



“Liga Lenda” é uma ferramenta didática alfabetizadora para alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental.

Como quebra-cabeça e como jogo, “Liga Lenda” reforça conceitos de alfabetização e incentiva o racínio lógico.



Preparação

Utilize papel de alta gramatura (impressoras domésticas, geralmente, conseguem puxar folhas de 120 gramas) para imprimir as cartas.

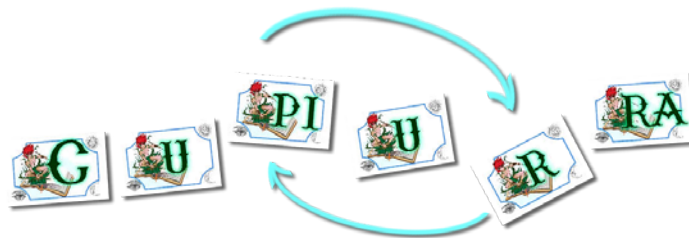
Imprima a frente primeiro, depois, recoloque as folhas na impressora com a mesma orientação de impressão, mas com o lado em branco posicionado para ser impresso, e imprima o verso das cartas nas três folhas.

Recorte as cartas, agrupando as cartas de acordo com sua ilustração.



Quebra-Cabeça

Num primeiro momento, o aluno recebe um conjunto de peças da mesma cor, que representa um ser lendário, e então, deve colocar as cartas na ordem correta, formando o nome da criatura.



Jogo

Depois que os alunos estiverem familiarizados com a organização da sequência de cartas, eles podem se reunir em duplas e jogar com o “Liga Lenda”

Cada jogador tem seu conjunto de cartas, que deverá embaralhar e colocar enfileirado na frente do adversário.

Aquele que enfileirar as cartas primeiro, será o primeiro a jogar.

Cada um na sua vez, o jogador deve escolher 2 cartas e trocá-las de lugar, uma ocupará o lugar da outra.

Os jogadores devem alternar sua vez de jogo, trocando as cartas de lugar, e quem conseguir formar primeiro o nome da lenda ganha o jogo.

“Liga Lenda” foi desenvolvido por **Roj Ventura** com a supervisão da professora **Karine Fernandes Godoy**.

Veja mais material pedagógico com download gratuito em <https://robotgeeks.com.br/robot-ludus/jogos-pedagogicos/>

