

**O PESCADOR E
SUA MULHER**
Irmãos Grimm

*regras e
imagens
para
projeção*

jogo da aposta

regras



1 | Neste jogo, você e um(a) colega irão fazer apostas sobre o que acham que vai ocorrer ao longo do enredo de “O pescador e sua mulher”, um conto dos Irmãos Grimm que dividimos em quatro trechos. Vocês receberão uma ficha com quatro cartelas de aposta, que são referentes a cada um desses trechos. Então, para começar, escolha sua dupla!



2 | Agora, leiam atentamente as questões da primeira cartela e marquem o que vocês imaginam que acontecerá no primeiro trecho do conto. Vocês devem sinalizar se a sentença é verdadeira (V) ou falsa (F), e, em seguida, apostar 1, 2 ou 5 pontos na resposta. Quanto mais certos vocês estiverem de que a sentença irá se passar na história, apostem mais alto! Se acertarem, vocês ganham o número de pontos que apostaram. Se errarem, perdem a mesma quantidade.



3 | Tudo marcado na cartela 1? Agora, troque sua ficha com a de outra dupla. Vocês serão a dupla corretora uma da outra, e farão a revisão das apostas realizadas.



4 | Agora, acompanhem a leitura do trecho 1 com seu(a) professor(a).



5 | Durante a leitura, marquem na ficha que vocês estão revisando se a outra dupla acertou ou errou cada questão. Na coluna “PERDE” ou “GANHA”, sinalizem quantos pontos a dupla perdeu ou ganhou. Lembrem-se: os pontos perdidos ou ganhos têm sempre o mesmo valor dos pontos apostados. Ou seja, se a dupla apostou 5 pontos e errou a questão, você irá marcar “5” na coluna “PERDE”. Combinado?

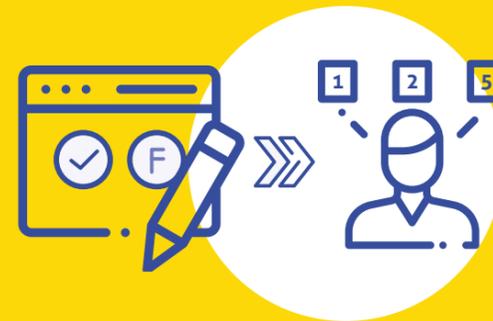


6 | Depois de finalizada a correção da cartela 1, vamos fazer a mesma coisa com as outras três cartelas de aposta, que são referentes aos trechos 2, 3 e 4. O procedimento é o mesmo: combine com sua dupla apostas para cada frase, troquem de ficha com a dupla corretora, acompanhem a leitura do respectivo trecho do conto com o(a) professor(a), corrijam a cartela da dupla, destroquem as fichas e partam para a próxima rodada de apostas. Boa sorte!

regras



1 | Neste jogo, você e um(a) colega irão fazer apostas sobre o que acham que vai ocorrer ao longo do enredo de “O pescador e sua mulher”, um conto dos Irmãos Grimm que dividimos em quatro trechos. Vocês receberão uma ficha com quatro cartelas de aposta, que são referentes a cada um desses trechos. Então, para começar, escolha sua dupla!



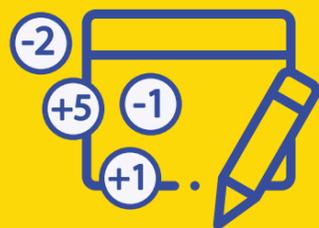
2 | Agora, leiam atentamente as questões da primeira cartela e marquem o que vocês imaginam que acontecerá no primeiro trecho do conto. Vocês devem sinalizar se a sentença é verdadeira (V) ou falsa (F), e, em seguida, apostar 1, 2 ou 5 pontos na resposta. Quanto mais certos vocês estiverem de que a sentença irá se passar na história, apostem mais alto! Se acertarem, vocês ganham o número de pontos que apostaram. Se errarem, perdem a mesma quantidade.



3 | Tudo marcado na cartela 1? Agora, troque sua ficha com a de outra dupla. Vocês serão a dupla corretora uma da outra, e farão a revisão das apostas realizadas.



4 | Agora, acompanhem a leitura do trecho 1 com seu(a) professor(a).



5 | Durante a leitura, marquem na ficha que vocês estão revisando se a outra dupla acertou ou errou cada questão. Na coluna “PERDE” ou “GANHA”, sinalizem quantos pontos a dupla perdeu ou ganhou. Lembrem-se: os pontos perdidos ou ganhos têm sempre o mesmo valor dos pontos apostados. Ou seja, se a dupla apostou 5 pontos e errou a questão, você irá marcar “5” na coluna “PERDE”. Combinado?



6 | Depois de finalizada a correção da cartela 1, vamos fazer a mesma coisa com as outras três cartelas de aposta, que são referentes aos trechos 2, 3 e 4. O procedimento é o mesmo: combine com sua dupla apostas para cada frase, troquem de ficha com a dupla corretora, acompanhem a leitura do respectivo trecho do conto com o(a) professor(a), corrijam a cartela da dupla, destroquem as fichas e partam para a próxima rodada de apostas. Boa sorte!

regras



1 | Neste jogo, você e um(a) colega irão fazer apostas sobre o que acham que vai ocorrer ao longo do enredo de “O pescador e sua mulher”, um conto dos Irmãos Grimm que dividimos em quatro trechos. Vocês receberão uma ficha com quatro cartelas de aposta, que são referentes a cada um desses trechos. Então, para começar, escolha sua dupla!



2 | Agora, leiam atentamente as questões da primeira cartela e marquem o que vocês imaginam que acontecerá no primeiro trecho do conto. Vocês devem sinalizar se a sentença é verdadeira (V) ou falsa (F), e, em seguida, apostar 1, 2 ou 5 pontos na resposta. Quanto mais certos vocês estiverem de que a sentença irá se passar na história, apostem mais alto! Se acertarem, vocês ganham o número de pontos que apostaram. Se errarem, perdem a mesma quantidade.



3 | Tudo marcado na cartela 1? Agora, troque sua ficha com a de outra dupla. Vocês serão a dupla corretora uma da outra, e farão a revisão das apostas realizadas.



4 | Agora, acompanhem a leitura do trecho 1 com seu(a) professor(a).



5 | Durante a leitura, marquem na ficha que vocês estão revisando se a outra dupla acertou ou errou cada questão. Na coluna “PERDE” ou “GANHA”, sinalizem quantos pontos a dupla perdeu ou ganhou. Lembrem-se: os pontos perdidos ou ganhos têm sempre o mesmo valor dos pontos apostados. Ou seja, se a dupla apostou 5 pontos e errou a questão, você irá marcar “5” na coluna “PERDE”. Combinado?



6 | Depois de finalizada a correção da cartela 1, vamos fazer a mesma coisa com as outras três cartelas de aposta, que são referentes aos trechos 2, 3 e 4. O procedimento é o mesmo: combine com sua dupla apostas para cada frase, troquem de ficha com a dupla corretora, acompanhem a leitura do respectivo trecho do conto com o(a) professor(a), corrijam a cartela da dupla, destroquem as fichas e partam para a próxima rodada de apostas. Boa sorte!

regras



1 | Neste jogo, você e um(a) colega irão fazer apostas sobre o que acham que vai ocorrer ao longo do enredo de “O pescador e sua mulher”, um conto dos Irmãos Grimm que dividimos em quatro trechos. Vocês receberão uma ficha com quatro cartelas de aposta, que são referentes a cada um desses trechos. Então, para começar, escolha sua dupla!



2 | Agora, leiam atentamente as questões da primeira cartela e marquem o que vocês imaginam que acontecerá no primeiro trecho do conto. Vocês devem sinalizar se a sentença é verdadeira (V) ou falsa (F), e, em seguida, apostar 1, 2 ou 5 pontos na resposta. Quanto mais certos vocês estiverem de que a sentença irá se passar na história, apostem mais alto! Se acertarem, vocês ganham o número de pontos que apostaram. Se errarem, perdem a mesma quantidade.



3 | Tudo marcado na cartela 1? Agora, troque sua ficha com a de outra dupla. Vocês serão a dupla corretora uma da outra, e farão a revisão das apostas realizadas.



4 | Agora, acompanhem a leitura do trecho 1 com seu(a) professor(a).



5 | Durante a leitura, marquem na ficha que vocês estão revisando se a outra dupla acertou ou errou cada questão. Na coluna “PERDE” ou “GANHA”, sinalizem quantos pontos a dupla perdeu ou ganhou. Lembrem-se: os pontos perdidos ou ganhos têm sempre o mesmo valor dos pontos apostados. Ou seja, se a dupla apostou 5 pontos e errou a questão, você irá marcar “5” na coluna “PERDE”. Combinado?



6 | Depois de finalizada a correção da cartela 1, vamos fazer a mesma coisa com as outras três cartelas de aposta, que são referentes aos trechos 2, 3 e 4. O procedimento é o mesmo: combine com sua dupla apostas para cada frase, troquem de ficha com a dupla corretora, acompanhem a leitura do respectivo trecho do conto com o(a) professor(a), corrijam a cartela da dupla, destroquem as fichas e partam para a próxima rodada de apostas. Boa sorte!

regras



1 | Neste jogo, você e um(a) colega irão fazer apostas sobre o que acham que vai ocorrer ao longo do enredo de “O pescador e sua mulher”, um conto dos Irmãos Grimm que dividimos em quatro trechos. Vocês receberão uma ficha com quatro cartelas de aposta, que são referentes a cada um desses trechos. Então, para começar, escolha sua dupla!



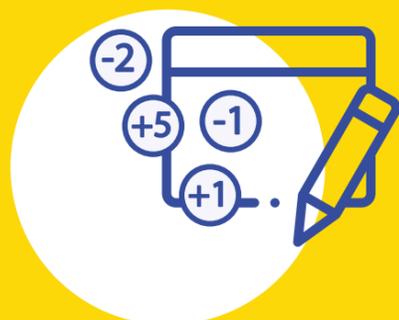
2 | Agora, leiam atentamente as questões da primeira cartela e marquem o que vocês imaginam que acontecerá no primeiro trecho do conto. Vocês devem sinalizar se a sentença é verdadeira (V) ou falsa (F), e, em seguida, apostar 1, 2 ou 5 pontos na resposta. Quanto mais certos vocês estiverem de que a sentença irá se passar na história, apostem mais alto! Se acertarem, vocês ganham o número de pontos que apostaram. Se errarem, perdem a mesma quantidade.



3 | Tudo marcado na cartela 1? Agora, troque sua ficha com a de outra dupla. Vocês serão a dupla corretora uma da outra, e farão a revisão das apostas realizadas.



4 | Agora, acompanhem a leitura do trecho 1 com seu(ua) professor(a).



5 | Durante a leitura, marquem na ficha que vocês estão revisando se a outra dupla acertou ou errou cada questão. Na coluna “PERDE” ou “GANHA”, sinalizem quantos pontos a dupla perdeu ou ganhou. Lembrem-se: os pontos perdidos ou ganhos têm sempre o mesmo valor dos pontos apostados. Ou seja, se a dupla apostou 5 pontos e errou a questão, você irá marcar “5” na coluna “PERDE”. Combinado?



6 | Depois de finalizada a correção da cartela 1, vamos fazer a mesma coisa com as outras três cartelas de aposta, que são referentes aos trechos 2, 3 e 4. O procedimento é o mesmo: combine com sua dupla apostas para cada frase, troquem de ficha com a dupla corretora, acompanhem a leitura do respectivo trecho do conto com o(a) professor(a), corrijam a cartela da dupla, destroquem as fichas e partam para a próxima rodada de apostas. Boa sorte!

regras



1 | Neste jogo, você e um(a) colega irão fazer apostas sobre o que acham que vai ocorrer ao longo do enredo de “O pescador e sua mulher”, um conto dos Irmãos Grimm que dividimos em quatro trechos. Vocês receberão uma ficha com quatro cartelas de aposta, que são referentes a cada um desses trechos. Então, para começar, escolha sua dupla!



2 | Agora, leiam atentamente as questões da primeira cartela e marquem o que vocês imaginam que acontecerá no primeiro trecho do conto. Vocês devem sinalizar se a sentença é verdadeira (V) ou falsa (F), e, em seguida, apostar 1, 2 ou 5 pontos na resposta. Quanto mais certos vocês estiverem de que a sentença irá se passar na história, apostem mais alto! Se acertarem, vocês ganham o número de pontos que apostaram. Se errarem, perdem a mesma quantidade.



3 | Tudo marcado na cartela 1? Agora, troque sua ficha com a de outra dupla. Vocês serão a dupla corretora uma da outra, e farão a revisão das apostas realizadas.



4 | Agora, acompanhem a leitura do trecho 1 com seu(a) professor(a).

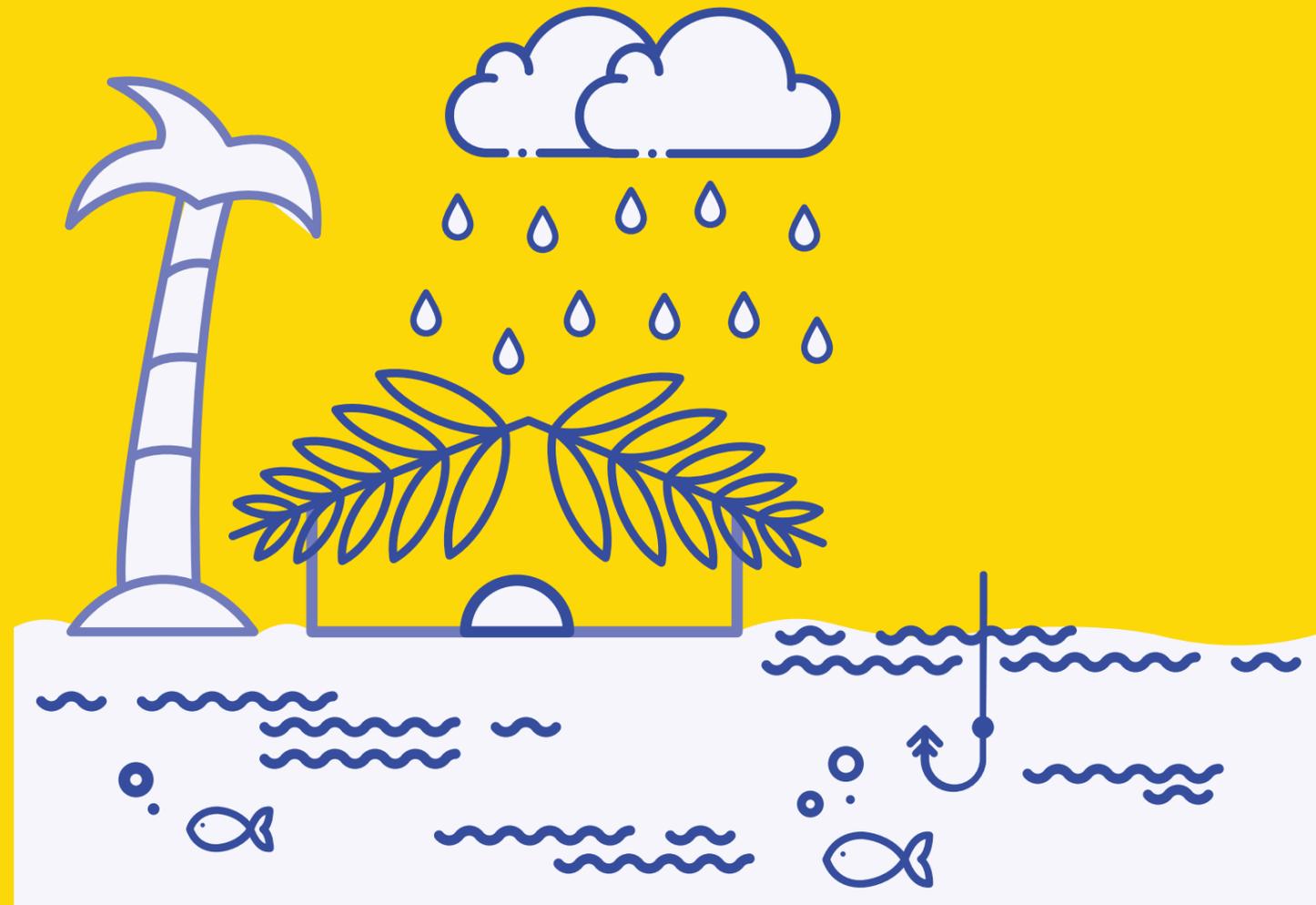


5 | Durante a leitura, marquem na ficha que vocês estão revisando se a outra dupla acertou ou errou cada questão. Na coluna “PERDE” ou “GANHA”, sinalizem quantos pontos a dupla perdeu ou ganhou. Lembrem-se: os pontos perdidos ou ganhos têm sempre o mesmo valor dos pontos apostados. Ou seja, se a dupla apostou 5 pontos e errou a questão, você irá marcar “5” na coluna “PERDE”. Combinado?



6 | Depois de finalizada a correção da cartela 1, vamos fazer a mesma coisa com as outras três cartelas de aposta, que são referentes aos trechos 2, 3 e 4. O procedimento é o mesmo: combine com sua dupla apostas para cada frase, troquem de ficha com a dupla corretora, acompanhem a leitura do respectivo trecho do conto com o(a) professor(a), corrijam a cartela da dupla, destroquem as fichas e partam para a próxima rodada de apostas. Boa sorte!

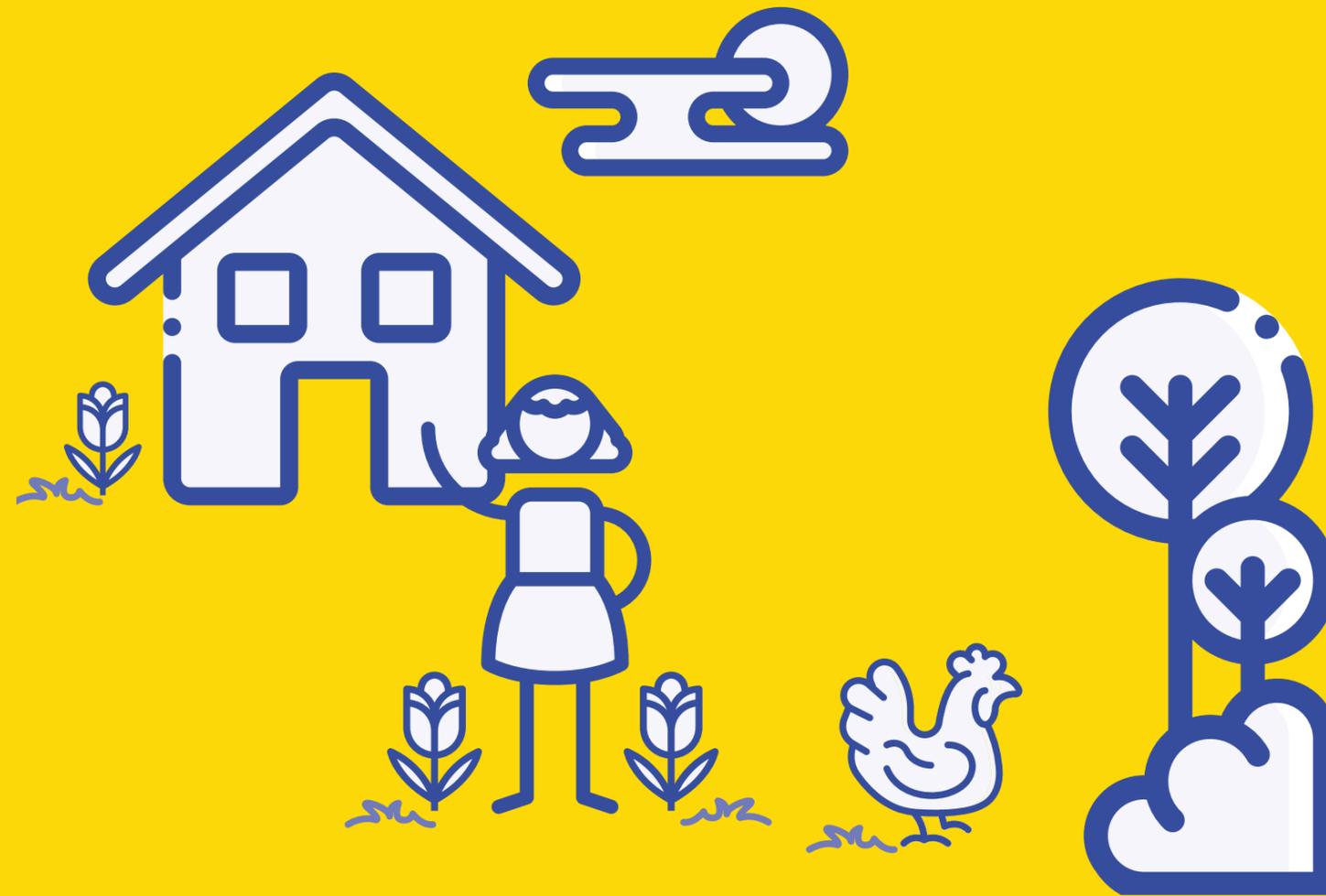
trecho 1



trecho 2



trecho 3



trecho 4



