

Histórias Fantásticas



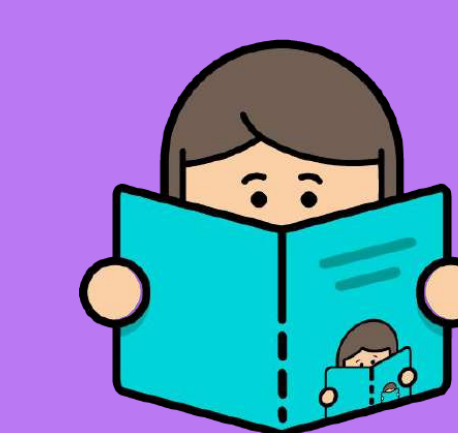
O que é preciso para criar uma incrível história? Nesse jogo as crianças vão se divertir e aprender criando histórias surpreendentes, a partir de ideias nada comuns.



Manual do Jogo

O jogo Histórias Fantásticas e esse material de apoio foram criados em parceria pela [Dentro da História](#) e a [Agenda Edu](#), startups que vêm transformando a educação no Brasil. O nosso objetivo é ajudar as famílias e os educadores a incentivarem a criatividade, a contação de histórias e as habilidades de leitura das crianças.

A seguir, você encontrará todas as informações sobre o jogo Histórias Fantásticas, além de dicas para brincar em casa e na escola!



DENTRO
DA
HISTÓRIA



agenda edu

1

Sobre o Jogo

O jogo Histórias Fantásticas é formado por 60 cartas, sendo 20 de cada tipo: **Quem**, **Faz** e **Mas**. Você pode encontrar as cartas ao final deste documento.

Cada carta possui uma palavra ou frase, e sorteando 3 cartas nesta ordem forma-se a base para criar uma narrativa.

Existem também cartas em branco, que os jogadores mais experientes podem preencher com suas próprias ideias e assim criar novas opções de cada tipo de carta.

■ Carta Quem

Apresenta o protagonista da história.
Por exemplo: “Um jacaré de gravata”.

■ Carta Faz

Descreve uma ação do protagonista.
Por exemplo: “Foi ao Circo”

■ Carta Mas

Indica um obstáculo ou desafio.
Por exemplo: “Pegou no sono”.

2

Instruções básicas

Para brincar, é preciso recortar as cartas e separá-las em três montinhos, um de cada tipo. O jogador deve pegar primeiro uma carta **Quem**, lendo-a em voz alta. Depois, fará o mesmo com uma carta **Faz** e uma carta **Mas**.

Então, o jogador usará a imaginação para contar essa história maluca para os outros participantes, se baseando nos 3 elementos das cartas e adicionando novas ideias para completar a história.

Veja uma história criada a partir das cartas do exemplo anterior:

“ Em um lago muito distante na África, vivia um jacaré chamado Dilo, que sempre usava uma gravata preta porque era um jacaré de negócios. Ele estava estressado pois trabalhava muito, e no final de semana resolveu levar toda a família para ver o Circo que tinha acabado de chegar na savana. Mas Dilo estava tão cansado de tanto trabalhar, que pegou no sono durante o espetáculo!

Uma hora, o mágico foi buscar ajudantes na plateia e viu Dino dormindo. Ele fez um truque e transformou a gravata preta do jacaré em um grande laço vermelho com bolinhas azuis! A plateia riu muito, e Dino acordou com um susto. Por fim, ele acabou achando a nova gravata muito bonita, e passou a usá-la sempre no trabalho para deixar seus dias mais coloridos e divertidos. ”

3 Habilidades desenvolvidas

O jogo Histórias Fantásticas é um material que pode ser aproveitados em diferentes dinâmicas, tanto recreativas como pedagógicas. Através dele as crianças são incentivadas a desenvolver a criatividade, a imaginação, a praticar a linguagem oral e escrita, assim como outras formas de expressão, como desenhos e mímicas.

Ao brincar, os jogadores exercitam a capacidade de ouvir e de criar histórias, desenvolvendo habilidades de escuta, compreendendo as estruturas narrativas e aprendendo a construir histórias e personagens.

Criatividade

Imaginação

Linguagem

Escuta

Faixa etária indicada

Esse jogo pode ser usado de muitas maneiras e, por isso, é indicado para crianças de diferentes faixas-etárias:



2 a 5 anos

Um adulto faz a leitura das cartas e as crianças podem desenhar, pintar e contar a história.



6 a 10 anos

As crianças podem ler as cartas sozinhas, escrever e até encenar as histórias.

Cartas do jogo





Quem?

UM ACABAXI
DE ÓCULOS
ESCUROS



Quem?

UM MENINO
TAGARELA



Quem?

UMA CANTORA
DE ÓPERA



Quem?

UM
APRESENTADOR
DE TV



Quem?

UM PIRATA
CAOLHO



Quem?

UMA
ASTRONAUTA
BANGUELA



Quem?

UMA BETERRABA
ESTILOSA



Quem?

UMA ABÓBORA
DE TERNO



Quem?

UM FLAMINGO
COM TORCICOLO



Quem?

UM ROBÔ
SENTIMENTAL



Quem?

UMA GIRAFA
GRIPADA



Quem?

UM JACARÉ DE
GRAVATA



Quem?

A MINHOCÁ
ANIVERSARIANTE



Quem?

UMA MOSCA
ESPORTISTA



Quem?

UM DINOSSAURO
VEGETARIANO



Quem?

UMA ZEBRA
CANTORA



Quem?

UMA CENOURA
MUSCULOSA



Quem?

UM QUEIJO
CAIPIRA



Quem?

UMA VOVÓ
ENGRAÇADA



Quem?

UM CHIMPANZÉ
TÍMIDO



FAZ...

ANDOU DE
MONOCICLO



FAZ...

FRITOU
UM OVO



FAZ...

VIAJOU DE
AVIÃO



FAZ...

SALTOU DE
PARAQUEDAS



FAZ...

COMPROU UM
BINÓCULO



FAZ...

COMEU UMA
ERVILHA



FAZ...

TROPEÇOU EM
UMA PEDRA



FAZ...

APRENDEU A
NADAR



FAZ...

APRENDEU A
TOCAR VIOLÃO



FAZ...

PASSEOU NO
PARQUE



FAZ...

**SOLETROU O
ALFABETO**



FAZ...

**FEZ
ANIVERSÁRIO**



FAZ...

**FOI AO
DENTISTA**



FAZ...

**CONTOU UMA
MENTIRA**



FAZ...

FALOU FRANCÊS



FAZ...

FOI AO CIRCO



FAZ...

**FLUTUOU
ATÉ A LUA**



FAZ...

**QUERIA
BRINCAR DE
BOLHA DE
SABÃO**



FAZ...

**PINTOU UM
QUADRO**



FAZ...

**PULOU NA
POÇA**



MAS...

NÃO GOSTOU



MAS...

**COMEÇOU A
CHOVER**



MAS...

**ACHOU
R\$ 5,00
NO CHÃO**



MAS...

**FICOU COM
FOME**



MAS...

**TEVE UM
ATAQUE DE
RISOS**



MAS...

**SUA MÃE NÃO
DEIXOU**



MAS...

**SEU CADARÇO
DESAMARROU**



MAS...

**ESQUECEU DE
ESCOVAR OS
DENTES**



MAS...

**PRECISAVA
TOMAR
BANHO**



MAS...

**NÃO SABIA
DANÇAR**



MAS...

OUVIU UM
SOM
ESTRANHO



MAS...

ACABOU A
LUZ



MAS...

PEGOU NO
SONO



MAS...

APARECEU UM
ARCO-ÍRIS



MAS...

PRECISOU DE
AJUDA



MAS...

ENCONTROU
SEU PRIMO



MAS...

ADOTOU UM
PEIXE-PALHAÇO



MAS...

FICOU COM
PREGUIÇA



MAS...

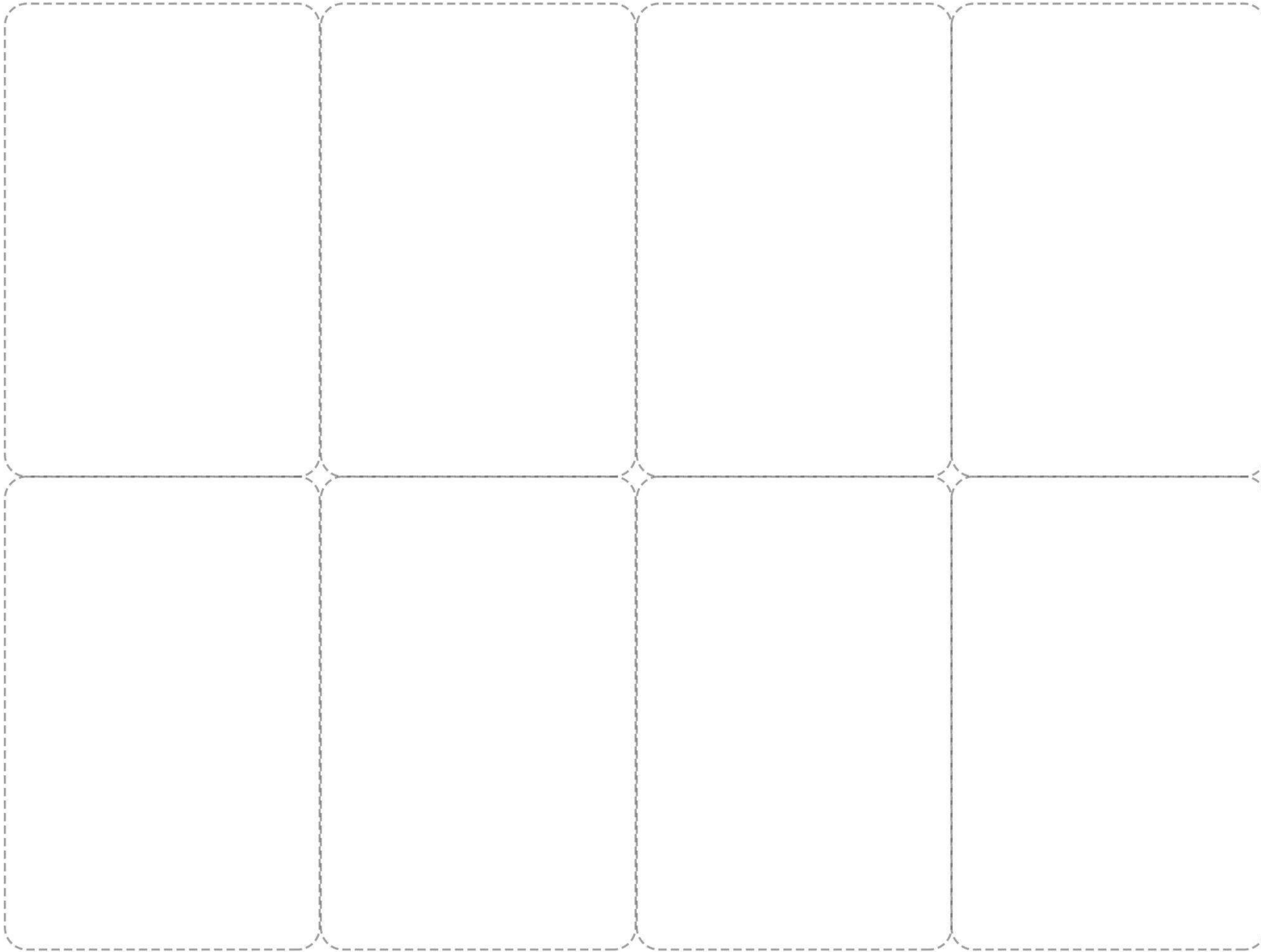
CHEGOU
ATRASADO



MAS...

ACABOU O
TEMPO

Cartas em branco



Guia Jogando em família

Brincadeiras e jogos em família são ótimos incentivos para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Veja a seguir dicas de como usar o jogo Histórias Fantásticas para incentivar o seu pequeno.

1

Desenhar e pintar

Incentive seu pequeno a desenhar uma história com base em 3 cartas sorteadas (sempre uma de cada tipo: **Quem, Faz e Mas**). Vale desenhar o personagem principal, o lugar onde ele mora, ou até fazer uma tirinha contando cada parte da história. Você também pode desenhar sua própria história!

2

Pequeno escritor

Se a criança está em fase de alfabetização, incentive-a a escrever a historinha criada a partir das cartas do jogo. Ela poderá se basear nos textos das cartas, mas terá que adicionar novas palavras para formar conexões e o final da narrativa, desenvolvendo assim o seu vocabulário e a habilidade de conectar as ideias no texto.

3

Coleção de personagens

Além do protagonista da história sorteado na carta **Quem**, incentive seu pequeno a incluir na narrativa outros personagens, inventando seus nomes, gostos, aparências, etc. Vocês podem fazer juntos fichas com um desenho e as principais características de cada personagem. E depois, poderão inventar novas histórias com essa turminha.

4

Histórias com o corpo

Além de exercitar a mente, a criança pode também explorar movimentos com o corpo através da história. Vocês podem brincar de fazer mímica para o outro adivinhar quem é o protagonista ou o que acontece na narrativa. E que tal criar um teatro para cada um encenar um personagem da história?

5

Antes de dormir

A hora de deitar é muito propícia para ler ou contar histórias. Se seu pequeno é um leitor apaixonado que pede para ler o mesmo livro todos os dias, experimente usar as cartas do jogo nesse momento e criar uma história que ele nunca ouviu antes. Isso pode estimular a criança a querer conhecer novas histórias e [escolher novos livros infantis](#).

6

Infinitas histórias

Com as cartas prontas que já vêm no jogo, é possível criar 8 mil histórias! Mas seu pequeno pode ir além e incluir ainda mais opções. Basta recortar as cartas em branco e escrever nelas novos elementos, seguindo as categorias indicadas. Com imaginação, nem mesmo o céu é o limite!

Guia Jogando na escola

Ao desenvolver atividades voltadas para o lúdico com crianças, é importante que o educador proponha tipos diferentes para atingir os objetivos de maneira mais assertiva. Cada brincadeira oferece um grupo de benefícios, e por isso todas têm a sua importância.

Ensino Lúdico

Jogos e brincadeiras na educação infantil

O Ensino Lúdico está entre as práticas pedagógicas mais utilizadas em sala de aula na Educação Infantil e nos primeiros anos do Ensino Básico. Por meio das atividades constituídas por jogos e brincadeiras, é possível incentivar a criatividade e a imaginação, despertando o interesse dos pequenos pelo conhecimento e ajudando em seu desenvolvimento.

Sabe-se que o lúdico, por utilizar uma linguagem própria do universo infantil, confere uma maneira quase inconsciente de aprender, de maneira muito mais prazerosa e eficaz. Além disso, as atividades lúdicas ajudam na compreensão das regras sociais, de cidadania, desenvolvem a memória, as habilidades físicas e ensinam as crianças a começarem a lidar com suas próprias emoções.

A seguir, você encontra sugestões de como os educadores podem aplicar o jogo Histórias Fantásticas em sala de aula para estimular o aprendizado.

1

Faz de conta

Material necessário: cartas Histórias Fantásticas.

Organize a sala de aula em círculo. Os alunos devem sortear uma carta de cada tipo e ler em voz alta. Depois do sorteio, cada aluno deve contar sua história para os outros alunos. A criança que não conseguir criar a história, deverá pedir dicas ao professor ou aos colegas de sala.

Habilidade desenvolvida: inventar histórias e brincadeiras baseadas no cotidiano ou na imaginação aumenta o senso criativo e faz com que as crianças exercitem a capacidade de resolução de problemas, descobrir conflitos, dificuldades e soluções para aquele contexto. Além disso, a contação de história ajuda na ampliação do vocabulário, desperta sentimentos, emoções, desenvolve a imaginação, a criticidade, proporciona experimentar mundos novos de modo significativo e prazeroso.

2

Escreva sua história

Material necessário: cartas Histórias Fantásticas, folhas de papel, lápis, lápis de cor e borracha.

Para os mais velhos, coloque as cartas empilhadas sobre a mesa. Os alunos devem retirar uma carta de cada tipo e escrever a sua história. Utilize a carta em branco para que o aluno complemente suas ideias.

Habilidade desenvolvida: a aprendizagem da linguagem oral e escrita é um dos elementos mais importantes para as crianças aplicarem suas possibilidades de inserção e de participação nas diversas práticas sociais. O Desenvolvimento de linguagem escrita tem uma relação direta com a língua portuguesa, o aprendizado da gramática e interpretação de texto.

3 Teatrinho

Material necessário: cartas Histórias Fantásticas, objetos que ajudem na interpretação (opcional).

Divida a sala entre palco e plateia. O aluno pega uma carta de qualquer uma das categorias e improvisa uma cena, utilizando a carta sorteada. A plateia tenta adivinhar qual tipo de carta o aluno está interpretando: **Quem, Faz ou Mas.**

Habilidade desenvolvida: o teatro na escola estimula a flexibilidade, a noção de espaço e o equilíbrio para os mais novos. Já os mais velhos, desenvolvem o equilíbrio emocional, o pensamento crítico, o corpo e a mente. A criança também ganha mais autonomia e exercita a capacidade de resolver problemas.

4

Caixa surpresa

Material necessário: cartas Histórias Fantásticas, uma caixa, música ou apito/sino.

Coloque as cartas dentro de uma caixa. Organize os alunos sentados em círculo. A caixa deverá circular de mão em mão até um sinal dado, ou o som de uma música. Aquele que estiver com a caixa na mão no momento em que é dado o sinal, ou a música parar, deverá tirar da caixa uma carta de qualquer tipo e contar uma história.

Habilidade desenvolvida: essa atividade desenvolve a construção da narrativa, o improviso, tornando o aprendizado mais interessante. O aluno se torna protagonista, constrói o saber de forma coletiva e coordena as atividades propostas.

5

Desenhe a história

Material necessário: cartas Histórias Fantásticas, folhas de papel, lápis de cor ou giz de cera.

Divida as crianças em grupos de 3. Defina quem será o 1º, 2º, 3º jogador da rodada. Ao sinal do professor, o primeiro jogador do grupo deve pegar uma carta do tipo Quem e desenhar o personagem em uma folha de papel. Em seguida o segundo jogador pega uma carta do tipo Faz e desenha o que personagem está fazendo. O terceiro jogador tira uma carta do tipo Mas desenha uma situação que ocorre com a personagem e desenha um desfecho para a história.

Cada jogador ao desenhar não pode falar e os demais tentam acertar o que está sendo desenhado. Ao final da rodada, com tempo combinado e definido pelo professor, cada grupo apresenta o seu desenho para os demais grupos.

Habilidade desenvolvida: o desenho é essencial para o desenvolvimento das crianças, além de ser uma atividade muito divertida, é uma forma de comunicação. É por onde a criança expressa seus sentimentos, suas idéias e suas vontades.

O jogo Histórias Fantásticas foi criado por:



A **Dentro da História** tem o propósito de incentivar a leitura de forma inovadora, transformando as crianças em protagonistas de livros personalizados junto aos seus personagens favoritos. No nosso clube de assinatura, as famílias recebem todos os meses Kits exclusivos com livros e brincadeiras estrelados pela criança. E nas escolas, a personalização promove experiências de leitura inesquecíveis para os alunos.

Conheça os Livros Personalizados

agenda edu

A **Agenda Edu** é uma empresa de educação com viés tecnológico que, desde 2014, tem como missão tornar alunos e responsáveis participantes ativos da rotina escolar. Presente em mais de 1.500 escolas por todo o Brasil e com um milhão de usuários, somos a agenda digital mais utilizada do país. Aproximamos famílias e escolas com interações que geram valor e fortalecem laços.

Experimente na sua escola