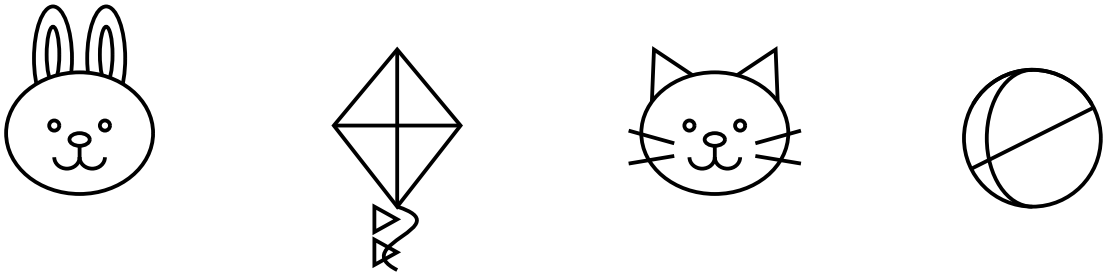
Trilha da Diversão

Kit para pintar, recortar, montar e jogar • 1º ao 5º ano



UM JOGO, TRÊS JEITOS DE BRINCAR

1º e 2º anos: trilha e cartas nas páginas 2 e 3.

3º ano: trilha e cartas nas páginas 4 e 5.

4º e 5º anos: trilha e cartas nas páginas 6 e 7.

Para todos: peões na página 8 e dado na página 9.

COMO PREPARAR

Imprima em A4, tamanho real (100%), somente frente. Para cada grupo de 2 a 4 crianças, use uma trilha, um conjunto de cartas, quatro peões e um dado. Separe lápis de cor, tesoura sem ponta e cola.

COMO JOGAR

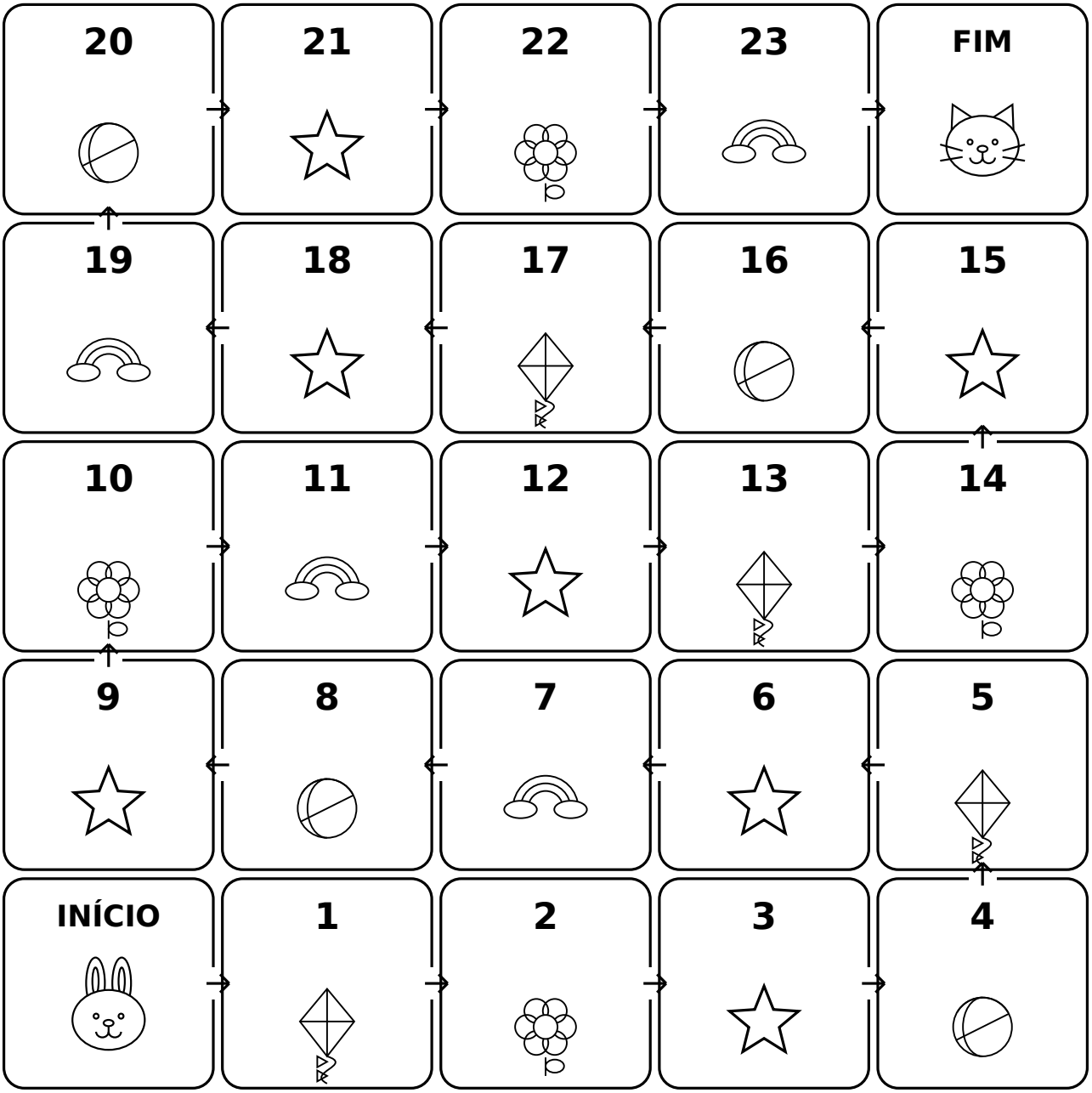
1. Pinte o tabuleiro e as peças. Recorte apenas cartas, peões e dado.
2. Coloque os peões no INÍCIO e embaralhe as cartas viradas para baixo.
3. Cada jogador lança o dado e avança seguindo os números.
4. Ao parar em uma estrela, pegue uma carta e faça o desafio.
5. Depois, coloque a carta no fim do monte. Não há perda de vez.
6. Vence quem chegar primeiro ao FIM. Pode ultrapassar a casa 24.

A professora pode ler as cartas e ajudar nas respostas. Todos podem colaborar! Use gestos, fala ou desenho conforme cada criança. Oriente os recortes e ajude a montar o dado.

Pinte sua trilha!

1º E 2º ANOS • Siga os números. Parou na estrela? Pegue uma carta!

NOME: _____ TURMA: _____



☆ **ESTRELA = CARTA DE DESAFIO**

Pinte os desenhos! O tabuleiro fica inteiro: não recorte as casas.

Cartas de desafios

1º E 2º ANOS • Pinte a borda e recorte nas linhas pontilhadas.

DESAFIO 01

Imite um gato. Os colegas tentam adivinhar!

DESAFIO 02

Diga o nome de um brinquedo de que você gosta.

DESAFIO 03

Mostre 3 dedos. Depois mostre mais 2. Quantos são?

DESAFIO 04

Faça uma careta engraçada para o grupo.

DESAFIO 05

Diga o nome de um animal que voa.

DESAFIO 06

Bata 4 palmas devagar. O grupo acompanha.

DESAFIO 07

Encontre na sala algo com formato de círculo.

DESAFIO 08

Conte de 1 até 10. Os colegas podem ajudar.

DESAFIO 09

Faça uma mímica de alguém brincando de bola.

DESAFIO 10

Diga uma atitude que deixa um amigo feliz.

DESAFIO 11

Fale seu nome e uma coisa de que gosta.

DESAFIO 12

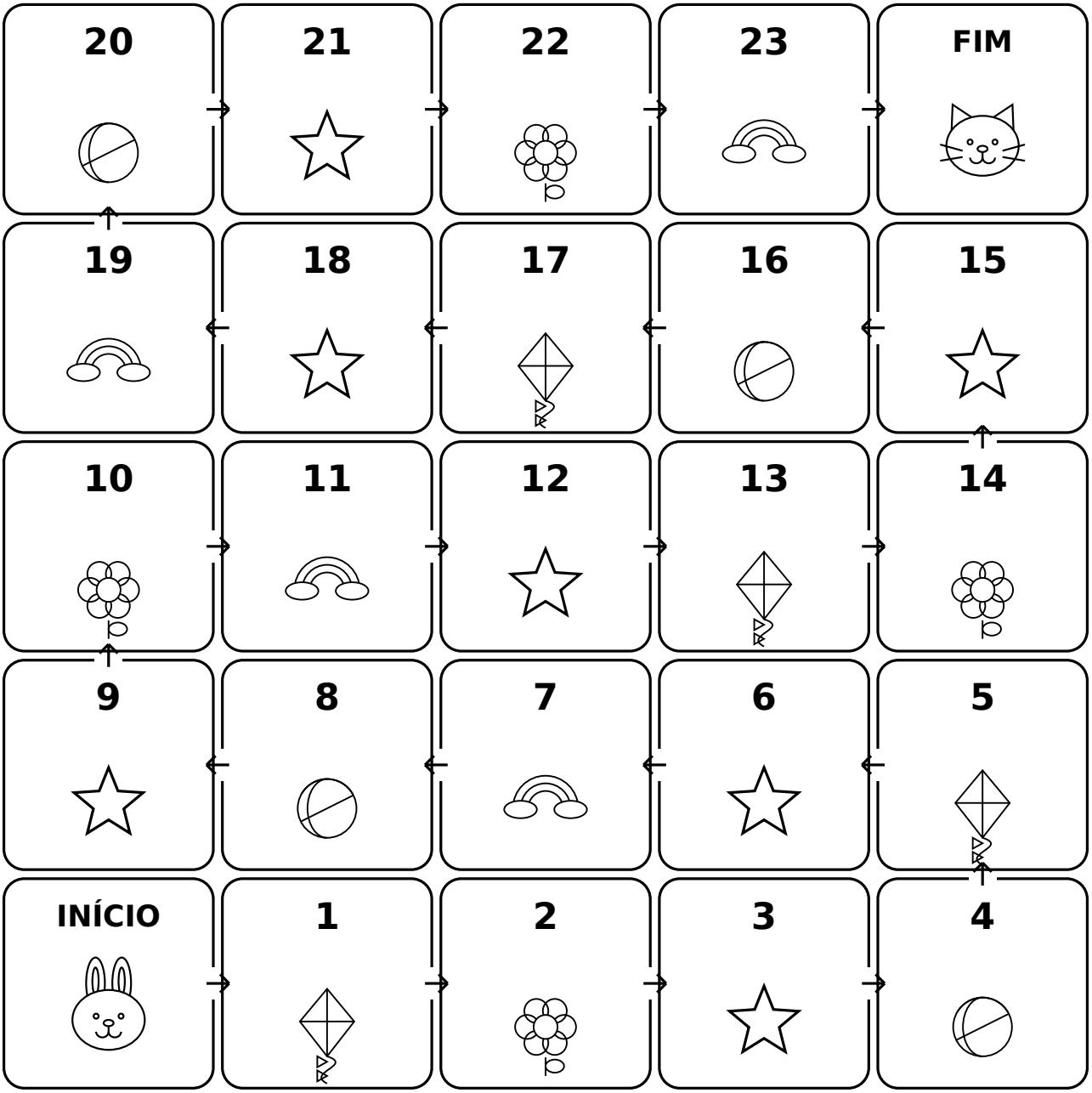
Faça um gesto de comemoração. Todos imitam!

As cartas podem ser lidas pela professora ou por um colega.

Pinte sua trilha!

3º ANO • Siga os números. Parou na estrela? Pegue uma carta!

NOME: _____ TURMA: _____



☆ **ESTRELA = CARTA DE DESAFIO**

Pinte os desenhos! O tabuleiro fica inteiro: não recorte as casas.

Cartas de desafios

3º ANO • Pinte a borda e recorte nas linhas pontilhadas.

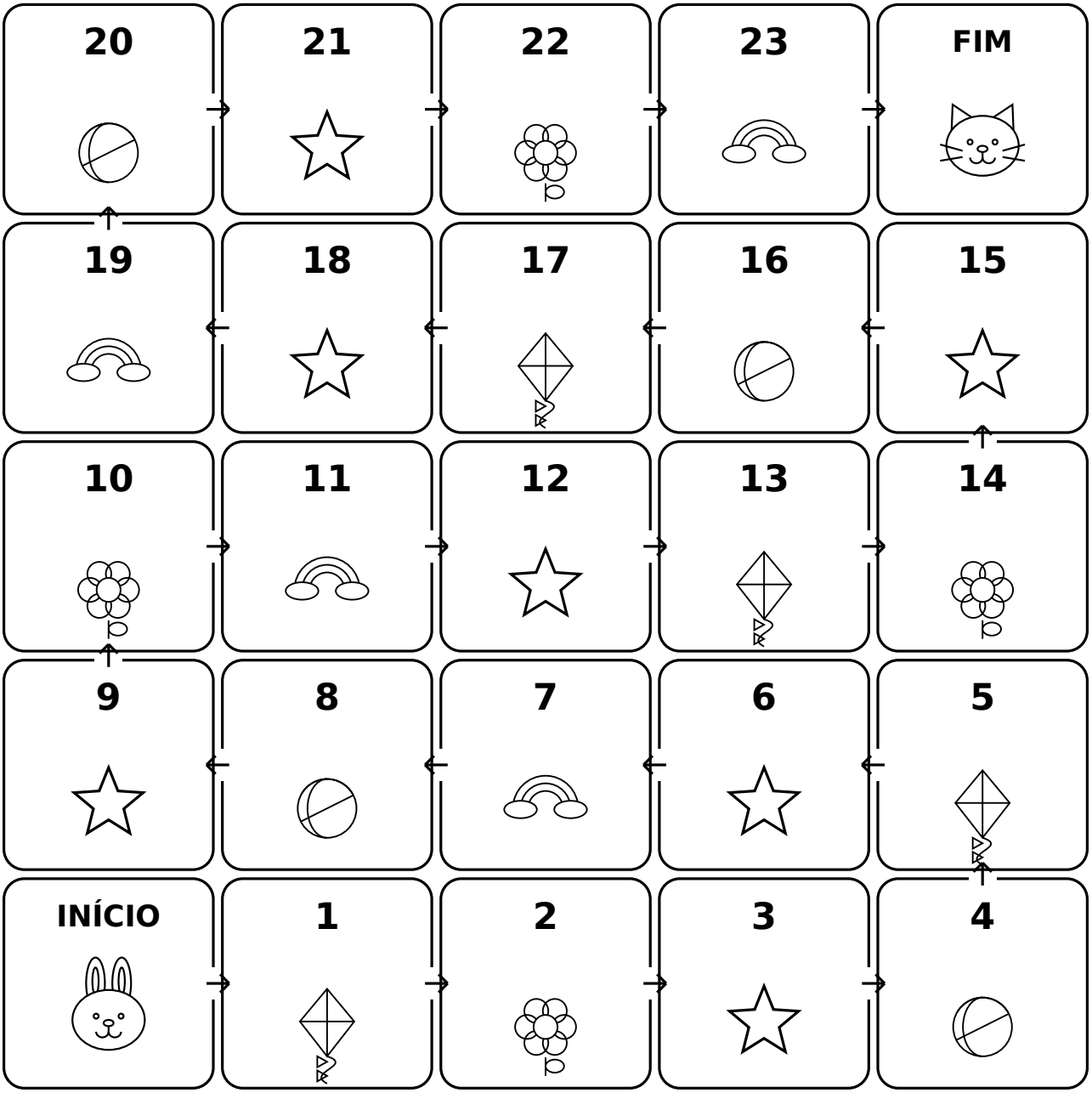
DESAFIO 01 Diga 3 brinquedos diferentes.	**DESAFIO 02** Faça uma mímica de uma brincadeira. O grupo adivinha.	**DESAFIO 03** Crie uma frase engraçada com a palavra BOLA.
DESAFIO 04 Diga uma palavra que rime com GATO.	**DESAFIO 05** Qual é o número que vem depois de 29?	**DESAFIO 06** Você tem 8 figurinhas e ganha 5. Com quantas fica?
DESAFIO 07 Encontre algo na sala que pareça um retângulo.	**DESAFIO 08** Diga 3 animais que vivem na água.	**DESAFIO 09** Comece uma história: "Um dia, meu brinquedo..."
DESAFIO 10 Diga uma maneira de incluir um colega na brincadeira.	**DESAFIO 11** Diga uma palavra que comece com a letra P.	**DESAFIO 12** Diga uma brincadeira que pode ser feita sem comprar nada.

As cartas podem ser lidas pela professora ou por um colega.

Pinte sua trilha!

4º E 5º ANOS • Siga os números. Parou na estrela? Pegue uma carta!

NOME: _____ TURMA: _____



☆ **ESTRELA = CARTA DE DESAFIO**

Pinte os desenhos! O tabuleiro fica inteiro: não recorte as casas.

Cartas de desafios

4º E 5º ANOS • Pinte a borda e recorte nas linhas pontilhadas.

DESAFIO 01

O que é, o que é? Tem dentes, mas não morde.

DESAFIO 02

Diga 4 brincadeiras em até 20 segundos.

DESAFIO 03

Crie uma frase com as palavras AMIZADE e ESCOLA.

DESAFIO 04

Uma criança tem 24 figurinhas e divide igualmente entre 4 amigos. Quantas cada um recebe?

DESAFIO 05

Faça uma mímica de um esporte. O grupo adivinha.

DESAFIO 06

Diga 2 palavras que rimem com CORAÇÃO.

DESAFIO 07

Invente outro final para um conto que você conhece.

DESAFIO 08

O que é, o que é? Quanto mais se tira, maior fica.

DESAFIO 09

Uma partida começa às 14h e dura 30 minutos. A que horas termina?

DESAFIO 10

Crie uma regra para tornar uma brincadeira mais justa.

DESAFIO 11

Conte uma história de 3 frases sobre um brinquedo mágico.

DESAFIO 12

Diga uma atitude para resolver um desentendimento durante um jogo.

As cartas podem ser lidas pela professora ou por um colega.

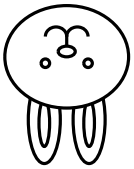
Peões para montar

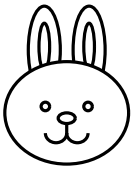
PARA TODAS AS TURMAS • Um peão por jogador. Pinte cada um de uma cor.

Recorte o contorno. Dobre na linha do meio, formando uma barraca.

Use uma tirinha de papel ou fita entre as bases se precisar firmar o peão.

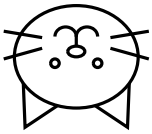
COELHO

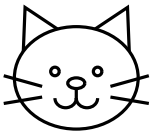




COELHO

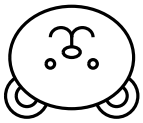
GATO





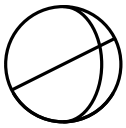
GATO

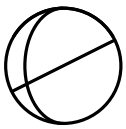
URSO



URSO

BOLA





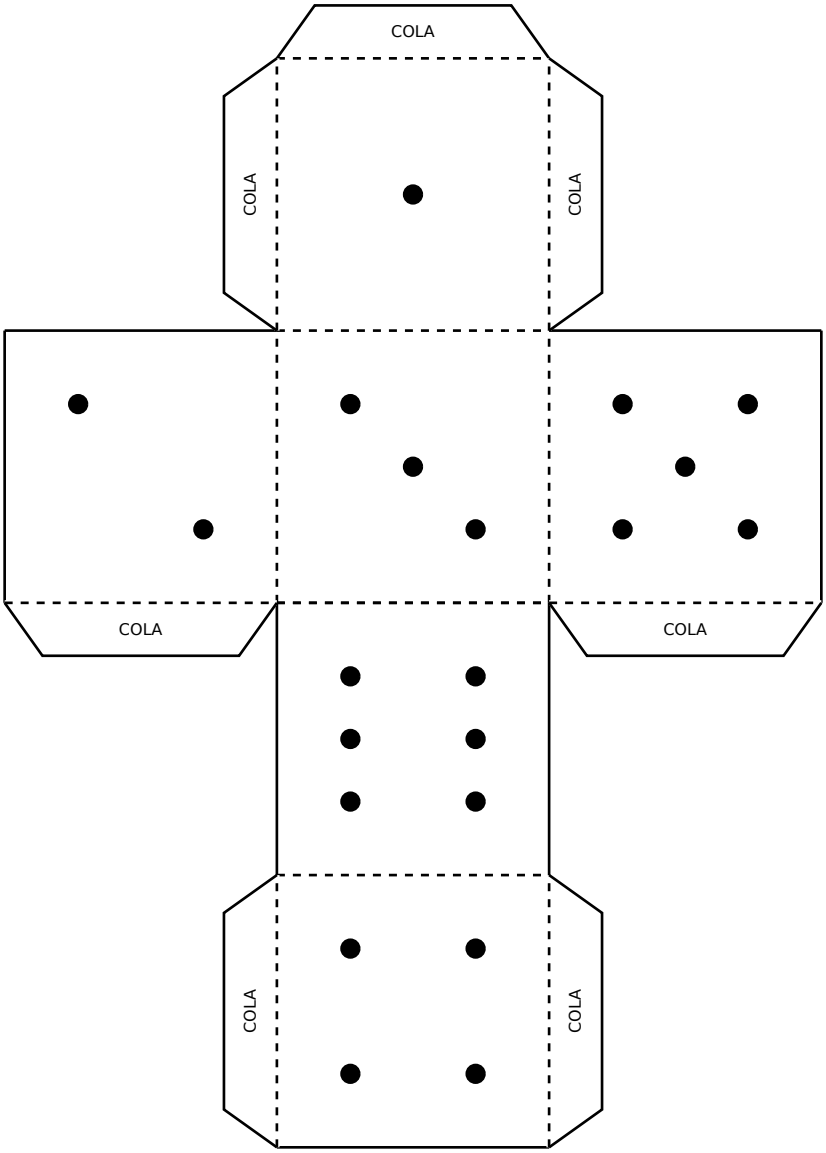
BOLA

Dado de papel

PARA TODAS AS TURMAS • Pinte com cores claras para enxergar as bolinhas.

Recorte o contorno externo com as abas. Dobre nas linhas pontilhadas.

Passe cola nas abas e feche o cubo. A professora pode ajudar!



Linha contínua: recortar. Linha pontilhada: dobrar.

Alternativa: use um dado pronto se preferir.

Guia da professora

ORIENTAÇÕES E RESPOSTAS • Esta página fica com você.

ORGANIZAÇÃO DA ATIVIDADE

Reserve aproximadamente 15 a 20 minutos para colorir e montar e mais 15 a 20 minutos para jogar. Ajuste o tempo ao ritmo da turma.

Para o 1º e o 2º ano, leia as cartas em voz alta. Se necessário, entregue as peças já recortadas e use um dado pronto.

Não exija respostas perfeitas: estimule a participação. As cartas não alteram a posição do peão e ninguém perde a vez por ter dificuldade.

Mímicas e movimentos podem ser feitos sentados. Ofereça a opção de contar ou desenhar em vez de imitar.

Para uma rodada cooperativa, termine quando todos chegarem ao FIM.

RESPOSTAS DE APOIO

1º E 2º ANOS

Carta 3: 5 dedos. Carta 5: pássaro, borboleta, entre outros.
Carta 7: relógio redondo, tampa, roda etc.

3º ANO

Carta 4: pato, rato, sapato etc. Carta 5: 30. Carta 6: 13.
Carta 8: peixe, tubarão, golfinho, entre outros.

4º E 5º ANOS

Carta 1: pente. Carta 4: 6 figurinhas. Carta 8: buraco.
Carta 6: canção, emoção, diversão etc. Carta 9: 14h30.

As demais cartas admitem respostas pessoais. Valide atitudes de amizade, respeito e inclusão. Na carta cronometrada, conte aproximadamente 20 segundos e flexibilize o tempo quando necessário.