

DESAFIOS LINGUÍSTICOS



Desafio linguístico 1 – 6.º ano

Nome do desafio: Classificados

Objetivo: Escrever uma página de classificados com a turma, utilizando informações de histórias conhecidas pelos estudantes.

O que este desafio propicia: Produzir um gênero textual de forma lúdica e divertida, compreendendo a sua função social.

Materiais necessários: Lápis, caneta, lápis de cor, hidrocor e cartelas impressas para registro.

Encaminhamento metodológico:

1. Professor, inicie a proposta conversando com os estudantes sobre o que é um classificado.

Classificados são textos breves que têm como objetivo vender, trocar, alugar, emprestar, procurar e ofertar empregos, entre outros. Geralmente, circulam em jornais, em revistas e na internet.

2. Em seguida, apresente os classificados abaixo, questione sobre a história infantil a que se referem e reflita com os estudantes sobre a relação dos textos com as características dos personagens.

VENDEM-SE	ALUGA-SE
 <i>Botas usadas.</i> Tratar com o Gato, na rua Sete Léguas, sem número.	 <i>Carruagem para festas, casamentos ou outros eventos,</i> desde que terminem antes da meia-noite. Interessados, liguem para o Sr. Raton.
EMPREGO	PROCURA-SE

 Personal Training. Ofereço serviço de <i>personal training</i>. Faço com que as pessoas correm com facilidade, e em pouco tempo, você estará em forma. Para maiores informações, fale com o Lobo Mal, Muito Mal, na Casa do Bosque, ou deixe recado na Casa da Vovozinha. Fone: 5555-55555.	 Um coelho de pelúcia com orelhas glandes. Quem achar deve entregar para mim, faz parte do meu plano secreto e infalível. Fale com o vegetal mascarado. Na lua tinta e t lês, número teze. Fone: 5555-55555.
---	--

Fonte: Gasparello, Anvimar et al. Era uma vez urgente! Curitiba: MiniSaberes, 2013. Para fins pedagógicos.

3. Professor, dê sequência à atividade apresentando as cartelas com as imagens (Anexos), conversando com os estudantes sobre as histórias em que essas personagens aparecem e repertoriando suas principais características. Em seguida, organize os estudantes em duplas ou trios e entregue as cartelas, propondo a escrita de diferentes classificados, de forma que utilizem seus conhecimentos sobre personagens e histórias infantis.

Variações:

- Os estudantes podem utilizar as cartelas de classificados em branco para fazer seus desenhos.
- Solicite aos estudantes que tragam de casa objetos para troca. Em seguida, proponha uma escrita de classificados de troca para os estudantes.



Anexo 1 - Suporte para escrita dos classificados











SME, 2025.



Desafio linguístico 2 – 6.º ano

Nome do desafio: Dramatizando contos nos dias de hoje

- **Objetivos:** Utilizar a linguagem oral, adequando-a às diferentes situações comunicativas.
- Identificar os efeitos de humor e ironia em textos variados.
- Identificar os elementos que constroem a narrativa, além do conflito gerador.

O que este desafio propicia: Resgatar as histórias de contos infantis, fazer uso de textos teatrais e dramatizações para interagir com a classe, além de desenvolver a oralidade e promover leituras realizadas com autonomia.

Materiais necessários: Cenas impressas (Anexo I), ficha de análise para cada estudante (Anexo II), tablet ou celular.

Encaminhamento metodológico:

1. Sorteie um estudante e solicite que ele escolha um número, de um a seis, relativo à cena que será dramatizada. Com a cena identificada, cada estudante escolherá os colegas que atuarão nesta cena, e assim sucessivamente.
2. Dê tempo para que cada grupo faça uma primeira leitura das cenas e divida suas falas.
3. Organize o tempo necessário para que cada grupo apresente.
4. Após as apresentações, peça para os estudantes preencherem a ficha de análise das cenas (Anexo II).



5. Em seguida, proponha uma roda de conversa para a apresentação das reflexões registradas.
6. Grave as cenas para que os estudantes assistam a suas atuações e a dos colegas, podendo exibí-las na televisão.

Variações:

- Trazer as cenas para os estudantes, realizar a leitura com toda a turma e sugerir que eles criem um novo final ou uma nova situação com os mesmos personagens, acrescentando muito humor a cada cena. Sugerir, da mesma forma, a apresentação das novas cenas.
- Realizar com os estudantes apenas a gravação, sem as imagens, transformando a atuação teatral em narrativas para uma radionovela.
- Reescrever as cenas de modo que incluam elementos descritivos, como adjetivos, entre outros que caracterizem a cena para os ouvintes. Nesta segunda opção, você poderá realizar a gravação para podcasts ou produzir uma radionovela.
- Os estudantes podem reescrever os contos em uma narrativa na terceira pessoa, utilizando discurso indireto.



Anexo 1

CENA 1- O SAPATINHO DE CRISTAL QUEBRADO

Cenário: Praça do reino, Cinderela sentada em um trono improvisado, rodeada por uma multidão curiosa. O Príncipe está ajoelhado, com o sapatinho de cristal em mãos.

Personagens:

- **Cinderela:** Animada, esperando a confirmação de que é a dona do sapatinho.
- **Príncipe:** Determinado, mas ansioso para terminar a busca.
- **Multidão:** Observa a cena com expectativa.

Ação:

Príncipe: (ajoelhado, solene) Agora encontrarei minha futura esposa!

Cinderela: (sorrindo) Eu tenho certeza de que sou eu!

(O Príncipe coloca o sapatinho no pé de Cinderela. De repente, um barulho alto de vidro quebrando ecoa.)

Multidão: (coletivo: “OOOH!”, chocado)

Príncipe: (olhando os cacos, desesperado) O quê?!

Cinderela: (sem graça) Ah... meu pé inchou um pouquinho. Comi salgadinho ontem à noite.

Príncipe: Você tem Pix?

(Multidão ri enquanto a cena congela).

Fonte: GRIMM, Jacob & Wilhelm. *Contos de Fadas dos Irmãos Grimm*. Traduzido por Maria Clara Nascimento. 2ª edição. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 1997. (Texto adaptado para fins pedagógicos).

CENA 2- CHAPEUZINHO E O LOBOTERAPIA

Cenário: Floresta escura, Chapeuzinho caminha distraída, mexendo no celular. O Lobo Mau salta de trás de uma árvore, parecendo extremamente cansado.

Personagens:

- **Chapeuzinho:** Tranquila, mas curiosa.
- **Lobo Mau:** Olheiras profundas, exausto.
- **Vovó (voz de fundo):** Gritando da casa ao longe.

Ação:

Lobo Mau: (tentando assustar) BUH!

Chapeuzinho: (sem emoção) Tá tudo bem, tio?

Lobo Mau: (suspira) Não... Vovó tem insônia, fica me chamando toda hora pra contar história e eu não aguento mais!

Vovó (gritando da casa): LOBOOOO! O FINAL DO MEU LIVRO É RUIM! VEM ME AJUDAR A ESCOLHER OUTRO!

(O Lobo suspira e olha para Chapeuzinho).

Lobo Mau: “Tô” pensando em mudar de carreira.

Chapeuzinho: O que você faria?

Lobo Mau: Sei lá... e se eu virar youtuber?

(Os dois olham para a câmera, como se não acreditassem nisso).

Fonte: GRIMM, Jacob & Wilhelm. *Contos de Fadas dos Irmãos Grimm*. Traduzido por Maria Clara Nascimento. 2ª edição. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 1997. (Texto adaptado para fins pedagógicos).



Cena 3- A BELA E O WI-FI

Cenário: Biblioteca luxuosa do castelo. Fera guia Bela para dentro, mostrando as estantes cheias.

Personagens:

- **Bela:** Fascinada, mas moderna.
- **Fera:** Orgulhoso, mas antiquado.

Ação:

Fera: (abrindo os braços) Todos esses livros são seus agora!

Bela: (olhando maravilhada) Uau! Tem wi-fi?

Fera: (confuso) O quê?

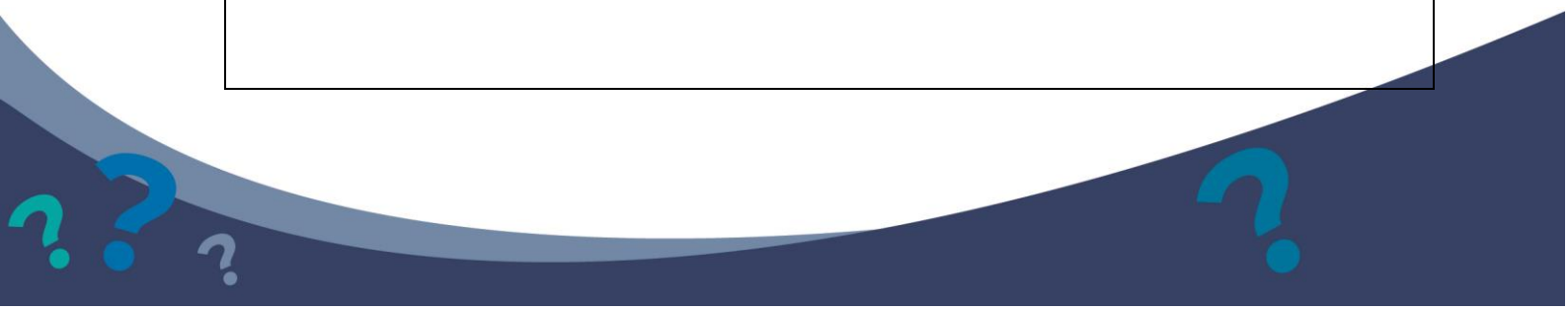
Bela: Preciso procurar resenhas antes de escolher um livro.

Fera: Mas... mas são milhares de livros!

Bela: (abrindo o celular) Eu posso pedir um Kindle?

(Fera coloca a mão no rosto, frustrado).

Fonte: BEAUMONT, Jeanne-Marie Leprince de. *A Bela e a Fera*. Traduzido por Ana Maria Machado. São Paulo: Editora Ática, 1992. (Texto adaptado para fins pedagógicos).



Cena 4- BRANCA DE NEVE E O *DELIVERY*

Cenário: Casa dos sete anões. Branca de Neve desmaia no meio da sala após morder a maçã. Os anões correm para socorrê-la.

Personagens:

- **Branca de Neve:** Desmaiada.
- **Dunga:** Apressado, em pânico.
- **Zangado:** Sempre irritado.
- **Feliz:** Sempre positivo.

Ação:

Dunga: CHAMA UM MÉDICO!

Zangado: CHAMA O PRÍNCIPE!

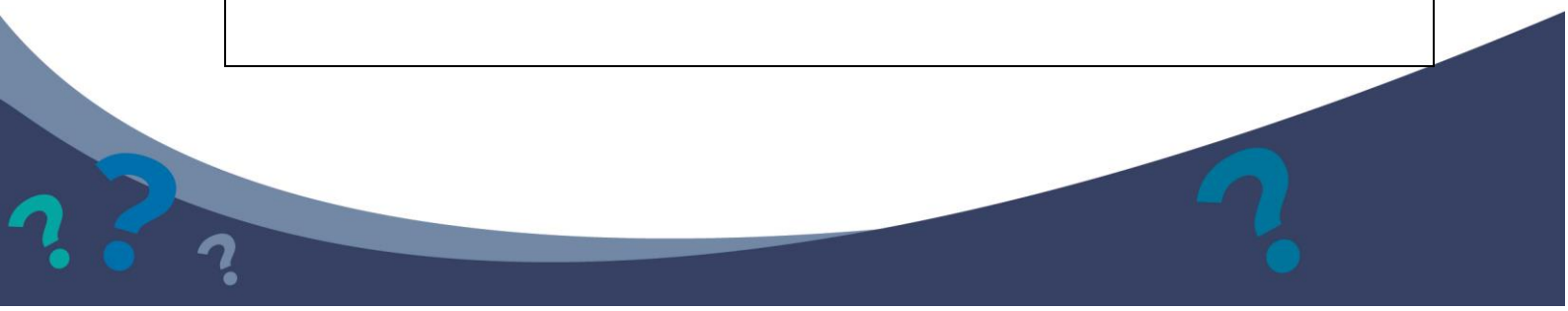
Feliz: E se ela só estiver com fome?

(Todos param, olham para Branca de Neve, olham para o celular).

Dunga: CHAMA UMA PIZZA?

(Branca de Neve levanta o polegar, ainda desmaiada).

Fonte: GRIMM, Jacob & Wilhelm. *Contos de Fadas dos Irmãos Grimm*. Traduzido por Maria Clara Nascimento. 2ª edição. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 1997. (Texto adaptado para fins pedagógicos).



Cena 5 - RAPUNZEL E O SALÃO DE BELEZA

Cenário: Salão de beleza moderno. Rapunzel está sentada na cadeira, enquanto a cabeleireira analisa seu cabelo gigante.

Personagens:

- **Rapunzel:** Entusiasmada, mas preocupada com o preço.
- **Cabeleireira:** Profissional, mas sincera.
- **Príncipe:** Acompanhando a cena, rindo por dentro.

Ação:

Cabeleireira: Isso vai demorar... uns sete produtos, oito horas e um Pix de 500 reais.

Rapunzel: (horrorizada) O QUÊ?!

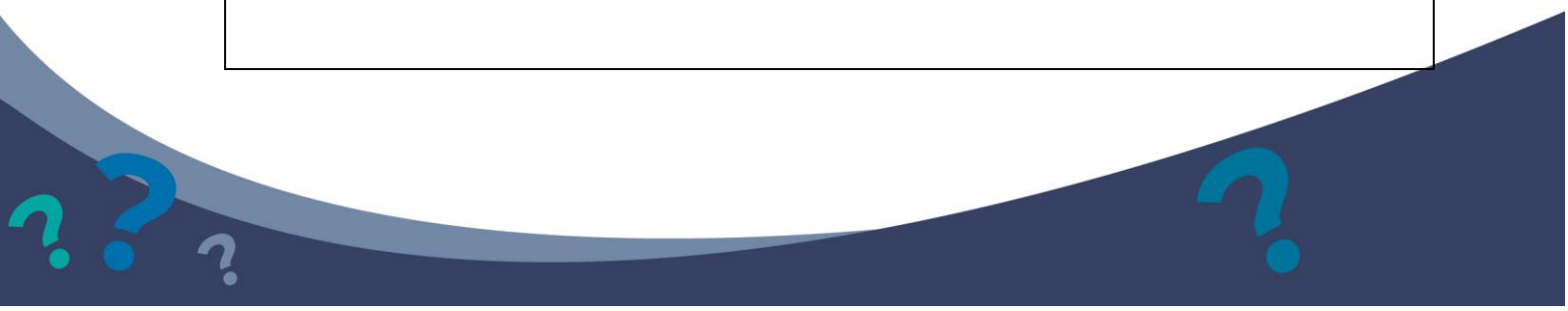
Cabeleireira: Ou... podemos raspar tudo.

(Rapunzel olha para o espelho, depois para o Príncipe, depois para a máquina de raspar).

Rapunzel: (engolindo seco) E se a gente só fizesse um penteado?

(A cabeleireira sorri e pega um elástico de cabelo).

Fonte: GRIMM, Jacob & Wilhelm. *Contos de Fadas dos Irmãos Grimm*. Traduzido por Maria Clara Nascimento. 2ª edição. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 1997. (Texto adaptado para fins pedagógicos).



Cena 6 - O GÊNIO DA LÂMPADA E O DESEJO INESPERADO

Cenário: Caverna mágica, cheia de tesouros. Aladim esfrega a lâmpada e **BOOM!** O Gênio aparece, cheio de energia.

Personagens:

- **Aladim:** Meio inocente.
- **Gênio:** Agitado, gosta de brincar um pouco.

Ação:

Gênio: (exagerado) MESTREEEE! Você pode fazer três pedidos!

Aladim: (empolgado) HUMMMM! Primeiro desejo: quero ficar milionário!

(Celular vibra. Pix de R\$10.000.000. Aladim “surta” de felicidade).

Aladim: Tá, agora quero ser irresistível pra todo mundo!

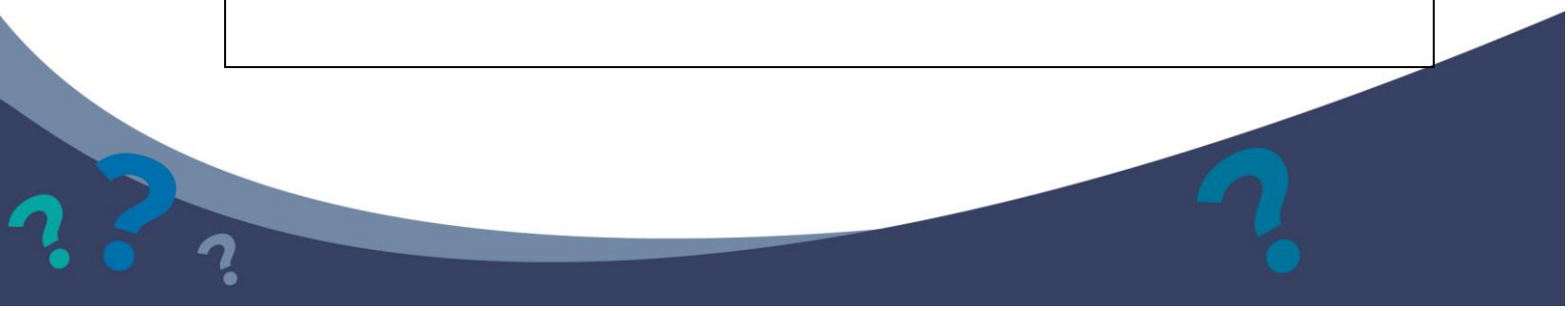
(BOOM! Aladim vira um pote de Nutella).

Aladim: (desesperado) NÃO, NÃO, NÃO!

Gênio: (rindo) Eu só realizei seu desejo! Todo mundo ama Nutella.

(Aladim tenta falar, mas não consegue abrir a boca porque virou um pote).

Fonte: GRIMM, Jacob & Wilhelm. *Contos de Fadas dos Irmãos Grimm*. Traduzido por Maria Clara Nascimento. 2ª edição. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 1997. (Texto adaptado para fins pedagógicos).



Anexo 2

Teatro do Reino- Ficha de análise das cenas.



Descreva onde está o sentido de humor de cada cena.

Cena 1	Cena 2	Cena 3
Cena 4	Cena 5	Cena 6

Desafio linguístico 3 – 6.º ano

Nome do desafio: Chapeuzinho e Lobo na escola

Objetivo: Percorrer o trajeto, cumprindo os desafios propostos em cada casa do tabuleiro até chegar ao fim do percurso.

O que este desafio propicia: Explorar as características dos gêneros textuais presentes no jogo e refletir sobre a escrita correta das palavras.

Materiais necessários: Tabuleiro para o jogo, cartelas de desafio, peças para movimentar no tabuleiro e dado.

Encaminhamento metodológico:

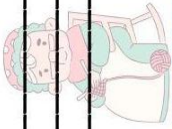
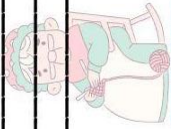
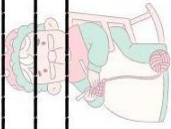
1. Divida a turma em dois grupos.
2. Entregue a cada grupo um kit de jogo contendo os materiais necessários para a realização da atividade.
3. Oriente os estudantes a organizarem o jogo na mesa.
4. Instrua cada jogador a posicionar seu peão (Anexo III) na casa marcada como "Início" no tabuleiro (Anexo I).
5. Determine que o jogador que obtiver o maior número no dado (Anexo IV) inicie a partida.
6. Explique que o objetivo é percorrer o tabuleiro conforme o número sorteado no dado, cumprindo os desafios propostos em cada casa em que o peão parar.
7. Esclareça que não há vencedor, sendo o objetivo que ambos os grupos cheguem ao final do percurso.



Anexo 1 - Tabuleiro do jogo



Anexo 2 - Cartelas para o desafio secreto

9. O que o caçador faz com o lobo? 	Perguntas elaboradas pelo estudante: 
10. Qual é a lição principal que essa história quer ensinar? 	Perguntas elaboradas pelo estudante: 
Perguntas elaboradas pelo estudante: 	Perguntas elaboradas pelo estudante: 
Perguntas elaboradas pelo estudante: 	Perguntas elaboradas pelo estudante: 

1. Quem é a personagem principal da história?



2. Por que a menina usa esse nome?



3. Qual é a missão que a mãe deu para a Chapeuzinho?



4. O que a mãe aconselhou antes dela sair?



5. Quem a Chapeuzinho encontra no caminho?



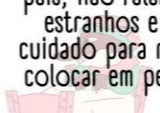
7. Como a Chapeuzinho percebe que algo está errado quando chega na casa?



8. Quem salva a Chapeuzinho e a avó?



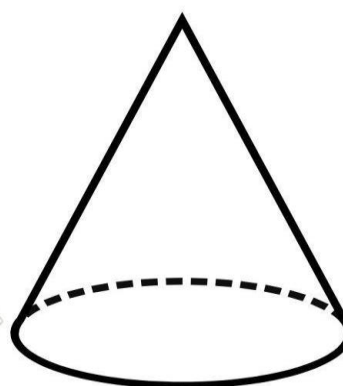
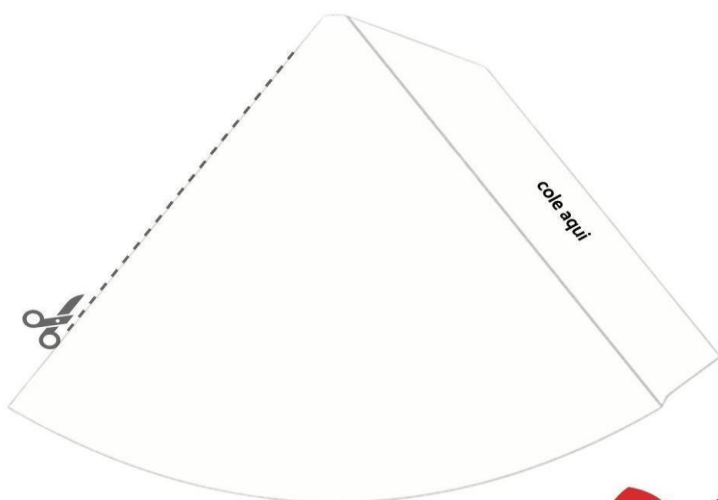
GABARITO PERGUNTAS E RESPOSTAS

1. Quem é a personagem principal da história? Resposta: A Chapeuzinho Vermelho. 	2. Por que a menina usa esse nome? Resposta: Porque ela sempre usa um capuz vermelho. 	3. Qual é a missão que a mãe deu para a Chapeuzinho? Resposta: Levar uma cesta com comida para a avó doente. 	4. O que a mãe aconselhou antes dela sair? Resposta: Para não sair do caminho e não falar com estranhos. 
5. Quem a Chapeuzinho encontra no caminho? Resposta: Um lobo. 	6. O que o lobo faz ao chegar na casa da avó? Resposta: Tranca a avó no armário e se disfarça dela. 	7. Como a Chapeuzinho percebe que algo está errado quando chega na casa? Resposta: Ela estranha a aparência da "avó". 	8. Quem salva a Chapeuzinho e a avó? Resposta: Um caçador. 
9. O que o caçador faz com o lobo? Resposta: Expulsa o lobo para longe. 	10. Qual é a lição principal que essa história quer ensinar? Resposta: Que é importante obedecer os conselhos dos pais, não falar com estranhos e ter cuidado para não se colocar em perigo. 	Perguntas elaboradas pelo estudante: 	Perguntas elaboradas pelo estudante: 
Perguntas elaboradas pelo estudante: 	Perguntas elaboradas pelo estudante: 	Perguntas elaboradas pelo estudante: 	Perguntas elaboradas pelo estudante: 

Anexo 3



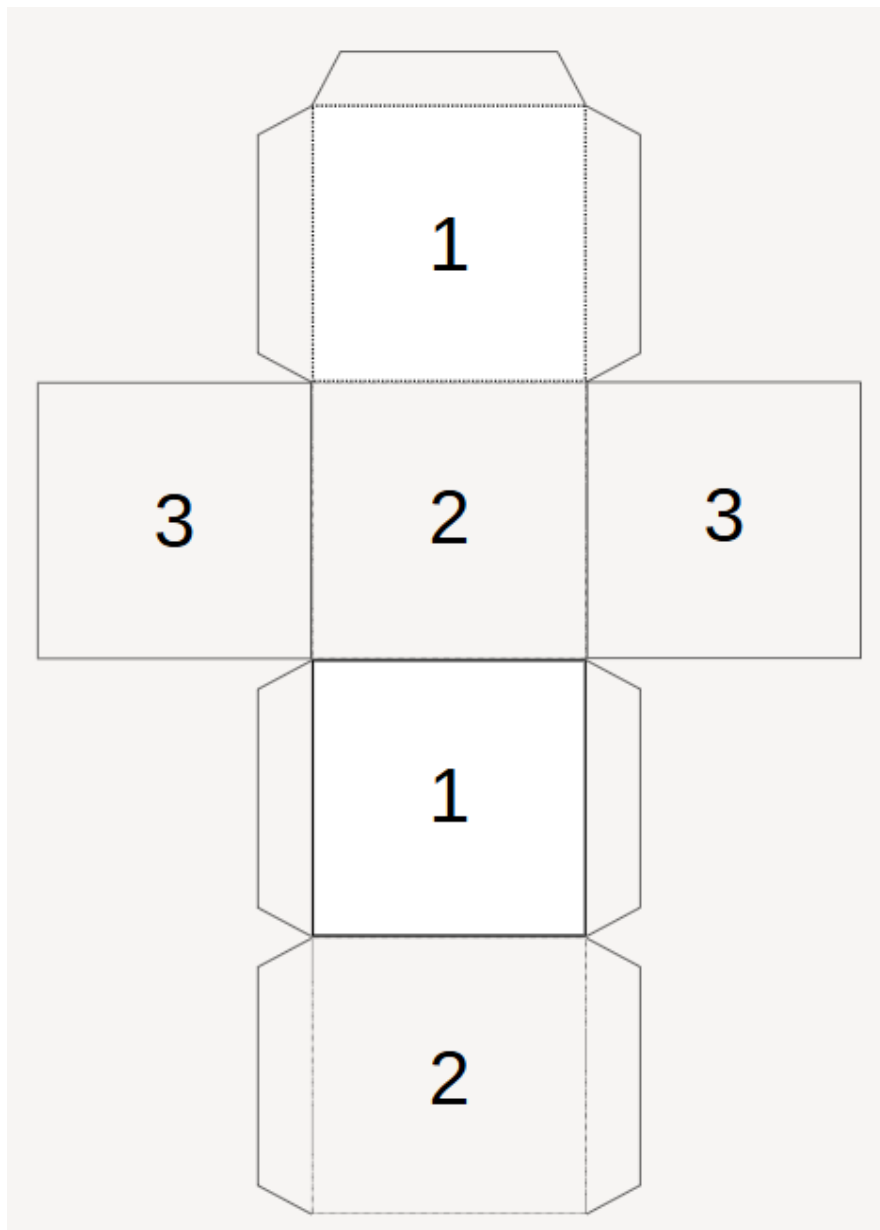
Professor, você pode montar dois cones para realizar o percurso ou utilizar apenas as imagens do lobo e da Chapeuzinho.



SME, 2025.



Anexo 4



Anexo 5 - Conto

Resumo do conto clássico - Chapeuzinho Vermelho

Era uma vez uma menina muito doce que sempre usava um capuz vermelho, e, por isso, todos a chamavam de Chapeuzinho Vermelho. Um dia, sua mãe pediu que ela levasse uma cesta com comida para a avó doente, que morava na floresta.

Antes de sair, a mãe avisou para ela não sair do caminho e não falar com estranhos. No caminho, Chapeuzinho encontrou um lobo, que perguntou para onde ela estava indo. Ingênua, ela contou sobre a avó.

O lobo correu até a casa da avó, entrou, trancou a senhora no armário e se disfarçou dela. Quando Chapeuzinho chegou, estranhou a aparência da “avó”, mas o lobo a enganou e tentou comê-la.

Por sorte, um caçador que passava por ali ouviu os gritos, entrou na casa, salvou a avó e a menina, e expulsou o lobo para longe.

Fonte: Adaptado do conto tradicional europeu, principalmente das versões de Charles Perrault e dos Irmãos Grimm. Grimm, J. & Grimm, W. (1812). *Kinder- und Hausmärchen* (Contos de fadas para crianças e o lar). Para fins pedagógicos.



Anexo 6 – Conto
Perguntas e Respostas dos desafios

1. Quem é a personagem principal da história?

Resposta: A Chapeuzinho Vermelho.

2. Por que a menina usa esse nome?

Resposta: Porque ela sempre usa um capuz vermelho.

3. Qual é a missão que a mãe deu para a Chapeuzinho?

Resposta: Levar uma cesta com comida para a avó doente.

4. O que a mãe aconselhou antes dela sair?

Resposta: Para não sair do caminho e não falar com estranhos.

5. Quem a Chapeuzinho encontra no caminho?

Resposta: Um lobo.

6. O que o lobo faz ao chegar na casa da avó?

Resposta: Tranca a avó no armário e se disfarça dela.

7. Como a Chapeuzinho percebe que algo está errado quando chega na casa?

Resposta: Ela estranha a aparência da “avó”.

8. Quem salva a Chapeuzinho e a avó?

Resposta: Um caçador.

9. O que o caçador faz com o lobo?

Resposta: Expulsa o lobo para longe.

10. Qual é a lição principal que essa história quer ensinar?

Resposta: Que é importante obedecer aos conselhos dos pais, não falar com estranhos e ter cuidado para não se colocar em perigo.



Desafio linguístico 4 – 6.º ano

Nome do desafio: Vocabulário em ação!

Objetivo: Utilizar conhecimentos ortográficos, tanto para a escrita coerente quanto para cumprir as exigências da norma-padrão na escrita correta de palavras que tenham o “som do x” e o “som do z”.

O que este desafio propicia: Refletir sobre a escrita das palavras que apresentam o “som do x” e o “som do z”.

Materiais necessários: Papeletas com palavras, papel e lápis ou caneta para anotar a pontuação das equipes.

Encaminhamento metodológico:

A turma poderá ser dividida em duas equipes. Em seguida, deve ser realizado o sorteio para decidir qual equipe iniciará o jogo. O professor deverá sortear a palavra que será soletrada e lê-la para a equipe (a palavra poderá ser lida duas vezes).

Fica a critério dos participantes de cada equipe a escolha do estudante que soletrará a palavra da rodada (Anexo I).

Os participantes deverão:

1. Ouvir com atenção a palavra para soletrar e solicitar ao professor que a repita (apenas uma vez).
2. Repetir a palavra completa e, em seguida, soletrar indicando as letras que a compõem.
3. Após a soletração, repetir a palavra completa.
4. O professor deverá, então, confirmar se a palavra foi soletrada de forma correta.



5. Em seguida, a equipe terá alguns minutos para fazer a leitura do sentido da palavra no dicionário, em voz alta, e produzir uma frase com o emprego correto da palavra soletrada (Anexo III).

Variações:

- Após a equipe soletrar a palavra de maneira correta, poderá solicitar à outra equipe que a empregue em uma frase.
- O professor poderá trazer letras móveis contendo a palavra que deverá ser soletrada em um envelope, adicionando uma ou duas letras intrusas para que as equipes montem a palavra e depois a leiam em voz alta.
- Para ampliação do desafio, poderá ser solicitada aos estudantes uma pesquisa de novas palavras para que as equipes possam soletrar. Utilize as cartas em branco (Anexo II) para o registro de novas palavras.
- Para este momento, sugerimos ampliar o trabalho, explorando outros critérios de aprendizagem, como:
 - Escreva, corretamente, adjetivos terminados em “oso” ou “osa”.
 - Escreva, corretamente, palavras que tenham “l” ou “lh” diante de certos ditongos.



Anexo 1 - Cartela de palavras para soletrar

EXAGERO

Demasiado; que ultrapassa o necessário; qualidade do que é exagerado.

EXAUSTIVO

Extremamente cansativo; capaz de causar exaustão, cansaço extremo.

EXUBERANTE

Que se destaca pela beleza, pela aparência.

DESORIENTAR

Perder a direção correta; deixar de ter rumo

DESAJUSTAR

Separar, desunir. Desordenar, desarranjar; transtornar.

ANÁLISE

Ação de analisar, de realizar um exame detalhado sobre algo ou alguém.

ZUMBIDO

Ruído contínuo nos ouvidos.

SENSATEZ

Característica de sensato, com bom senso, equilíbrio.

PROEZA

Algo muito difícil ou quase impossível de ser feito; façanha, feito.



CIVILIZAÇÃO

Ação de civilizar;
ato de se civilizar.

ATENCIOSO

Que demonstra
atenção; que está
atento.

MANUTENÇÃO

Ação para manter
ou conservar
alguma coisa,
garantindo, assim,
seu bom
funcionamento.

CHAFARIZ

Construção de
alvenaria provida
de uma ou várias
bicas por onde
corre água potável

ENCHURRADA

Torrente de água
que corre
intensamente
durante grandes
períodos de
chuva.

CAXUMBA

Doença contagiosa
causada por um
vírus, que atinge
sobretudo as
crianças.

XILOFONE

Instrumento
musical de
percussão .

HESITAR

Vacilar ou não ter
certeza de;
demonstrar
indecisão.

HIPÓTESE

Possibilidade
considerada
válida antes de
sua confirmação;
suposição.

SME, 2025.



Anexo 2 - Cartela para escrita de novas palavras



Anexo 3 - Cartela para escrita de frases

VOCABULÁRIO EM AÇÃO!

DATA:

NOME DO ESTUDANTE:

Use os espaços abaixo para registrar a frase empregando corretamente a palavra soletrada:

1.^a RODADA.

2.^a RODADA.

3.^a RODADA.

4.^a RODADA.

5.^a RODADA.



Desafio linguístico 5 – 6.º ano

Nome do desafio: Jogo da Memória das Adivinhas

Objetivos: Compreender e identificar o uso da ironia e do humor na linguagem, desenvolvendo a criatividade por meio da leitura e da análise de adivinhas.

O que este desafio propicia: Esse desafio estimula a criatividade, o senso crítico e a interpretação ao explorar o humor e a ironia na linguagem. Promove também o desenvolvimento da escrita e da oralidade de forma leve e divertida, além de valorizar a expressão pessoal e o protagonismo do estudante.

Materiais necessários: Cartas impressas e recortadas com as perguntas e cartas em branco.

Encaminhamento metodológico:

1. Explicar aos estudantes as regras do jogo:

Como jogar:

- ❖ Cada jogador, em sua vez, vira duas cartas ao mesmo tempo.
- ❖ Se o jogador formar um par correto (pergunta e resposta que combinam), esse vira mais um par.
- ❖ Se não formar um par correto, ele deve virar as cartas de volta para baixo e passar a vez ao próximo jogador.
- ❖ Os demais jogadores devem prestar atenção, pois isso ajuda a lembrar onde estão as cartas.
- ❖ O jogo termina quando **todos os pares forem formados**.
- ❖ O jogador com o **maior número de pares** vence.



Após o jogo:

2. Listar, com os estudantes, situações que causaram humor e ironia de cada par de cartas lida.
3. Solicitar aos estudantes que criem **pelo menos duas novas adivinhas**, com:

- Uma **pergunta engraçada**.
- Uma **resposta criativa**, com trocadilho, ironia ou duplo sentido.

❖ Os estudantes devem escrever as adivinhas em cartões, no mesmo estilo das cartas originais.

4. Criar uma nova edição do jogo da memória da turma, com as adivinhas feitas pelos próprios estudantes.



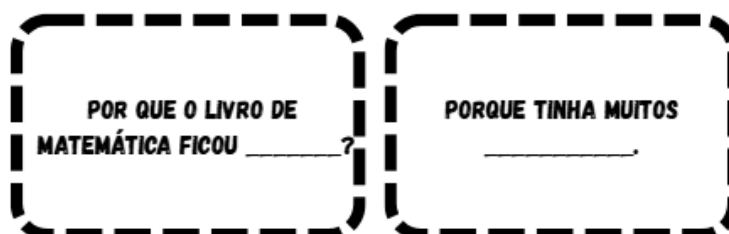
- ❖ Propor para uma outra turma jogar.

Variações:

O professor poderá realizar o jogo de forma coletiva ou individual

Adequação Metodológica:

Uma possibilidade de adequação é trazer as cartas pré-estruturadas para que os estudantes continuem suas escritas. Por exemplo:



Anexos

JOGO DA MEMÓRIA DAS ADIVINHAS



Recorte as cartas, embaralhe e se divirta!

**POR QUE O LIVRO DE
MATEMÁTICA FICOU TRISTE?**

**PORQUE TINHA MUITOS
PROBLEMAS.**

**QUAL É O TIO DA
CONSTRUÇÃO?**

TIO JOLO.

**QUAL É O ANIMAL
MAIS ANTIGO?**

**A ZEBRA, PORQUE ELA ESTÁ
SEMPRE DE BRANCO E PRETO.**

**TODAS AS FRUTAS FORAM
PASSAR AS FÉRIAS NA
MONTANHA, MENOS O MAMÃO.**

**PORQUE O MAMÃO
FOI PAPAIA !**



 Recorte as cartas, embaralhe e se divirta!

**POR QUE O MENINO ESTAVA
FALANDO AO TELEFONE
DEITADO?**

PARA NÃO CAIR A LIGAÇÃO.

**POR QUE O BATMAN COLOCOU O
BAT-MÓVEL NO SEGURO?**

**PORQUE ELE TEM MEDO QUE
ROBIN!**

**QUAL A FRUTA QUE ANDA DE
TREM?**

**POR QUE ELE TINHA
MIAU HÁLITO.**

**QUAL É A GALINHA QUE CAI NO
CHÃO E SURTA?**

A GALINHA CAI I PIRA.



JOGO DA MEMÓRIA DAS ADIVINHAS - AGORA É SUA VEZ!



Recorte as cartas, embaralhe e se divirta!

_____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____
----------------------------------	----------------------------------

_____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____
----------------------------------	----------------------------------

_____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____
----------------------------------	----------------------------------

_____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____
----------------------------------	----------------------------------





Recorte as cartas, embaralhe e se divirta!

**QUAL É O MELHOR TRATAMENTO
PARA PESSOAS QUE SOFREM
DE QUEDA CONSTANTE?**

PARAQUEDISMO.

**VOCÊ CONHECE A PIADA DO
FOTÓGRAFO?
NÃO.**

**É PORQUE ELA NÃO FOI
REVELADA.**

**POR QUE O GATO FOI AO
DENTISTA?**

**PORQUE ELE TINHA
MIAU-HÁLITO.**

**O QUE A FECHADURA
FALOU PARA A CHAVE?**

VAMOS DAR UMA VOLTINHA?



FICHA TÉCNICA
SUPERINTENDÊNCIA DE GESTÃO EDUCACIONAL

DEPARTAMENTO DE ENSINO FUNDAMENTAL

Sandra Mara Piotto

Gerência de Currículo

Justina Inês Carbonera Motter Maccarini

Equipe Pedagógica da Gerência de Currículo

Flavia Cristine Fernandes Souto

Assistência

Rosa Maria Bariquelo

Equipe da Gerência de Currículo

Adriane Jaqueline de Oliveira

Ana Paula Ribeiro

Angela Cristina Cavichiolo Bussmann

Debora Glodzinski Dugonski

Dircélia Maria Soares de Oliveira Cassins

Fabiola Berwanger

Giselia dos Santos de Melo

Karen Calonaci Gonçalves

Karin Willms

Kelly Cristhine Wisniewski de Almeida Colleti

Lígia Marcelino Krelling

Magaly Quintana Pouzo Minatel

Marcos Roberto dos Santos

Patrícia Teresinha Correa Fiori Manfré

Paula Aprigliano

Robson André Zatta

Taís Grein

Vanessa Marfut de Assis



EQUIPE DE ELABORAÇÃO

Equipe de Língua Portuguesa

Debora Glodzinski Dugonski

Karen Calonaci Gonçalves

Magaly Quintana Pouzo Minatel





Prefeitura de
CURITIBA

??

?

?

?

?

?

?

?

?

?