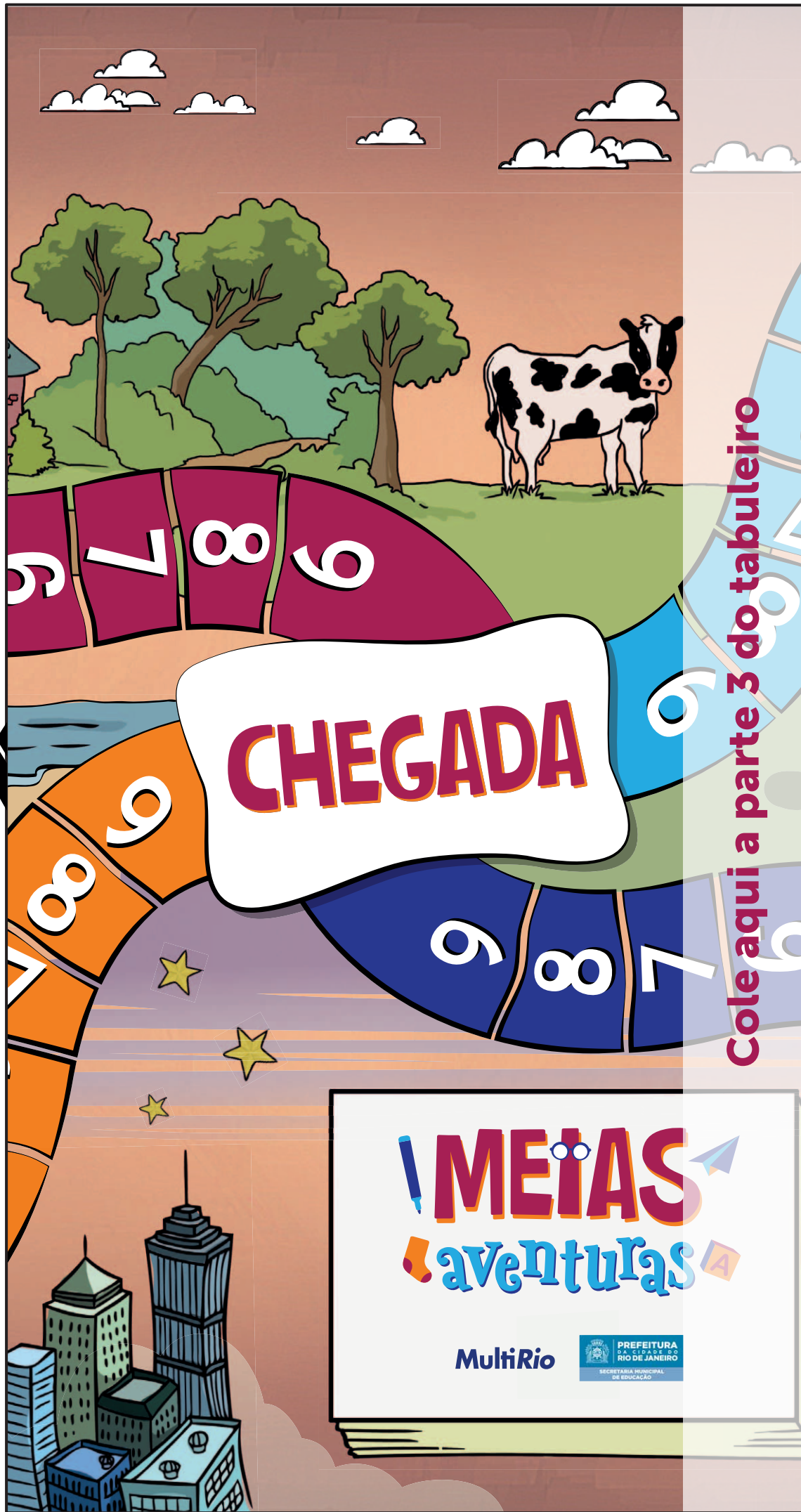
Monte os peões recortando, dobrando e colando as laterais, de acordo com as instruções.



Parte 1 **TABULEIRO**



Parte 2 **TABULEIRO**



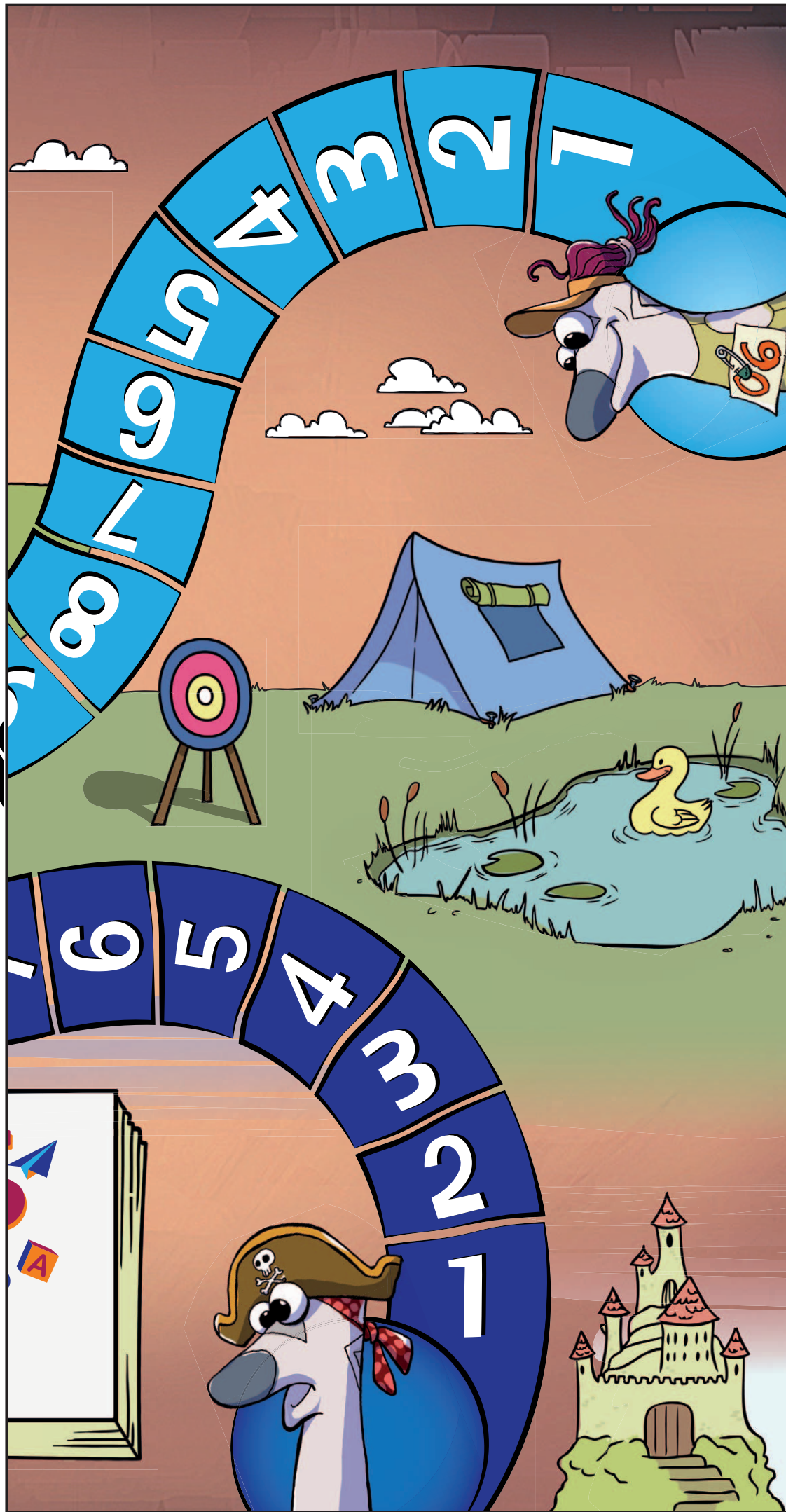
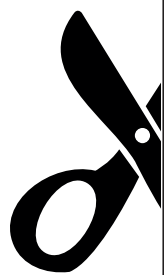
Cole aqui a parte 3 do tabuleiro

MEIAS
aventuras

MultiRio



Parte 3 TABULEIRO



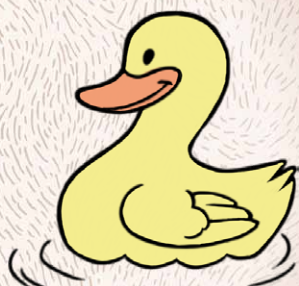
GATO
BALA
RATO
MALA



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

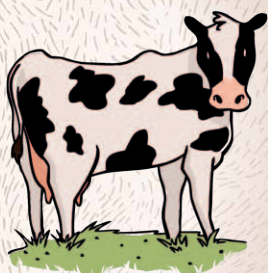
GATO
MOTO
COLA
PATO



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

VACA
GALINHA
COELHO
RATO



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

ELEFANTE
TATU
GATO
TAMANDUÁ



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

RATO
MEIA
PATO
GALO



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

GATO
CASA
RATO
MESA



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

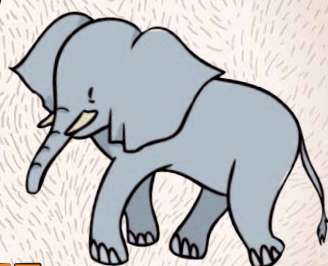
TUCANO
SAPO
GATO
CAVALO



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

COELHO
RATO
GALO
ELEFANTE



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

GALINHA
COELHO
BOI
GALO



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

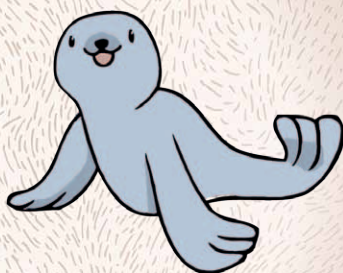
ABELHA
PATO
QUATI
BORBOLETA



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

FOCA
URSO
QUATI
BORBOLETA



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

TUCANO
TATU
JABUTI
TUBARÃO



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

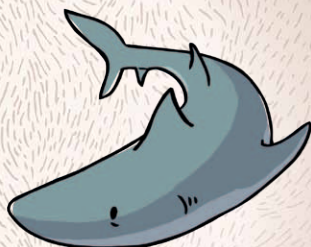
COELHO
RATO
TUCANO
GALO



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

CUTIA
TUCANO
JABUTI
TUBARÃO



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

JOANINHA
ONÇA
ABELHA
BORBOLETA



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

MACACO
COBRA
ABELHA
CACHORRO



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

ABACAXI
BANANA
MAÇÃ
LIMÃO



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

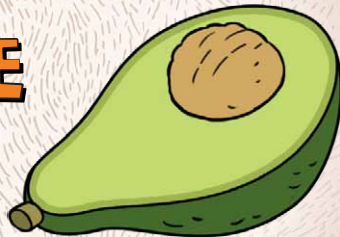
TANGERINA
ABACATE
UVA
MELANCIA



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

PERA
ABACATE
LIMÃO
UVA



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

LIMÃO
BANANA
UVA
MORANGO



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

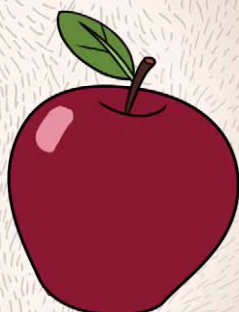
GOIABA
MORANGO
ACEROLA
BANANA



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

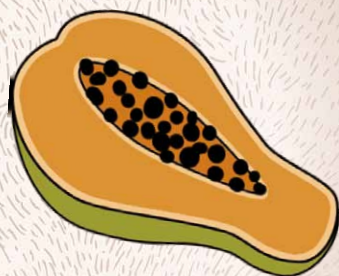
MANGA
ABACAXI
MAÇÃ
LARANJA



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

MELÃO
UVA
MAMÃO
PERA



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

LIMÃO
BANANA
ABACAXI
MORANGO



MEIAS
aventuras

LÍNGUA
PORTUGUESA

BOLA
 SACOLA
 COLA
 SOLA



MEIAS
 aventuras

LÍNGUA
 PORTUGUESA

BOLA
 SACOLA
 COLA
 MOLA



MEIAS
 aventuras

LÍNGUA
 PORTUGUESA

CAMA
 MOLA
 SACOLA
 FACA



MEIAS
 aventuras

LÍNGUA
 PORTUGUESA

BOLA
 SACOLA
 COLA
 MEIA



MEIAS
 aventuras

LÍNGUA
 PORTUGUESA

 $\underline{\quad} - 4 = 3$	 MATEMÁTICA
 $5 + \underline{\quad} = 7$	 MATEMÁTICA
 $3 + \underline{\quad} = 5$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} + 6 = 8$	 MATEMÁTICA

 $\underline{\quad} + \underline{\quad} = 9$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} - \underline{\quad} = 1$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} - \underline{\quad} = 3$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} - \underline{\quad} = 5$	 MATEMÁTICA

 $\underline{\quad} + \underline{\quad} = 10$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} - \underline{\quad} = 2$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} - \underline{\quad} = 4$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} - \underline{\quad} = 6$	 MATEMÁTICA

 $\underline{\quad} + \underline{\quad} = 1$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} + \underline{\quad} = 3$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} + \underline{\quad} = 5$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} + \underline{\quad} = 7$	 MATEMÁTICA

 $\underline{\quad} + \underline{\quad} = 2$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} + \underline{\quad} = 4$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} + \underline{\quad} = 6$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} + \underline{\quad} = 8$	 MATEMÁTICA

 $\underline{\quad} - \underline{\quad} = 7$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} - 2 = 5$	 MATEMÁTICA
 $\underline{\quad} - 1 = 8$	 MATEMÁTICA
 $8 - \underline{\quad} = 6$	 MATEMÁTICA



$$\underline{\quad} - \underline{\quad} = 8$$

MEIAS
 aventuras

MATEMÁTICA



$$4 - \underline{\quad} = 1$$

MEIAS
 aventuras

MATEMÁTICA



$$9 - \underline{\quad} = 3$$

MEIAS
 aventuras

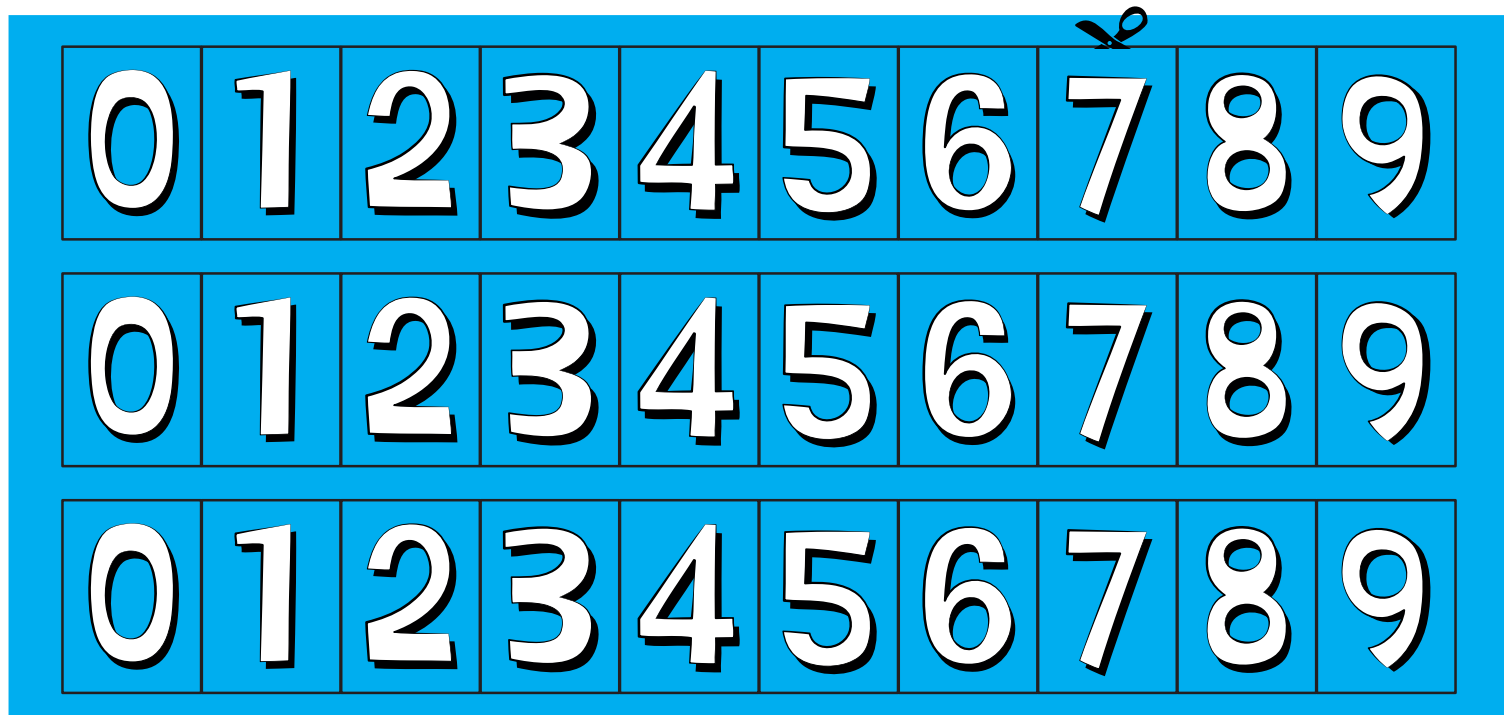
MATEMÁTICA



$$6 + \underline{\quad} = 10$$

MEIAS
 aventuras

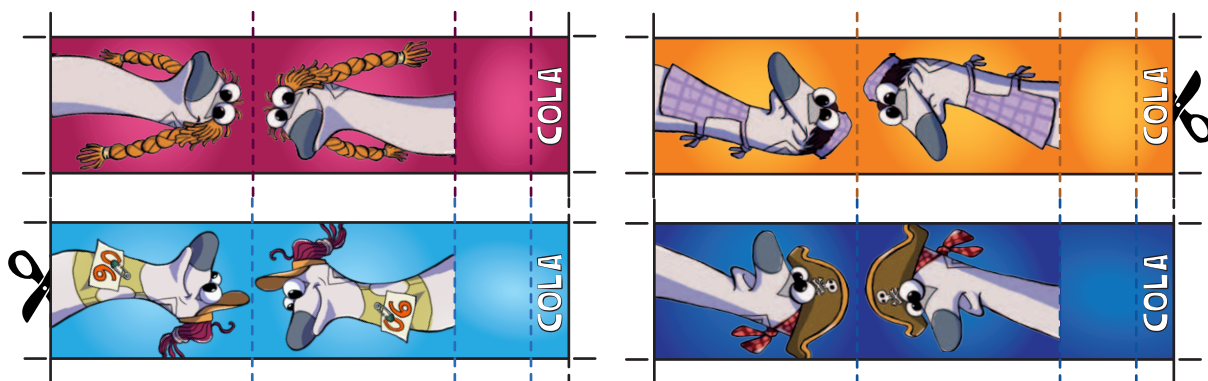
MATEMÁTICA



PEÕES

— Corte nas linhas contínuas

- - - - - Dobre nas linhas pontilhadas



CLAUDIO ELIAS

Presidente da Empresa Municipal de Multimeios - MultiRio

JOALMILTON ORNELAS

Chefe de Gabinete

EDUARDO GUEDES

Diretor de Mídia e Educação

WAGNER BITTENCOURT

ANTÔNIO MARCELO

Assessoria de Tecnologia da Informação

SIMONE MONTEIRO DE ARAUJO

Assessora-chefe de Articulação Pedagógica

ANA CRISTIAN VENENO

Supervisão Pedagógica do Projeto

ADRIANA NASCIMENTO

Assessoria de Comunicação Digital e Impressos

MARCELO SALERNO

Diretor do Núcleo de Artes Gráficas e Animação

ANA CRISTINA LEMOS

Gerente de Artes Gráficas

TATIANA VIDAL

Projeto Gráfico

ANTÔNIO CHACAR

Diagramação

CÉSAR GARCIA

Revisão

MultiRio