



ALUNO



BOI



BORBOLETA



POLÍCIA



QUEIJO



ÁRVORE



CASA



CAFÉ



FUTEBOL



ALUNO



BOI



BORBOLETA



POLÍCIA



QUEIJO



ÁRVORE



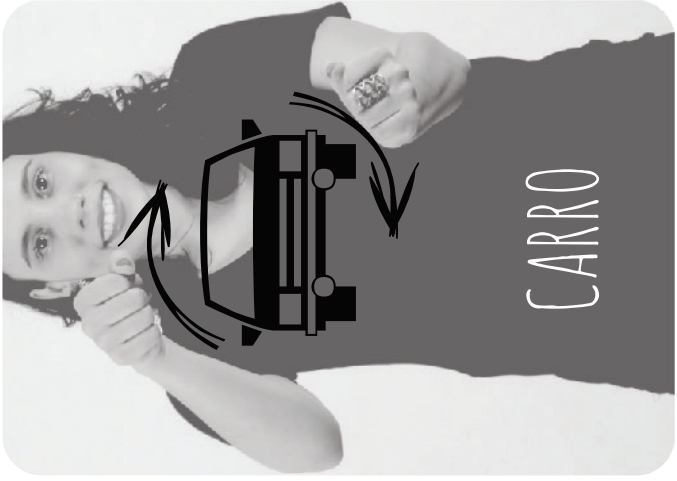
CASA



CAFÉ



FUTEBOL



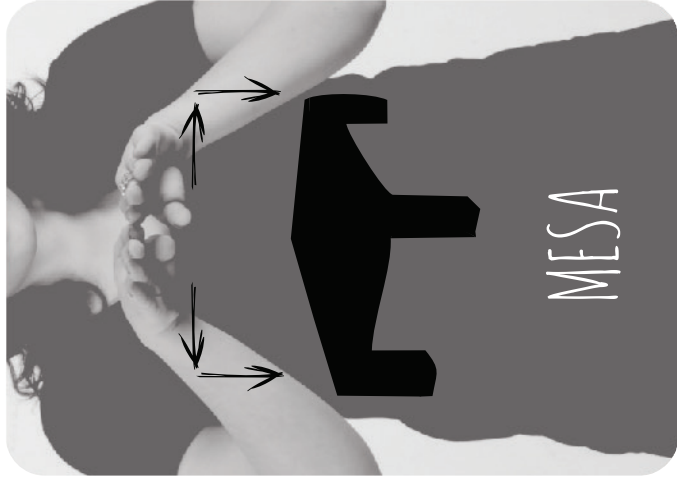
CARRO



LIVRO



BANANA



MESA



CRIANÇA



TELEFONE



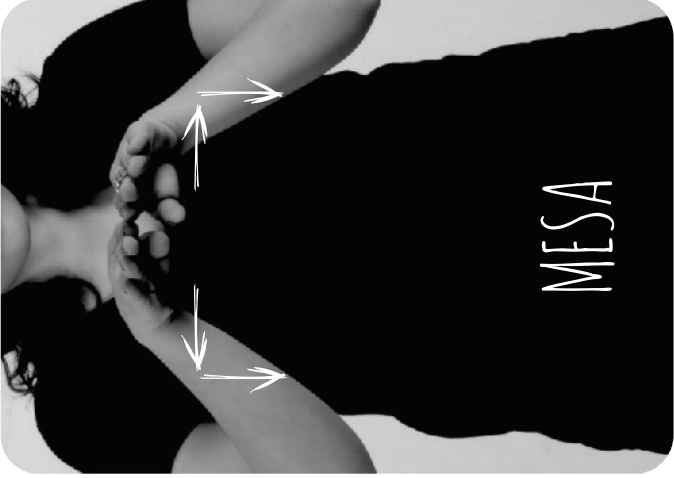
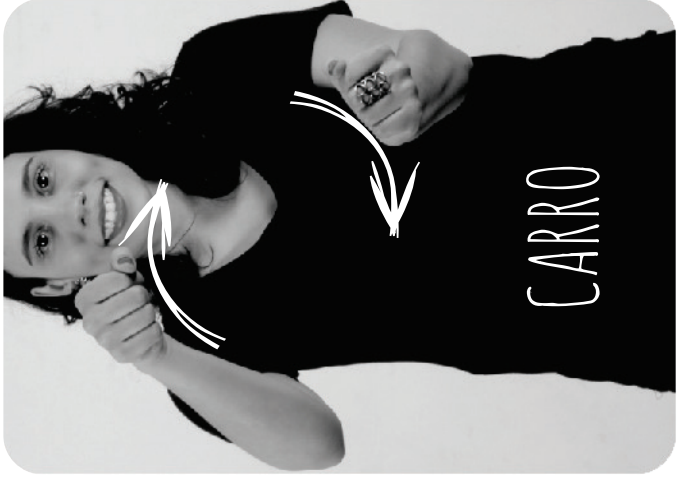
PRAIA



HORA



ÔNIBUS





MUNDO



DORMIR

ZZZ



SACI



FLOR



PÁSSARO



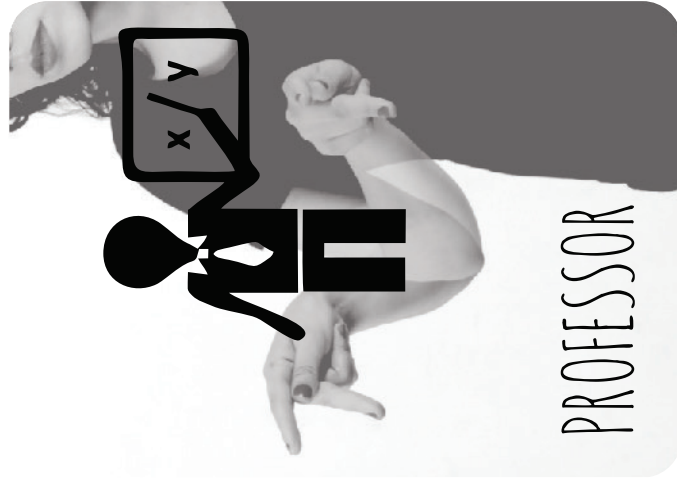
PEIXE



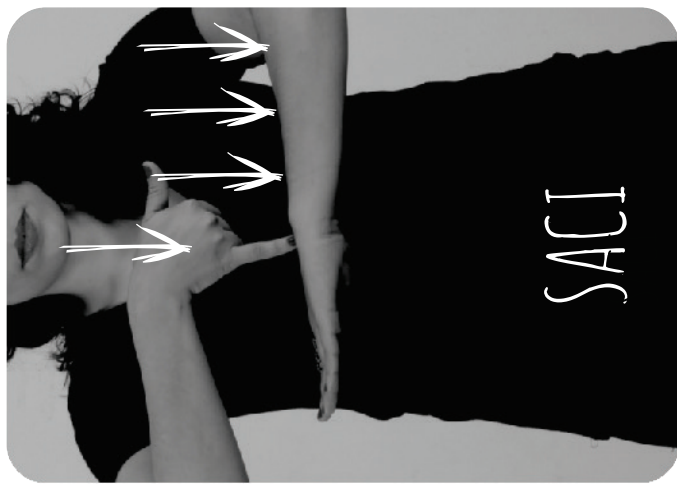
METRÔ



CARNAVAL



PROFESSOR





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