

APRENDO
com

cartas

BANDEIRAS E PAÍSES

Inclui sugestões de jogos:

Galo
Stop
Peixinho



7-10
ANOS

SUGESTÕES DE JOGOS

Os jogos que a seguir se propõem são apenas alguns dos muitos que se podem realizar. Em geral, o objetivo deste baralho de cartas é associar uma bandeira ao respetivo nome do país, nome da sua capital ou monumento conhecido desse país. Ou seja, podemos formar os seguintes pares de cartas:

- Bandeira (moldura azul) + Nome do país (moldura verde)
- Bandeira (moldura azul) + Nome da capital (moldura amarela)
- Bandeira (moldura azul) + Monumento do país (moldura vermelha)

Uma vez que as cartas têm elementos na frente e no verso, há várias possibilidades de correspondência. Por isso, é necessário que, sempre que seja indicado, se faça uma seleção prévia dos pares correspondentes e que, durante o jogo, não se troquem as frentes das cartas que estão a ser trabalhadas.

Para além das sugestões apresentadas, outras abordagens mais simples podem ser seguidas: por exemplo, dispor todas as bandeiras numa mesa e perguntar, aleatoriamente, o nome de cada país e da sua capital. Também podemos pedir que seja indicado num mapa-mundo a localização de cada país representado nas bandeiras, aproveitando para trabalhar os continentes, os oceanos e até mesmo os países vizinhos.

SUGESTÕES DE JOGOS

PEIXINHO

Objetivo: Juntar duas cartas correspondentes (uma bandeira e o respetivo nome do país, nome da capital ou nome de um monumento) e conseguir formar o maior número de pares.

Jogadores: 2 ou mais jogadores.

Como jogar:

- Começa-se por fazer uma seleção dos pares de cartas correspondentes que entrarão no jogo. Atenção, não se enganem! Baralham-se estas cartas, tendo cuidado para que não se troquem as frentes que estão a ser trabalhadas.
- Cada jogador recebe quatro cartas no início do jogo e vê se tem algum par correspondente. Se tiver, diz «Peixinho» e guarda as cartas.
- De seguida, este jogador pergunta ao jogador à sua esquerda se este tem, por exemplo, uma carta relativa a Portugal (tem de ter obrigatoriamente esta carta para a poder pedir) e este jogador tem duas opções:
 - diz que sim, e entrega ao outro jogador a outra carta correspondente a Portugal. O jogador que pediu a carta diz «Peixinho», guarda este par de cartas e joga outra vez.
 - diz que não, e o outro jogador tem de ir «à pesca», ou seja, tem de ir buscar uma carta ao baralho. Se essa carta for a correspondente a Portugal (ou seja, a carta que ele pediu), então diz «Peixinho», guarda as cartas e joga outra vez; se não, passa o jogo a quem estiver à sua esquerda, que seguirá o mesmo procedimento.
- O jogo acaba quando todos os jogadores deixarem de ter cartas, e ganha quem conseguir mais «Peixinhos».

SUGESTÕES DE JOGOS

GALO

Objetivo: Dizer o nome de cada bandeira para fazer «linha».

Jogadores: 2 jogadores.

Como jogar:

- Escolhem-se aleatoriamente nove cartas com bandeiras (cartas com moldura azul), dispondo-as na forma 3×3 e voltando-as para cima.
- Dá-se a cada jogador cinco molas de roupa com a mesma cor (cores diferentes para cada jogador).
- O jogador que começa escolhe uma bandeira e tem de dizer o nome do país representado. Se acertar, coloca a sua mola de roupa em cima dessa carta. Para aumentar o grau de dificuldade, em vez do nome do país pode ser pedido o nome da capital, do continente a que pertence, de um oceano/mar que o banhe ou de um país vizinho, ou até mesmo que se indique a sua localização num mapa-mundo.
- Vão jogando alternadamente, e vence o jogo quem conseguir formar uma linha.
- Alternativamente, em vez de bandeiras, poderão ser selecionadas apenas as cartas com nomes de países (cartas com moldura verde), com nomes de capitais (cartas com moldura amarela) ou com os monumentos (cartas com moldura vermelha), adaptando as informações solicitadas conforme a nossa escolha.

SUGESTÕES DE JOGOS

STOP

Objetivo: Identificar o maior número de países/capitais (obter mais pontos).

Jogadores: 2 ou mais jogadores.

Como jogar:

- Dispõem-se sobre a mesa, de forma ordenada, todas as cartas com as bandeiras (cartas com moldura azul) voltadas para cima.
- O jogador mais novo inicia o jogo enunciando o alfabeto (dirá apenas o A em voz alta e o restante alfabeto para si próprio, em silêncio) e o jogador à sua direita dirá STOP quando quiser que ele pare. De seguida, este jogador que disse STOP irá procurar a bandeira de um país ou de uma capital que comece por essa letra. Por exemplo, se saiu a letra L, irá procurar a bandeira de um país cujo nome comece por L, como Letónia. Mas também pode procurar a bandeira de Portugal e indicar Lisboa, que é a sua capital. O jogador recebe 1 ponto por cada país/capital que consiga identificar. Registam-se os pontos obtidos por esse jogador numa folha. Este jogador será quem vai enunciar o alfabeto na jogada seguinte e o jogador à sua direita será quem vai dizer STOP e procurar as cartas.
- O jogo prossegue seguindo esta lógica e termina ao fim de três ou quatro rodadas (no início, definir ao fim de quantas rodadas termina o jogo).

Ganha quem conseguir obter mais pontos, ou seja, quem conseguir identificar o maior número de países/capitais.



África do Sul



Chipre



Alemanha



Croácia



Angola



Cuba



Argentina



Dinamarca



Austrália



Egito



Áustria



Eslováquia



Bélgica



Eslovénia



Brasil



Espanha



Bulgária



Estados Unidos da América



Cabo Verde



Estónia



Canadá



Finlândia



Chéquia



França



China



Grécia



Hungria



Índia



Irlanda



Islândia



Itália



Japão



Letónia



Lituânia



Luxemburgo



Malta



Marrocos



México



Moçambique



Noruega



Países Baixos



Polónia



Portugal



Reino Unido



Roménia



Rússia



São Tomé e Príncipe



Suécia



Suíça



Turquia



Ucrânia



Venezuela

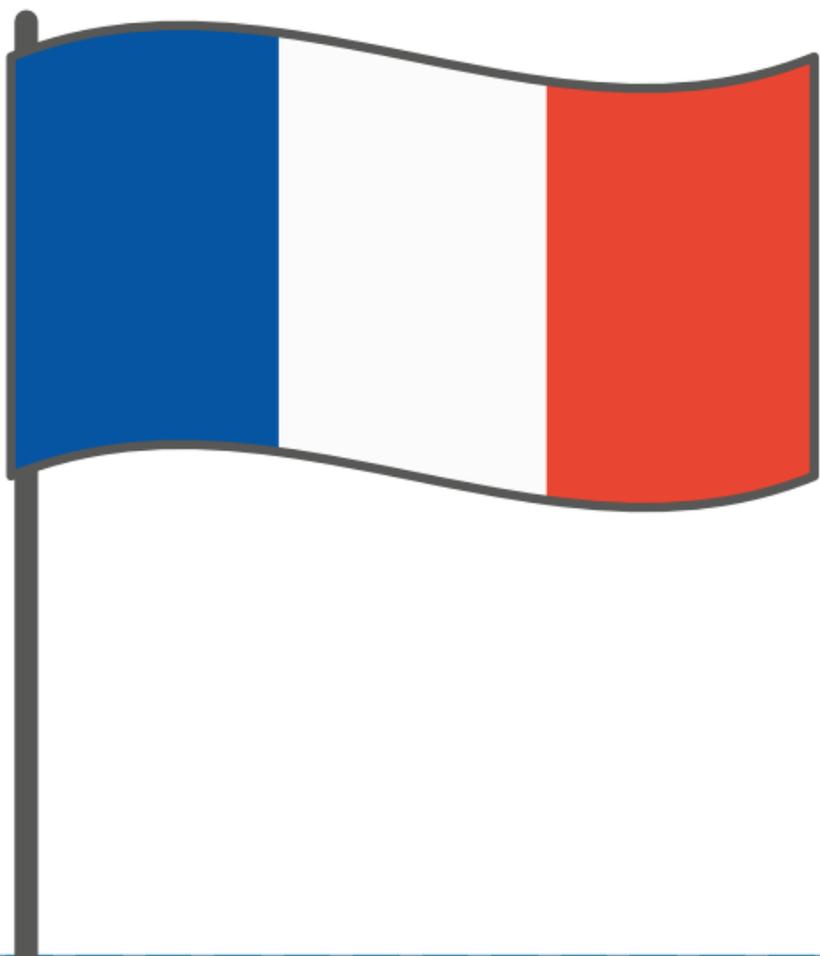




**Acrópolis
de Atenas
(Atenas)**



Luanda



CANADÁ

DESCOBRIR TAMBÉM:



Penguin
Random House
Grupo Editorial

www.penguineducação.pt

Editamos livros
de apoio escolar para
uma aprendizagem
autónoma e estimulante,
com rigor científico
e garantia de sucesso.

ISBN 9789895831500



Apoio Escolar / 7-10 Anos

55
cartas

2+
jogadores

Edição: Olga Fontão
Design: Ágata Ventura
Infografia: Adobe Stock
1.ª edição: janeiro de 2025
ISBN: 978-989-583-150-0

Impresso na China

© 2025, Penguin Random House
Grupo Editorial, Unipessoal, Lda.
Fábula Educação é uma chancela de
Penguin Random House Grupo Editorial
Todos os direitos reservados.
correlo@penguinrandomhouse.com



Aviso de sufocamento. Não aconselhável a crianças com menos de 3 anos – contém peças pequenas.