

Jogo "Saci":

O Saci é um personagem do folclore brasileiro e vive sozinho fazendo trapalhadas na floresta, por isso ele ganha o nome do nosso jogo.

O baralho de 52 cartas, mais a carta com a imagem do Saci (sem seu par) são embaralhadas e distribuídas até que todas as cartas acabem. Cada jogador remove todos os pares já feitos e coloca-os virados para baixo. Quem começa o jogo espalha as suas cartas em uma mesa com as faces para baixo, e oferece-as para o jogador do lado esquerdo, que tira uma carta. Se a carta completar um par, o par é colocado na sua frente de face para baixo. Este jogador espalha as suas cartas para que o jogador do lado esquerdo possa tirar. O processo de formação de pares continua até que um jogador é deixado segurando o carta do Saci. O jogador que fica com a carta do Saci é o perdedor.



Bom Jogo!

Jogo Pescaria:

Embaralhe as 54 cartas e distribua 5 para cada pessoa (7 para 2 jogadores). O jogador à esquerda de quem distribuiu escolhe um jogador e pede uma carta que faça par com uma que esteja na sua mão. Se o jogador tem esta carta, deve entregá-la. O jogador da vez novamente a outro jogador. Se o jogador não tiver a carta, deve dizer "Vá pescar", e o jogador da vez tira uma carta do monte. Se ele tirar a carta requerida, ele coloca a carta de face para baixo e pede novamente. Caso contrário, deve esperar a próxima rodada. Os pares formados no início do jogo ou formados sem necessidade de pedir (que já estejam na mão do jogador da vez) são colocados de face para baixo no início da vez do jogador. Os jogadores se revezam pedindo cartas e formando pares até que termine as cartas de um dos jogadores ou termine o monte. Vence o jogador com maior número de pares.



Bom Jogo!

Jogo Memória:

Embaralhe as cartas, coloque-as com a face para baixo. O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas começa virando duas cartas para cima e se formar o par joga novamente, se errar passa a vez para o próximo jogador. Até que as cartas acabem, quem formar mais pares ganha o jogo.



Bom Jogo!

APRESENTAÇÃO

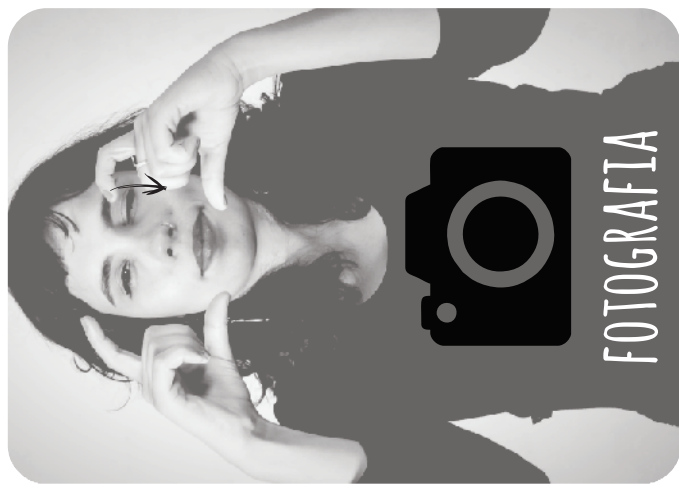
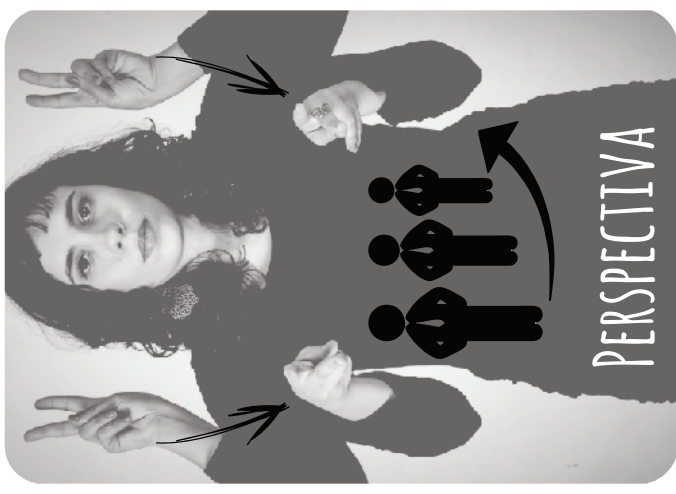
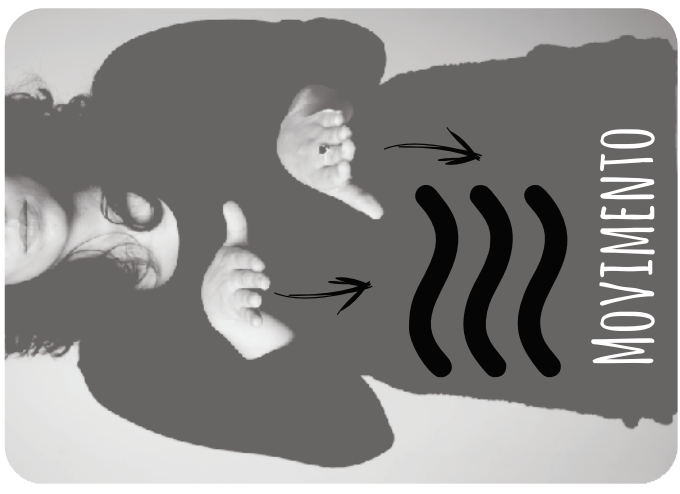
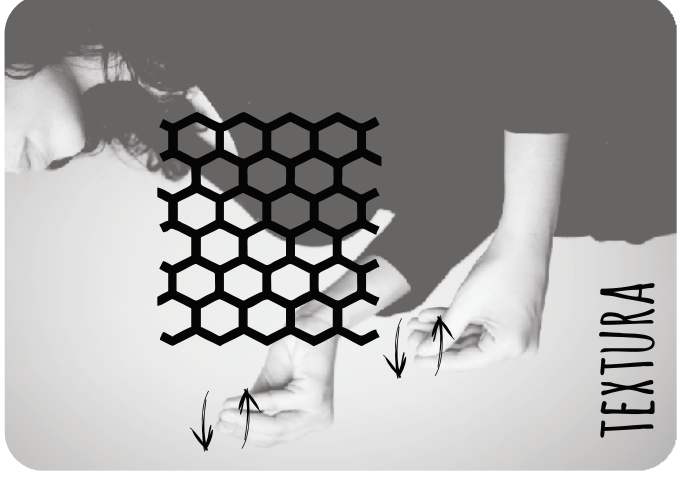
O LIBRÁRIO é o baralho da comunicação visual-motora. Tem como objetivo promover a integração entre surdos e ouvintes, possibilitando a todos o acesso a uma parte do vocabulário da língua (Língua Brasileira de Sinais), de uma forma dinâmica e divertida. Além de incentivar o reconhecimento da relação entre palavra, imagem e sinal.

Jogue e se jogue, sem moderação!



o baralho da linguagem visual



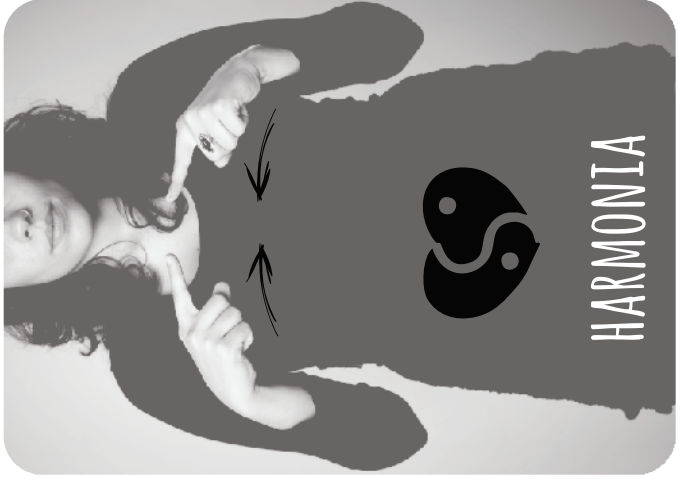




ESPAÇO



LUZ



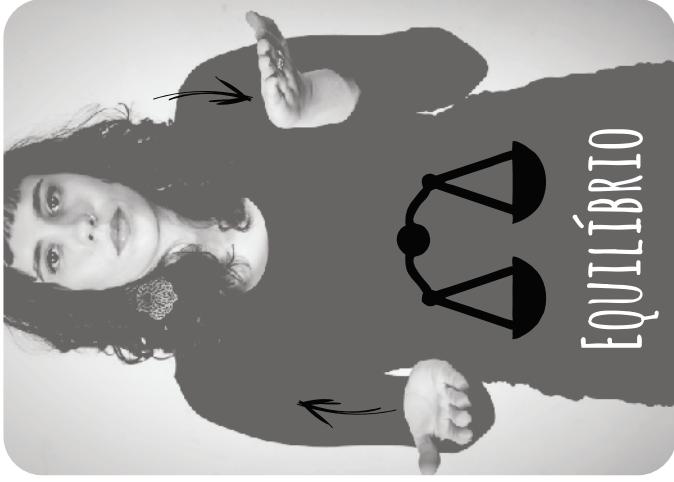
HARMONIA



COR



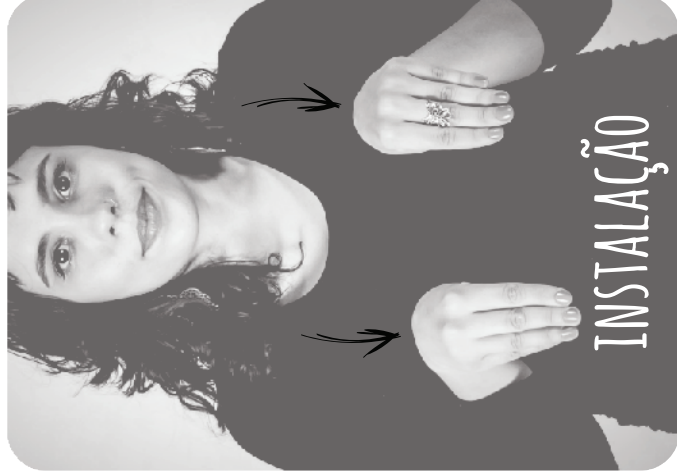
PINTURA



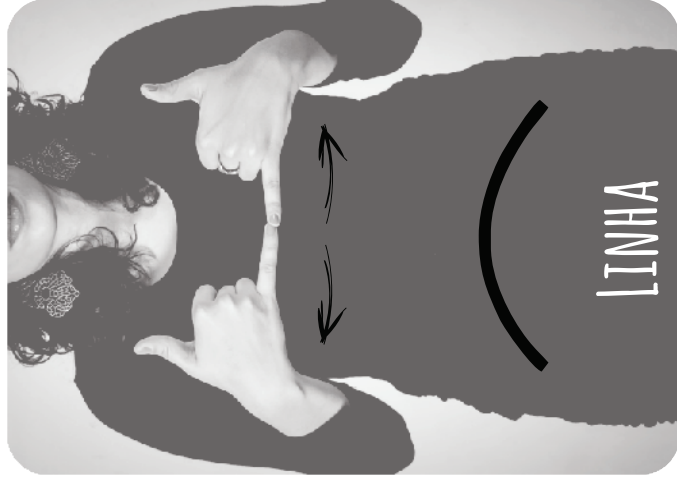
EQUILÍBRIO



ABSTRATO



INSTALAÇÃO



LINHA



ESPAÇO



LUZ



HARMONIA



COR



PINTURA



EQUILÍBRIO



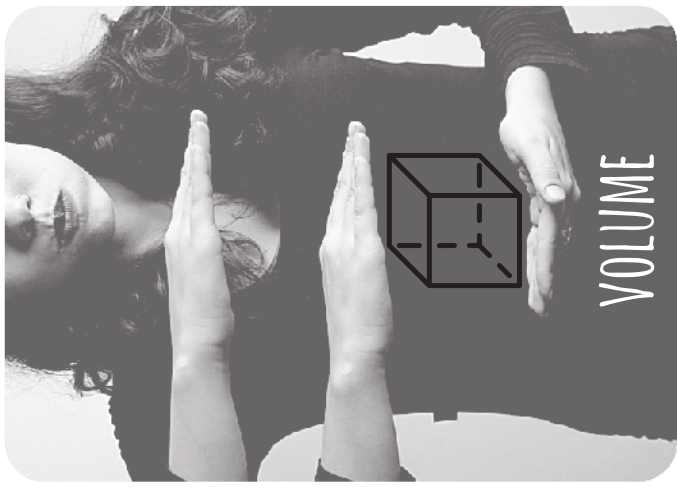
ABSTRATO

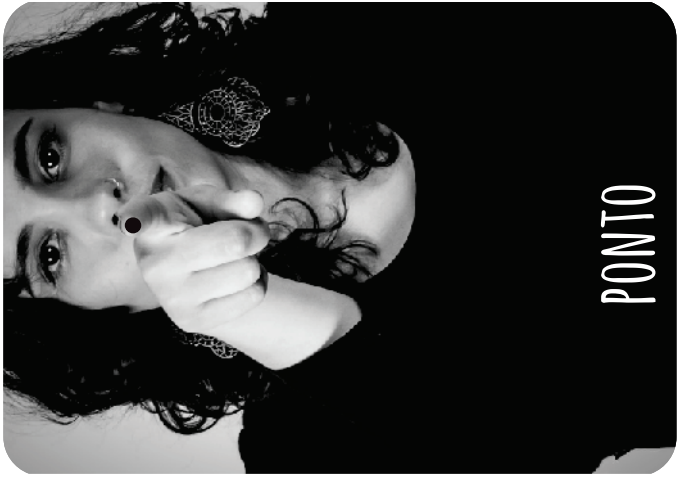


INSTALAÇÃO



LINHA







Jogo “Acerte o desenho”

Objetivo do Jogo é acertar o maior número de desenhos feitos por sua equipe. São utilizadas 26 palavras do Librário generalizado, ou as 26 palavras do Librário da Arte. Dividir a turma em duas equipes. Em cada rodada será escolhido um integrante para desenhar e os outros da equipe terão de acertar a palavra, integrante que for desenhar a palavra, sorteará uma carta com a palavra do Librário. Conforme o integrante for desenhando no quadro, a sua equipe terá 30 segundos para acertar o desenho. Ganha a equipe que acertar o maior número de desenhos.



Bom Jogo!

Jogo Pescario:

Embaralhe as cartas e **distribua 5 delas para cada pessoa**. O jogador à esquerda, de quem distribuir as cartas, **começa o jogo pedindo uma carta a um dos jogadores escolhido, para fazer par com uma carta que estiver em sua mão**. Se o jogador tiver esta carta, deverá entregá-la. O jogador da vez colocará o par da carta na mesa e pedirá novamente a outro jogador utilizando dos sinais do Librário da arte. **Se o jogador não tiver a carta, deverá sinalizar “Vá pescar!”**. Então, o jogador da vez deverá tirar uma carta do monte de cartas. Se ele tirar a carta requerida, ele deverá colocar a carta na mesa pedindo novamente. Caso contrário, deverá esperar a próxima rodada. Os jogadores se revezam pedindo cartas e formando pares até as cartas acabarem ou termine o monte. **Vencerá o jogador com maior número de pares**.



Bom Jogo!

Jogo Memória:

Embaralhe as cartas, coloque-as com a face para baixo. O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas começa virando duas cartas para cima e se formar o par joga novamente, se errar passa a vez para o próximo jogador. Até que as cartas acabem, quem formar mais pares ganha o jogo.



Bom Jogo!

APRESENTAÇÃO

O **LIBRÁRIO DA ARTE** é o baralho da comunicação visual motora. Tem como objetivo **promover a integração** entre surdos e ouvintes, possibilitando a todos o **acesso a uma parte do vocabulário** da Libras no âmbito da Arte de uma forma dinâmica e divertida. Além de incentivar o reconhecimento dos elementos da **linguagem visual** e dos meios de expressão das **Artes Visuais**.

