



ROS, GUIMOS!

O MUNDO TEM LUGAR!

CHEGADA

★
28

29

30

21

★
20

19





QUE UMA FICHA
na vitória de todos!

OVIMENTO

Fichas de situações

Recorte nas linhas. O adulto lê a situação e acolhe as ideias da turma.

01 UM CONVITE PARA BRINCAR

Uma criança quer entrar na brincadeira, mas o grupo diz que já está completo.

Como podemos organizar a brincadeira para todos participarem?

02 O CAMINHO ESTÁ FECHADO

Há mochilas no caminho. Um colega que usa cadeira de rodas não consegue passar.

O que a turma pode fazer para deixar o caminho livre?

03 POSSO AJUDAR?

Você vê um colega tentando abrir uma caixa e pensa em ajudar.

O que podemos perguntar antes de tocar na caixa ou ajudar?

04 MUITO BARULHO

O som da brincadeira está incomodando uma criança. Ela pede uma pausa.

Como podemos diminuir o barulho e respeitar a pausa?

Fichas de situações

Recorte nas linhas. O adulto lê a situação e acolhe as ideias da turma.

05 OUTRO JEITO DE FALAR

Uma criança aponta imagens para dizer o que quer brincar.

Como podemos escutar sua escolha e conversar com ela?

06 MAIS TEMPO

Um colega precisa de mais tempo para terminar sua participação.

Como podemos respeitar seu ritmo sem fazer tudo por ele?

07 ENXERGAR MELHOR

As figuras do jogo são pequenas e uma criança não consegue vê-las bem.

Que mudanças podem ajudar a enxergar as figuras?

08 VÁRIOS JEITOS DE JOGAR

Uma brincadeira pede que todos pulem. Um colega participa sentado.

Que outro movimento podemos oferecer para incluir sua participação?

Fichas de situações

Recorte nas linhas. O adulto lê a situação e acolhe as ideias da turma.

09 UM LUGAR NA RODA

A roda está apertada e uma criança não consegue encontrar espaço.

Como podemos reorganizar a roda para acolher todos?

10 EXPLICAR DE OUTRO JEITO

Um colega ainda não entendeu como brincar, mesmo depois da explicação.

Como podemos mostrar a brincadeira de outra maneira?

11 NINGUÉM GOSTA DE ZOMBARIA

Uma criança ri do jeito de falar de um colega. Ele fica triste.

O que podemos dizer e fazer para respeitar o colega?

12 ESCOLHAS DIFERENTES

Algumas crianças querem pintar. Outras preferem montar blocos.

Como podemos organizar a atividade para respeitar essas escolhas?

Como montar e jogar

Jogo cooperativo • Educação Infantil e anos iniciais • Mediação de um adulto

1. Prepare o material

Imprima todas as páginas em A4, em tamanho real (100%), sem ajustar à página. As páginas 1 a 4 formam o tabuleiro. Recorte a borda tracejada e una: 1 ao lado de 2; 3 ao lado de 4, abaixo delas. Fixe com fita no verso. Recorte as 12 fichas das páginas 5 a 7.

2. Organize a turma

Use um dado comum e um marcador grande para representar toda a turma. Pode ser um bloco ou uma peça de papel. Coloque o marcador na casa 1 (início) e embaralhe as fichas, viradas para baixo. Jogue em pequenos grupos ou em uma roda com toda a turma.

3. Avance pelo caminho

A cada turno, uma criança lança o dado: 1 ou 2 = avance 1 casa; 3 ou 4 = avance 2 casas; 5 ou 6 = avance 3 casas. Siga os números e as setas. Se alcançar ou passar por uma estrela, pare nessa casa e descarte os passos que sobrem.

4. Conversem sobre a ficha

Na estrela, retire uma ficha. O adulto lê e pergunta à turma o que poderia ser feito. Todos podem contribuir por fala, gesto, desenho ou apontando imagens. Depois da conversa, a vez passa à próxima criança. Não retire outra ficha por permanecer na mesma estrela.

5. Cheguem juntos!

O jogo termina quando o marcador chega à casa 30. Não é preciso tirar o número exato: os passos excedentes são desconsiderados. A turma inteira vence! Celebrem e escolham uma atitude discutida para praticar na escola.

Orientações para o adulto

Acolha diferentes respostas e ajude a turma a transformar ideias em ações.

O objetivo é ampliar a participação

Não há perda de pontos, eliminação ou punição. As situações convidam à conversa, sem exigir uma única resposta. Se a turma precisar, apresente duas opções com imagens. Ao terminar as fichas, embaralhe-as novamente.

Ideias para mediar as 12 fichas

- 01 Combinar novos papéis, ampliar o grupo ou mudar a regra.
- 02 Guardar mochilas e manter as passagens desobstruídas.
- 03 Perguntar: “Você quer ajuda? Como posso ajudar?”
- 04 Reduzir o volume e oferecer uma pausa em local tranquilo.
- 05 Olhar para as imagens, dar tempo e confirmar a escolha.
- 06 Esperar e oferecer apoio apenas quando necessário ou solicitado.
- 07 Ampliar figuras, aproximar o material e melhorar o contraste.
- 08 Oferecer gestos com braços, mãos ou outros movimentos possíveis.
- 09 Ampliar a roda e deixar espaço para diferentes formas de sentar.
- 10 Demonstrar, usar imagens e explicar em pequenas etapas.
- 11 Interromper a zombaria, acolher o colega e conversar sobre respeito.
- 12 Oferecer opções de materiais e modos de participar.

Adapte a participação

Uma criança pode escolher quem lança o dado ou movimenta o marcador por ela. Ofereça fichas ampliadas e leia todo o texto em voz alta. Evite expor experiências pessoais ou pedir que uma criança represente uma deficiência. Combine pausas e mantenha o tabuleiro ao alcance do grupo.