

# 10 DICAS DE JOGOS COM PAPEL E CANETA

## **CORRIDA MALUCA**

Desenhe uma pista de corrida, pode também acrescentar alguns obstáculos como banana, pedra, óleo diesel, etc. Cada jogador escolhe uma cor de caneta, apoia a mão em cima e a outra deverá dar um peteleco no meio da caneta para fazer um risco na pista, depois marca com um ponto onde parou. Caso o jogador bata na parede ou em algum obstáculo pode colocar a regra de ficar uma rodada sem jogar.

## **PONTINHOS**

Nesse jogo primeiro você deve fazer vários pontinhos de forma que se ligá-los formarão quadradinhos. Cada jogador faz um traço na sua vez, quando fecha um quadrado escreve a inicial do nome dentro. Vence o jogo quem somar mais pontos.

## **BATALHA NAVAL**

Esse clássico dos jogos é muito simples e tem por objetivo afundar os navios do adversário antes que o mesmo afunde os seus. Dobramos uma folha ao meio e cada jogador deverá fazer uma quantidade igual de navios em seu lado do jogo, após terminar de distribuir seus navios iniciamos o jogo. O jogador dá início fazendo um ponto com a caneta do seu lado. Depois fecha a folha e do lado contrário passa a caneta em cima do ponto, isso deixará uma marca no lado do adversário, caso acerte um dos navios deverá fazer um "X" para indicar que o mesmo afundou. Pode utilizar a regra de que se acertar um navio continua a jogada, ou não, aí fica a critério.

## **QUEM SOU EU?**

Para jogar é simples, cada criança escolhe o nome de um personagem de filme, desenho, etc. Escreve em um papel e coloca na testa do outro sem que ele saiba qual é o personagem, quando todo mundo tiver seu personagem escolhido começa falando características dos personagens para que a pessoa tente acertar qual personagem ela é. Pode ser uma dica por rodada ou mais.

## **JOGO DA FORÇA**

Um participante pensa em um nome de alguma coisa como frutas, cidades, personagens, marcas, etc. Faz as linha tracejada para que os outros adivinhem as letras que existem na palavra e tentem descobrir qual é a palavra completa. Para cada palavra errada desenha-se um parte do corpo na Forca. Caso complete a palavra a pessoa vence a brincadeira, caso contrário acontece a forca pelo desenho.

## **“UESTOPE”**

Cada jogador deverá desenhar uma tabela em seu papel, na qual cada coluna receberá o nome de uma categoria de palavras. A partir daí, sorteia-se uma letra entre os jogadores, geralmente fala-se em coro: **"UESTOPE"** e em seguida os alunos mostram os dedos para fazer a contagem das letras (cada dedo equivale a uma letra **A, B, C, D** até **Z** e se o número passar de Z, repete tudo). Após a definição da letra, os participantes imediatamente têm que preencher uma linha inteira da tabela para cada coluna utilizando a letra sorteada. O primeiro que conseguir preencher todas as colunas grita **"STOP!"** e assim os outros participantes interrompem o preenchimento de sua linha para que façam a análise das respostas e a contagem dos pontos.

**As colunas mais comuns são: nome, cidade-estado-país (CEP), cor, alimento, animal, marcas, partes do corpo humano, objeto, time, entre outras.**

## **HISTÓRIA SEM FIM**

Um jogador começa escrevendo uma história. Porém, deixará visível somente a última palavra que escreveu. Os próximos jogadores deverão completar a história de acordo com a palavra que leu e assim em diante. Depois de um tempo podem ler a história que se formou.

## **PALAVRAS COM UMA LETRA SÓ**

Esse jogo pode ser uma estratégia para estimular o vocabulário. No início sorteia-se uma letra, depois em roda os jogadores um de cada vez começam a falar palavras

com essa letra e pode anotar em uma folha ou não. Não pode repetir nenhuma palavra, então o jogo pode acontecer até que algum jogador não consiga dizer mais nenhuma.

Obs: Já brinquei bastante disso, ainda mais quando pego trânsito, a hora passa que você nem percebe.

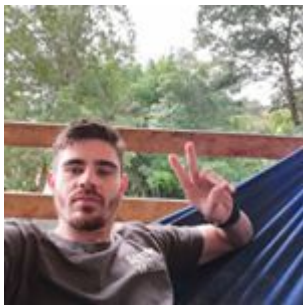
## **IMAGEM E AÇÃO**

Que tal trabalhar nossas habilidades artísticas? No jogo imagem e ação é exatamente o que vamos fazer. Enquanto um desenha os outros devem descobrir o que está sendo desenhado. Pode ser de coisas simples até nome de desenhos, filmes e etc.

## **AMBIENTE EM FORMA**

Vamos brincar de transformar nossa casa em formas geométricas? Para isso é simples. Escolha um local da sua casa e transforme esse local em desenho usando formas geométrica.

Escrito por Mauro Custódio ([@mauro2fitness](#))  
e Reinaldo Junior ([@professoresmemoraveis](#))



**PROFESSORES  
MEMORÁVEIS**

