

1 Ler e compreender.

Girou, girou e parou

Jogadores: 4 ou mais

Material: Lenço para vendar os olhos

Duração: 5 minutos

1. Os jogadores fazem um círculo e um dos elementos fica no meio com os olhos vendados, é o adivinho.
2. A roda dá algumas voltas enquanto os jogadores cantam: “girou, girou e não parou.” Quando decidem parar cantam: “girou, girou e parou.”
3. Quando a roda para, o adivinho anda para a frente de olhos vendados até tocar num dos elementos da roda.
4. Depois, tem de descobrir de quem se trata.
5. Se adivinhar, passa a vez ao colega descoberto. Se desistir, volta a ser o adivinho.

<http://aeiou.visao.pt/jogo-do-adivinho=f614210>

2 Interpretar.

a) Assinala com **X** as respostas corretas.

O texto descreve:

as regras de um jogo. os passos de uma receita. as regras de comportamento.

O texto foi retirado:

de um livro. de uma revista. da Internet.

Podem jogar:

dois jogadores. quatro jogadores. três jogadores.

O jogo dura:

menos de 10 minutos. mais de 5 minutos. menos de 5 minutos.

Para jogar, necessito:

de dois materiais diferentes. de um só material. de muitos materiais.

b) Ordena as frases, numerando-as de acordo com o texto.

___ A roda para quando os jogadores decidem parar de cantar.

___ O adivinho fica de olhos vendados no meio da roda formada pelos restantes jogadores.

___ O adivinho tem de descobrir quem é esse jogador.

___ A roda dá voltas enquanto os jogadores cantam.

___ O adivinho movimenta-se no interior da roda até tocar num dos jogadores.

___ Se adivinhar, o jogador descoberto passa a ser o adivinho. Senão, continuam a jogar nas mesmas posições.

