Cartões para inventar histórias

Uma personagem, um lugar, um problema e uma ajuda: a história é sua.

Prepare as quatro pilhas

O adulto recorta os cartões das páginas 2 a 5. Separe por categoria: PERSONAGEM (estrela), LUGAR (casa), PROBLEMA (interrogação) e AJUDA (coração). As palavras e os símbolos diferenciam as pilhas mesmo na impressão em preto e branco.

Comece com uma combinação

Escolha um cartão de cada pilha ou embaralhe e retire um. Leia em voz alta. Exemplo: Capitu + quintal ensolarado + sumiu um convite + fazer um mapa. Como essa ajuda poderia resolver o problema?

Conte em três cenas

1. Quem estava lá e o que queria fazer? 2. Qual dificuldade apareceu? 3. Que ideia ajudou e como terminou? Use a página 6 para desenhar, escrever ou pedir ao adulto que registre as frases ditadas pela criança.

Escolha o jeito de participar

A criança pode apontar os cartões, fazer gestos ou completar apenas uma frase. Para começar, use só personagem e lugar. Depois acrescente o problema; por fim, a ajuda. Se a combinação não fizer sentido, troquem um cartão e tentem outra.

Quando estiverem em grupo

Cada pessoa acrescenta uma frase. Ouçam a ideia anterior antes de continuar. A história pode ter um final engraçado, tranquilo ou surpreendente. Não há resposta certa nem disputa.

> Os cartões identificam personagens pelos nomes. Farofa é um cão caramelo, Capitu é uma capivara, Miquinho é um macaco-prego e Luma é uma arara-azul.

Imprima em A4, tamanho real (100%), frente única. As peças também funcionam em preto e branco.

Uso familiar e escolar gratuito. Pode copiar para a turma, preservando os créditos. Não revender.

Quem entra na história?

Escolha uma personagem. Você também pode convidar outras para a aventura.

PERSONAGEM



Farofa

cão caramelo

PERSONAGEM



Capitu

capivara

PERSONAGEM



Miquinho

macaco-prego

PERSONAGEM



Luma

arara-azul

Onde a aventura acontece?

Recorte e forme uma pilha com os cartões desta categoria.

LUGAR

Quintal ensolarado

LUGAR

Cantinho da leitura

LUGAR

Praia das conchas

LUGAR

Jardim das flores

LUGAR

Casa da turma

LUGAR

Ponte do riacho

LUGAR

Praça da festa

LUGAR

Trilha das pegadas

O que aconteceu?

Recorte e forme uma pilha com os cartões desta categoria.

PROBLEMA

Sumiu um convite

PROBLEMA

A ponte tem um buraco

PROBLEMA

O vento levou o desenho

PROBLEMA

Choveu na hora da festa

PROBLEMA

Dois amigos querem o mesmo brinquedo

PROBLEMA

A caixa não abre

PROBLEMA

Alguém perdeu o caminho

PROBLEMA

O bolo ficou sem enfeite

Que ideia pode ajudar?

Recorte e forme uma pilha com os cartões desta categoria.

AJUDA

Pedir ajuda

AJUDA

Ouvir uma ideia

AJUDA

Dividir materiais

AJUDA

Fazer um mapa

AJUDA

Experimentar de novo

AJUDA

Esperar a vez

AJUDA

Construir juntos

AJUDA

Inventar outro plano

Minha história em três cenas

Desenhe. O adulto pode escrever as frases que você contar.

1. O COMEÇO

2. O PROBLEMA

3. A SOLUÇÃO