

EMERGÊNCIA
Luís Fernando
Veríssimo

jogo da aposta

regras e
imagens
para
projeção

regras



1 | Neste jogo, você e um(a) colega irão fazer apostas sobre o que acham que vai ocorrer ao longo do enredo de “Emergência”, uma crônica de Luís Fernando Veríssimo que dividimos em cinco trechos. Vocês receberão uma ficha com cinco cartelas de aposta, que são referentes a cada um desses trechos. Então, para começar, escolha sua dupla!



2 | Agora, leiam atentamente as questões de todas as cartelas e marquem o que vocês imaginam que acontecerá na crônica. 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 | Apostas feitas? 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 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?

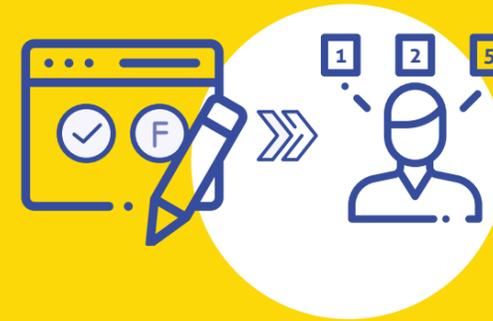


6 | Seu(ua) professor(a) irá fazer uma revisão coletiva das questões referentes ao trecho com a turma. Após finalizada, devolvam a ficha para a dupla inicial. Agora que você já sabe um pouquinho mais sobre a crônica de Veríssimo, acha que suas apostas ainda são as melhores? Caso queiram mudar alguma resposta, a hora é agora! Refaçam suas apostas para os trechos que ainda não foram lidos, se quiserem, e devolvam a ficha à dupla corretora. Agora, vamos fazer a mesma coisa com as outras quatro cartelas de aposta, que são referentes aos trechos 2, 3, 4 e 5. O procedimento é o mesmo: acompanhem a leitura do respectivo trecho da crônica com o(a) professor(a), corrijam a cartela da dupla, vejam se desejam alterar suas apostas para os trechos ainda não lidos, destroquem as fichas e partam para a próxima rodada. 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 “Emergência”, uma crônica de Luís Fernando Veríssimo que dividimos em cinco trechos. Vocês receberão uma ficha com cinco cartelas de aposta, que são referentes a cada um desses trechos. Então, para começar, escolha sua dupla!



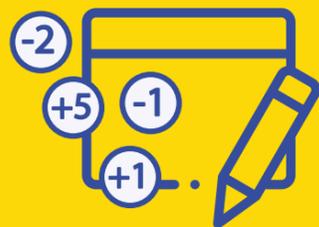
2 | Agora, leiam atentamente as questões de todas as cartelas e marquem o que vocês imaginam que acontecerá na crônica. Vocês devem sinalizar se a sentença é verdadeira (V) ou falsa (F), e, em seguida, apostar 1, 2 ou 5 pontos na resposta. Quanto mais certos vocês estiverem de que a sentença irá se passar na história, apostem mais alto! Se acertarem, vocês ganham o número de pontos que apostaram. Se errarem, perdem a mesma quantidade.



3 | Apostas feitas? 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 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 | Seu(ua) professor(a) irá fazer uma revisão coletiva das questões referentes ao trecho com a turma. Após finalizada, devolvam a ficha para a dupla inicial. Agora que você já sabe um pouquinho mais sobre a crônica de Veríssimo, acha que suas apostas ainda são as melhores? Caso queiram mudar alguma resposta, a hora é agora! Refaçam suas apostas para os trechos que ainda não foram lidos, se quiserem, e devolvam a ficha à dupla corretora. Agora, vamos fazer a mesma coisa com as outras quatro cartelas de aposta, que são referentes aos trechos 2, 3, 4 e 5. O procedimento é o mesmo: acompanhem a leitura do respectivo trecho da crônica com o(a) professor(a), corrijam a cartela da dupla, vejam se desejam alterar suas apostas para os trechos ainda não lidos, destroquem as fichas e partam para a próxima rodada. 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 “Emergência”, uma crônica de Luís Fernando Veríssimo que dividimos em cinco trechos. Vocês receberão uma ficha com cinco cartelas de aposta, que são referentes a cada um desses trechos. Então, para começar, escolha sua dupla!



2 | Agora, leiam atentamente as questões de todas as cartelas e marquem o que vocês imaginam que acontecerá na crônica. 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 | Apostas feitas? 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 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 | Seu(ua) professor(a) irá fazer uma revisão coletiva das questões referentes ao trecho com a turma. Após finalizada, devolvam a ficha para a dupla inicial. Agora que você já sabe um pouquinho mais sobre a crônica de Veríssimo, acha que suas apostas ainda são as melhores? Caso queiram mudar alguma resposta, a hora é agora! Refaçam suas apostas para os trechos que ainda não foram lidos, se quiserem, e devolvam a ficha à dupla corretora. Agora, vamos fazer a mesma coisa com as outras quatro cartelas de aposta, que são referentes aos trechos 2, 3, 4 e 5. O procedimento é o mesmo: acompanhem a leitura do respectivo trecho da crônica com o(a) professor(a), corrijam a cartela da dupla, vejam se desejam alterar suas apostas para os trechos ainda não lidos, destroquem as fichas e partam para a próxima rodada. 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 “Emergência”, uma crônica de Luís Fernando Veríssimo que dividimos em cinco trechos. Vocês receberão uma ficha com cinco cartelas de aposta, que são referentes a cada um desses trechos. Então, para começar, escolha sua dupla!



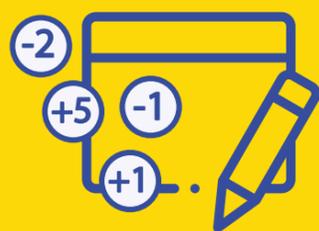
2 | Agora, leiam atentamente as questões de todas as cartelas e marquem o que vocês imaginam que acontecerá na crônica. Vocês devem sinalizar se a sentença é verdadeira (V) ou falsa (F), e, em seguida, apostar 1, 2 ou 5 pontos na resposta. Quanto mais certos vocês estiverem de que a sentença irá se passar na história, apostem mais alto! Se acertarem, vocês ganham o número de pontos que apostaram. Se errarem, perdem a mesma quantidade.



3 | Apostas feitas? 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 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 | Seu(ua) professor(a) irá fazer uma revisão coletiva das questões referentes ao trecho com a turma. Após finalizada, devolvam a ficha para a dupla inicial. Agora que você já sabe um pouquinho mais sobre a crônica de Veríssimo, acha que suas apostas ainda são as melhores? Caso queiram mudar alguma resposta, a hora é agora! Refaçam suas apostas para os trechos que ainda não foram lidos, se quiserem, e devolvam a ficha à dupla corretora. Agora, vamos fazer a mesma coisa com as outras quatro cartelas de aposta, que são referentes aos trechos 2, 3, 4 e 5. O procedimento é o mesmo: acompanhem a leitura do respectivo trecho da crônica com o(a) professor(a), corrijam a cartela da dupla, vejam se desejam alterar suas apostas para os trechos ainda não lidos, destroquem as fichas e partam para a próxima rodada. 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 “Emergência”, uma crônica de Luís Fernando Veríssimo que dividimos em cinco trechos. Vocês receberão uma ficha com cinco cartelas de aposta, que são referentes a cada um desses trechos. Então, para começar, escolha sua dupla!



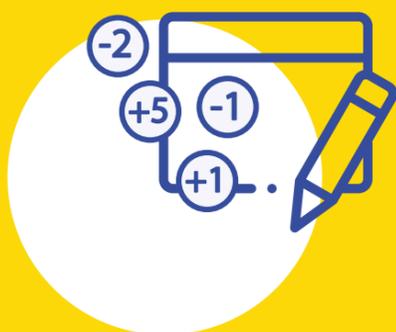
2 | Agora, leiam atentamente as questões de todas as cartelas e marquem o que vocês imaginam que acontecerá na crônica. Vocês devem sinalizar se a sentença é verdadeira (V) ou falsa (F), e, em seguida, apostar 1, 2 ou 5 pontos na resposta. Quanto mais certos vocês estiverem de que a sentença irá se passar na história, apostem mais alto! Se acertarem, vocês ganham o número de pontos que apostaram. Se errarem, perdem a mesma quantidade.



3 | Apostas feitas? 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 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?

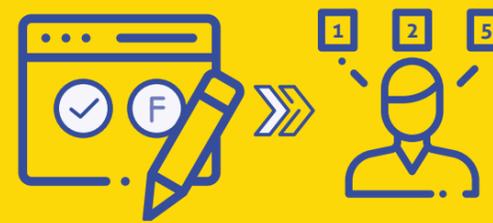


6 | Seu(ua) professor(a) irá fazer uma revisão coletiva das questões referentes ao trecho com a turma. Após finalizada, devolvam a ficha para a dupla inicial. Agora que você já sabe um pouquinho mais sobre a crônica de Veríssimo, acha que suas apostas ainda são as melhores? Caso queiram mudar alguma resposta, a hora é agora! Refaçam suas apostas para os trechos que ainda não foram lidos, se quiserem, e devolvam a ficha à dupla corretora. Agora, vamos fazer a mesma coisa com as outras quatro cartelas de aposta, que são referentes aos trechos 2, 3, 4 e 5. O procedimento é o mesmo: acompanhem a leitura do respectivo trecho da crônica com o(a) professor(a), corrijam a cartela da dupla, vejam se desejam alterar suas apostas para os trechos ainda não lidos, destroquem as fichas e partam para a próxima rodada. 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 “Emergência”, uma crônica de Luís Fernando Veríssimo que dividimos em cinco trechos. Vocês receberão uma ficha com cinco cartelas de aposta, que são referentes a cada um desses trechos. Então, para começar, escolha sua dupla!



2 | Agora, leiam atentamente as questões de todas as cartelas e marquem o que vocês imaginam que acontecerá na crônica. 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 | Apostas feitas? 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 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?

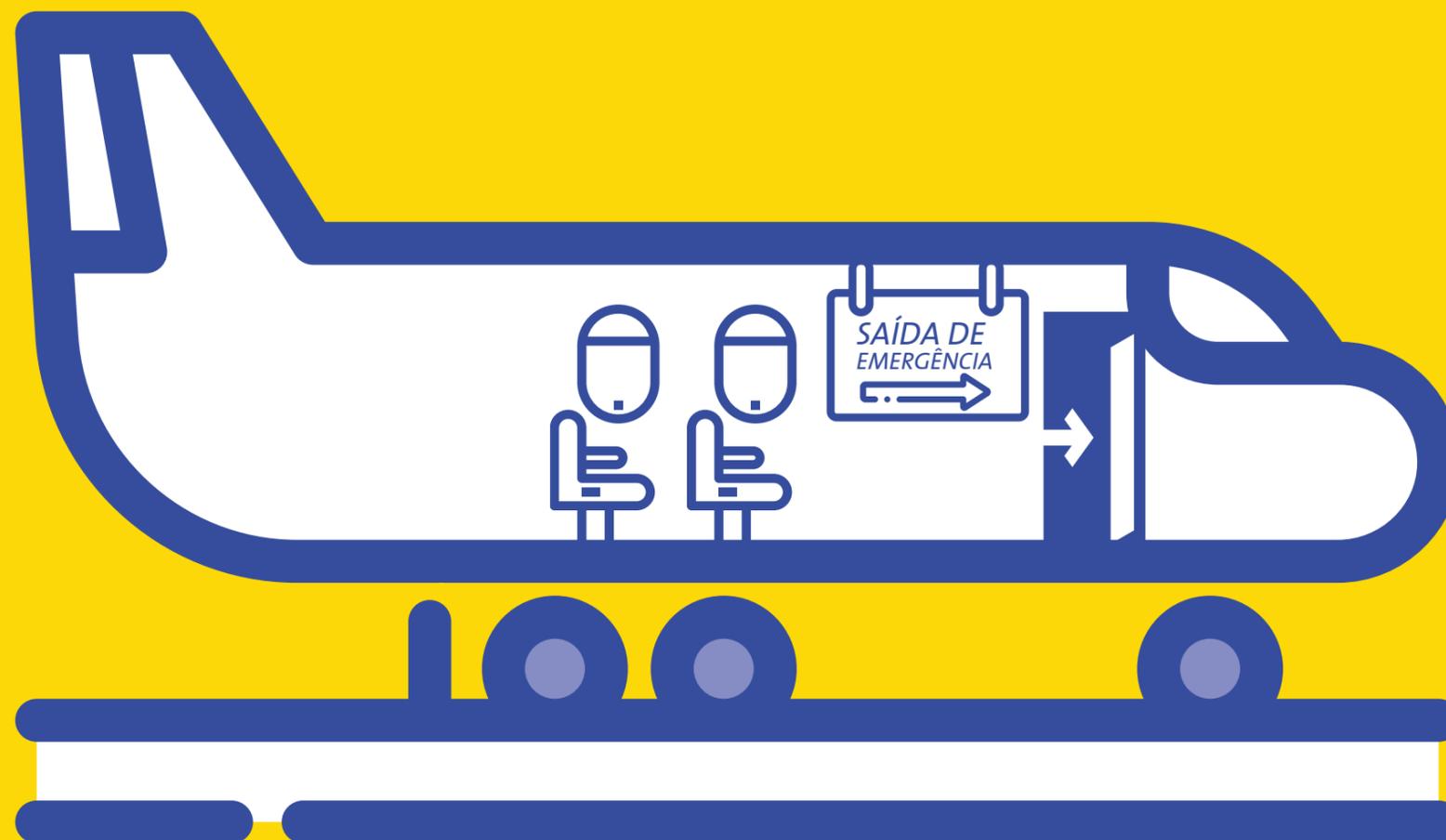


6 | Seu(ua) professor(a) irá fazer uma revisão coletiva das questões referentes ao trecho com a turma. Após finalizada, devolvam a ficha para a dupla inicial. Agora que você já sabe um pouquinho mais sobre a crônica de Veríssimo, acha que suas apostas ainda são as melhores? Caso queiram mudar alguma resposta, a hora é agora! Refaçam suas apostas para os trechos que ainda não foram lidos, se quiserem, e devolvam a ficha à dupla corretora. Agora, vamos fazer a mesma coisa com as outras quatro cartelas de aposta, que são referentes aos trechos 2, 3, 4 e 5. O procedimento é o mesmo: acompanhem a leitura do respectivo trecho da crônica com o(a) professor(a), corrijam a cartela da dupla, vejam se desejam alterar suas apostas para os trechos ainda não lidos, destroquem as fichas e partam para a próxima rodada. Boa sorte!

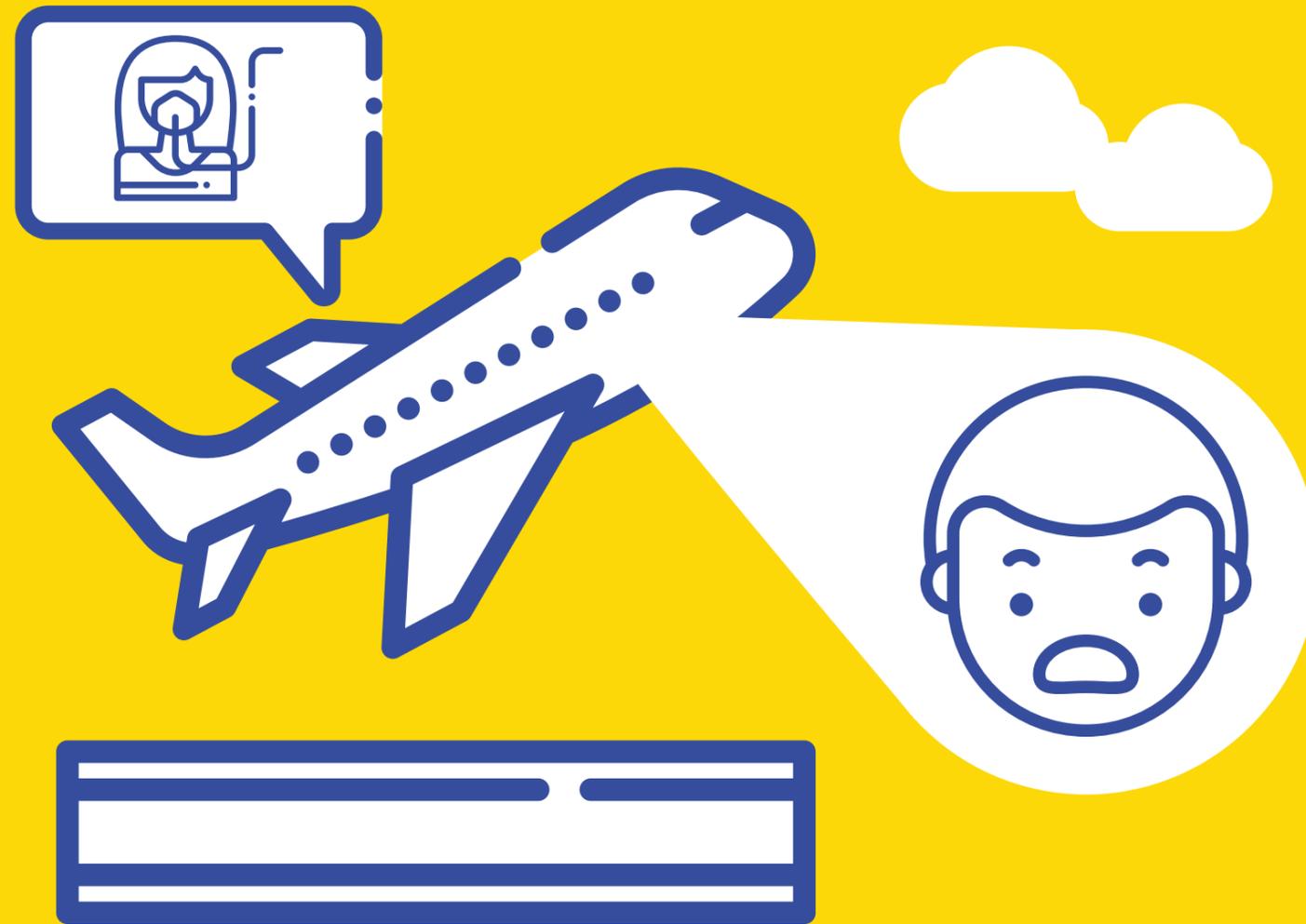
trecho 1



trecho 2



trecho 3



trecho 4



trecho 5

