

~Flash cards~ **STORY TELLING**

Com estas flashcards dedicadas ao mundo das fábulas e dos contos, podes brincar e criar muitas histórias. Com o jogo das famílias, divertes-te a agrupar os diferentes contextos, e com os símbolos dos papéis e das funções inventas e contas uma fábula, desenvolvendo a imaginação!

As cartas podem ser agrupadas por contexto/cenário: castelo (verde), floresta (vermelho), mar (azul), vila (laranja), reconhecíveis graças às cores de fundo. Observando as cores de fundo, é possível jogar ao Jogo das famílias.



COMPETÊNCIAS

Inventar histórias;
Construir textos narrativos;
Desenvolver a imaginação e a criatividade;
Respeitar as regras



JOGO DAS FAMÍLIAS (2-4 jogadores, 4-5 anos)

Pegar nas 20 cartas das fábulas. Baralhá-las e distribuir 3 para cada jogador se forem 4 a jogar. Se forem 2 jogadores, cada um começa o jogo com 5 cartas. Se forem 3 jogadores, distribuem-se 4 cartas a cada um. As cartas restantes são colocadas no centro da mesa, viradas para baixo.

Começa o jogador mais jovem, que pede a um jogador à sua escolha a carta de uma fábula (para a pedir, deve ter pelo menos uma carta dessa fábula). Por exemplo, pode pedir: "Tens a princesa da fábula vermelha?", Ou "Tens o rei da fábula verde?".

Se receber a carta, pode pedir outra carta, novamente a um jogador à sua escolha.

Quando um jogador não tem a carta pedida, o jogador que está na sua vez pesca uma carta do baralho e passa a vez ao jogador à sua esquerda.

O jogador que completar primeiro uma fábula (5 cartas) vira para cima as cartas correspondentes e coloca-as na mesa. Quando acabarem as cartas do baralho, resta apenas pedir-se as cartas em jogo.

O jogo acaba quando se reunirem todas as fábulas. Vence quem tiver mais.



As cartas podem ser agrupadas por funções e papéis.
Cada função-papel está indicada na carta com um símbolo correspondente.



Desta forma, é possível jogar ao jogo de Inventar Fábulas:

INVENTAR FÁBULAS (1+ JOGADORES, 6-7 ANOS)

Para inventar uma fábula, é possível agrupar as cartas por função e dispô-las em 5 grupos com a frente voltada para baixo. À vez, pesca-se uma carta de cada grupo. As cartas obtidas são dispostas na superfície de jogo pela seguinte ordem: local, protagonista, antagonista, ajudante, objeto mágico.

Atribuímos um nome a cada carta. Por exemplo:



Com as 5 palavras correspondentes às figuras das cartas e, inspirando-nos nelas, experimentamos contar uma história. Por exemplo:

Era uma vez um grande castelo. No castelo vivia um rei e uma rainha. O rei e a rainha tiveram um filho, um lindo menino chamado David. O David adorava caçar insetos... Um dia chegou ao castelo uma velha bruxa que, com um feitiço, transformou o pequeno David numa borboleta... O rei, desesperado, decidiu então vingar-se e matar a bruxa, que saiu disparada do castelo a cavalo. Mas enquanto fugia, caiu-lhe uma pérola mágica de uma bolsa, que os guardas apanharam e levaram ao rei. O mágico do rei viu imediatamente que a pérola era mágica e começou a esfregá-la. De repente, a pérola transformou-se em borboleta e, ao mesmo tempo, o pequeno David reapareceu, todo sorridente.