ATENÇÃO

TERMO DE USO

Você está recebendo, este material que foi elaborado por Regina Couto do Blog **alfabetize.com**.
A utilização deste material é apenas para USO PESSOAL.
Professores e Pais podem imprimir para utilizar em sua sala de aula, com seus alunos, ou em casa com seus filhos.
Caso queira indicar este arquivo para outro educador compartilhe apenas o link do Blog: **alfabetize.com**

O QUE NÃO PODE:

- Não pode vender ou revender este material;
- Não pode postar ou distribuir em nenhum site na internet;
- Não pode distribuir em grupos de Facebook, WhatsAppou Telegram
- Não pode arquivar publicamente em drives ou outros semelhantes de forma pública para que outras pessoas possam ter acesso.

DIREITOS DE IMAGENS

Todos os direitos de imagens são de seus autores especificados abaixo:

NÃO É PERMITIDO Qualquer uso comercial desse material.

MATERIAL PROTEGIDO PELOS DIREITOS AUTORAIS CONFORME A LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998. EVITE PROBLEMAS JURÍDICOS.

RIMA JULINA

13



15

16

17

FIM

12

11



9

8

alfabetize.com

7



5

INÍCIO

1

2

3

4



FOGUEIRA



MADEIRA



QUADRILHA



TRILHA



PAMONHA



VERGONHA



CHAPÉU



TROFÉU



VIOLÃO



PINHÃO



PAÇOCA



TAPIOCA



QUENTÃO



BALÃO



PIPOCA



MANDIOCA



PASTEL



ANEL



RAPADURA



VERDURA



AMENDOIM



PUDIM



COCADA



ALMOFADA

REGRAS DO JOGO RIMA JULINA

Objetivo do Jogo:
Os jogadores devem avançar no tabuleiro completando rimas relacionadas às festas julinas. O primeiro a chegar ao final da trilha vence!

Material Necessário:

- Um tabuleiro com uma trilha de casas numeradas até 17
- Cartas com palavras e desenhos de elementos típicos das festas juninas (balão, fogueira, milho, bandeirinha, etc.)
- Um dado
- Peões coloridos para cada jogador (pode ser tampinhas, pedaços de papel colorido, etc.)

Preparação:

1. Coloque o tabuleiro em uma superfície plana.
2. Distribua um peão para cada jogador e coloque todos na casa inicial (número 1).
3. Separe as cartas e faça um mote e deixe virada para baixo. para cada carta virada para baixo deve ficar exposta a carta que forme a sua rima.
4. Separe o dado.

Como Jogar:

1. Cada jogador, em sua vez, joga o dado e avança o número de casas indicado.
2. O jogador então pega a carta do topo do monte e deve encontrar o par correto para sua rima.
3. Se a rima estiver correta, o jogador permanece na casa onde parou. Se não conseguir rimar, retorna à casa anterior e coloca a carta no final do monte.
4. Se o jogador parar em uma casa especial (com desenho), ele deve fazer um desafio extra como cantar uma quadrilha ou dizer uma frase típica de festa junina (como você combinar com seus alunos).
5. O jogo continua até que um jogador alcance a última casa e seja declarado vencedor.

Sea Agamograph Worksheet

Color the pictures. Score along the lines. Cut out the agamograph. Accordion fold along the scored lines.

