

**ESTADO DO PARANÁ**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO**  
**DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL**

**JOGOS E BRINCADEIRAS PARA CURSOS DE LIBRAS**

O jogo é a principal atividade durante o curso de Libras. Jogando é que os alunos se desenvolvem mantendo o aprendizado e reflexos ativos. Mas, acima de tudo, é jogando que eles se divertem e desfrutam a companhia dos colegas e do professor surdo.

E o tempo em que dedicamos em aplicar o jogo converte-se, assim, em um momento para encontrarmos o prazer com os alunos que nos rodeia, aproveitando ao máximo as possibilidades que nos oferece a dinâmica do jogar por jogar. Quando brincamos com alunos, estamos ajudando-os a aprender espontaneamente a lidar com Libras, ensinando-os a agir diante de diversas situações com mais segurança e confiança e despertando-os o gosto pela esta forma de comunicação.

Esta apostila reúne uma seleção de jogos, que foi baseado e adaptado dos livros “*O grande livro dos jogos*” de Allué, M. Josep ,da Editora Leitura, Belo Horizonte, 1998 e “*O livro dos jogos e das brincadeiras para todas as idades*” de Heliana Brandão e Maria das Graças V.G.Froeseler, da Editora Leitura, Belo Horizonte, 1998, para tornar mais divertida e agradável as aulas de LIBRAS, pois para jogar , o mais importante é a vontade de participar e a disposição de fazê-lo bem.

Espero que esta apostila seja uma ferramenta útil e agradável aos instrutores surdos para ser aproveitado como realmente vale a pena: jogando!

Karin Lilian Strobel

### **1- “Transmissão de mensagem”**

*É um jogo tranqüilo que provocará gargalhadas dos participantes. Requer muita atenção para compreender a mensagem que o companheiro transmite.*

Organizar os jogadores em fila, um ao lado do outro.

O primeiro comunica uma mensagem em Libras, que ele inventou à pessoa seguinte.

Quando o segundo recebe a mensagem, ele a transmite ao seguinte, procurando repetir em Libras o que entendeu, o mais rápido possível.

Quando o último receber a mensagem, comunica aos demais o que recebeu depois de haver passado por todos os jogadores e o primeiro comunica a mensagem original.

Varição: em vez da mensagem em Libras, poderá transmitir uma palavra em alfabeto manual (treino de alfabeto manual).

### **2- “O que você viu ontem?”**

*Uma maneira incrível para promover curiosidade dos mais novos e desenvolver-lhes a capacidade de conversação em Libras e da abstração.*

Escolher um jogador para ser interrogado e os demais fazem as perguntas em Libras.

O jogador a quem se vai interrogar escolhe um objeto, um animal ou uma pessoa que viu no dia anterior e escreve num papel para documentar e guardá-lo e então transmite em Libras, por exemplo: “ONTEM EU-VER UM ANIMAL”.

Os demais jogadores fazem perguntas em Libras, um de cada vez, para adivinhar o que o companheiro viu. Este somente responde em Libras “SIM” ou “NÃO”.

O primeiro que adivinhar o que o companheiro viu deve transmitir às escondidas em Libras e depois ler no papel. Se acertou, junta-se ao companheiro, se errou cai fora e o mesmo procedimento continua com o restante dos jogadores.

### **3- “De África veio um barco”**

*Um jogo de vocabulários em Libras que exige grande dose de imaginação e conhecimento de diferentes Configurações das Mãos.*

Um jogador sinaliza em Libras para os demais: “VIR ÁFRICA BARCO CARREGADO ...” e acrescenta o vocabulário em Libras de qualquer produto que pode ser transportado por barco. Por exemplo, “MAÇÃ”.

O jogador seguinte deve sinalizar o vocabulário em Libras de outra mercadoria que tem a mesma Configuração de Mão que a primeira. Por exemplo, “COPO”.

Quando um jogador não conseguir continuar a série, é eliminado.

Ao jogador que ficar por último compete recomeçar o jogo com um novo vocabulário em *Libras* com outra Configuração de Mão.

Variação: Em vez de Configuração das Mãos, também pode-se pedir para pensarem em *Libras* os produtos da mesma categoria, por exemplo: animal: cachorro, gato, etc... frutas: maçã, abacaxi, uva, etc...

#### **4- “Verbos x Configuração de mãos - CM”**

Um dos jogadores anuncia um verbo em *Libras* e a CM, perguntando em *Libras*: “O QUE... “VER” igual esta CM:[L]” (e mostra com as mãos a CM escolhida).

A partir desse momento, todo mundo fica atento a qualquer coisa que se vê e que se usa com a mesma CM:[L].

Quando um jogador sinaliza em *Libras* algo que se vê e com a mesma CM escolhida, diz este vocabulário em *Libras* para todos, por exemplo: “ÓCULOS” e ganha 1 ponto.

Continua com o jogador vencedor anunciando um verbo em *Libras* e a CM escolhida, por exemplo: “O QUE ... “COMER” igual esta CM:[A]” que a resposta é “ARROZ”, e assim progressivamente.

Obs: para compreender melhor a transcrição das CM citadas acima, verificar na tabela das CM da página 220, no livro “*Por uma Gramática de Língua de Sinais*” da Lucinda Ferreira Brito.

#### **5- “Palavras encadeadas: Libras x português”**

*O vocabulário em Libras e a memória dos participantes são colocados à prova neste jogo simples e divertido.*

Estabelecer uma ordem de jogo de forma que após o último volta-se ao primeiro (em círculo).

O primeiro jogador anuncia um vocabulário qualquer em *Libras*. Por exemplo: CADEIRA”.

O segundo jogador deve responder em Libras o vocabulário que começa pela última letra (em português) do vocabulário anunciado, nesse caso, pela letra “a” (cadeira). E este jogador anuncia em *Libras* “AVIÃO”, o terceiro jogador deve pensar em um vocabulário em Libras que começa com “o” (avião- português).

O jogo continua até que algum jogador repita um vocabulário em *Libras*.

## **6- “Nem sim, nem não”**

*Um singular duelo em que não se pode distrair um só momento.*

Em duplas, os combatentes começam o jogo dizendo os vocabulários em *Libras* que não podem usar durante a partida: “SIM” , nem “NÃO”.

A partir desse momento, cada jogador tenta fazer com que o outro sinalize os vocabulários proibidos, fazendo perguntas de todo tipo, e toma muito cuidado com as que ele lhe faz.

O primeiro que sinalizar “SIM” ou “NÃO” (com os dedos ou cabeça) perde, e o outro jogador ganha 1 ponto.

A lista de vocabulários em *Libras* proibidos vai-se ampliando, para tornar o jogo mais difícil, conforme avançam as partidas. Por exemplo: “SIM”, “NÃO”, “BRANCO”, “PRETO”, etc...

## **7- “A Mochila- jogo de memória”**

*Um jogo que colocará à prova a memória dos participantes e sua capacidade de concentração.*

Formar um círculo de jogadores sentados, de forma que após o último volta-se ao primeiro.

O primeiro jogador faz sinal de um vocabulário em *Libras* qualquer. Por exemplo: “CASA”.

O segundo jogador repete o sinal que o primeiro fez e acrescenta outra: “CASA, AVIÃO”.

Cada jogador deve repetir todos os vocabulários anunciados até o momento na mesma ordem e acrescentar um novo à série. Assim, quanto mais jogadores participarem e mais voltas forem dadas, o jogo se tornará cada vez mais complicado, pois o número de vocabulários ficará cada vez maior e, conseqüentemente, mais difícil será memorizá-las.

Quando alguém se atrapalha, os demais jogadores podem ajudá-lo. O jogo termina quando não restar ninguém que seja capaz de memorizar toda a série.

#### 8- “A horta”

*Os mais novos da aula terão que repassar seus conhecimentos na conversação em Libras sobre vegetais para continuar no jogo.*

O professor de Libras se encarregará de anunciar um vocabulário em Libras um vegetal.

Os jogadores devem retrucá-lo sinalizando “prá cima”, (se cresce acima do solo – tomate, alface, feijão ...), ou “prá baixo” (se cresce abaixo da superfície – batata, nabo, cenoura, ...).

O jogador que errar é eliminado e deve esperar o fim da partida para retornar ao jogo

#### 9- “Série de vocabulários”

*Um jogo tranqüilo de associação livre de vocabulários em Libras.*

O jogo começa quando o professor de Libras anuncia em *Libras* o primeiro vocabulário que lhe ocorre. Por exemplo, “BOLA”.

O jogador seguinte deve anunciar outro vocabulário em *Libras* relacionado de alguma maneira com o anterior. Nesse caso, poderia ser “CHUTAR”, ou “FUTEBOL”...

O processo se repete com novos vocabulários em *Libras* até que alguém repita um.

Se o professor de Libras não vê nenhuma relação entre dois vocabulários, pode pedir explicações à pessoa que a anunciou. Se a explicação não convencer o grupo, ele perde, e reinicia-se o jogo.

## **10- “Os opostos”**

*Neste jogo, necessita-se de rapidez mental e facilidade para relacionar idéias em Libras.*

O professor de Libras começa o jogo anunciando um vocabulário em *Libras* à qual se pode atribuir outro que seja seu oposto. Por exemplo, “DIA”.

Os alunos devem retrucar em *libras* o antônimo do vocabulário. Nesse caso, “NOITE”.

O aluno que responder primeiro deve anunciar um novo vocabulário em *libras*.

Se em algum momento alguém responde um vocabulário à qual não se pode encontrar seu antônimo – por exemplo, “LÁPIS” - , o primeiro que denunciar cai fora.

## **11- “Narração com verbos em Libras”**

*Este jogo deixa a imaginação livre para o aluno criar histórias incríveis em Libras.*

O professor de Libras sinaliza vários verbos para os alunos até atingir uma série de 4 ou 5. Por exemplo, “CORRER – COMER – VOAR – ENTERRAR”.

Em um tempo determinado – 2 ou 3 minutos -, cada grupo (com 4 ou 5 alunos de cada) elabora uma pequena narração em *libras* na qual apareçam todos os verbos anunciados, na mesma ordem, sem acrescentar nenhum. No nosso caso, poderia ser: “PATO CORRER-MUITO PRIMEIRO COMER... VOAR-CIMA CERCA... ENTERRAR-CHÃO” (O pato correu tanto para comer primeiro que voou por cima da cerca e se enterrou no chão).

Esgotado o tempo fixado, cada grupo anunciam aos demais a frase que inventaram.

Ganha ponto para o grupo que tem a frase bem elaborada e bonita.

## **12- “Construindo palavras”**

*Um jogo um pouco complicado em que é indispensável Ter alguma rapidez mental e um bom treino em alfabeto manual.*

Formar um círculo com os alunos.

O professor de Libras inicia o jogo soletrando uma letra qualquer com o alfabeto manual. Por exemplo, “S”.

O aluno seguinte acrescenta outra letra – “A” – e soletra as duas juntas: “S-A”. Quando se acrescenta uma letra, deve-se pensar que deverá formar uma palavra conhecida.

Cada aluno vai acrescentando uma letra até formar uma palavra. Então, cada um anuncia a palavra em que pensava ao acrescentar sua letra, para ver se é a que finalmente se obteve.

### **13- “As iniciais”**

*Os jogadores devem criar frases absurdas e divertidas em libras, em um show de imaginação.*

Um grupo escolhe uma Configuração da Mão- CM qualquer – por exemplo, CM:[Y] – e a anunciam para que os demais grupos possam ver.

Dá-se 1 ou 2 minutos para que cada grupo invente uma frase em *libras* com o maior número possível de vocabulários com a mesma CM apresentada. Neste caso, poderia ser “TELEFONAR AVISAR-ME BOI GORDO TRISTE PORQUE VACA IR-AVIÃO” (Telefonaram me avisando que o boi gorducho estava triste porque a vaca foi embora de avião), nesta frase, as palavras grifadas acima possuem a mesma CM apresentada.

Cada grupo apresentam sua frase em *libras* para os demais, ganha ponto o grupo que formulou a frase com mais vocabulários com a mesma CM escolhida. Não é obrigatório que as frases sejam verdadeiras, mas sim que sejam bem construídas.

O grupo vencedor do primeiro jogo propõe aos demais grupos uma nova CM para iniciar a Segunda rodada, e assim sucessivamente.

### **14- “Se fosse, se fosse”**

*Este jogo permite passar momentos divertidos e descobrir a imagem que as pessoas têm de cada um.*

Um aluno sai, então o grupo escolhe um companheiro. Ao voltar o aluno terá que adivinhar a identidade do escolhido.

Para averiguar quem é a pessoa escolhida, o aluno deve fazer perguntas em *libras* comparando o personagem oculto com diferentes elementos. Por exemplo: “Se fosse um animal, qual seria?”

O grupo responde levando em conta a aparência física, a personalidade, os hobbies e outras características do companheiro.

O adivinhador poderá fazer todas as perguntas que quiser, mas só tem uma chance para adivinhar de quem se está descrevendo.

### 15- “*Descrição*”

*Este jogo permite passar momentos divertidos e descobrir a imagem que as pessoas têm de cada um e também treinar o Classificador – CL (descrição de uma imagem de pessoa através de CL).*

Um aluno sai, então o grupo escolhe um companheiro. Ao voltar o aluno terá que adivinhar a identidade do escolhido.

Para averiguar quem é a pessoa escolhida, o instrutor surdo inicia fazendo classificador o tipo de cabelo, formato do rosto, do nariz, etc.

O aluno responde levando em conta a aparência física do escolhido, poderá fazer todas as perguntas que quiser, mas só tem uma chance para adivinhar de quem estão descrevendo.

Depois poderá a ser a vez do aluno a descrever com CL do outro escolhido e assim sucessivamente.

### 16- “*Vejo, vejo*”

*Um jogo muito tranqüilo, adequado para qualquer momento.*

Para começar o jogo, o professor de Libras escolhe mentalmente um objeto que esteja à vista e sinaliza em *libras*: “EU-VER...”

Os demais jogadores perguntam em *libras*: “O QUE VOCE VER?” O instrutor descreve em *libras*: “EU-VER GRANDE, REDONDO, BRANCO...”

Cada jogador lhe faz pergunta em *libras*, tentando descobrir o objeto. Pode-se responder apenas “SIM” ou “NÃO”.

Depois de cada resposta afirmativa, pode-se tentar adivinhar. O primeiro a conseguir escolhe outro objeto.

### **17- “Memorização de diversos objetos”**

*Neste jogo, a emoção vai aumentando à medida que vai-se desenvolvendo e ficam menos objetos para citar.*

O professor de Libras seleciona 10 objetos, coloca-os em cima da mesa mostrando aos alunos, apresenta cada objeto e sinaliza em *libras*, depois manda os alunos olharem todos os objetos fazendo a contagem regressiva para aumentar a emoção.

Ao esgotar o tempo, cobre todos os objetos com o pano.

Cada aluno, na sua vez, deve apresentar em *libras* os vocabulários de cada objetos de que se lembra, sem repetir nenhum já citados.

O jogo acaba quando ninguém consegue lembrar-se de algum objeto ou quando se completa a série.

Variação: em vez de objetos na mesa, também pode se apresentar quadro com bastante detalhes, ou desenhar no quadro-negro figuras, etc.

### **18- “Sem repetir”**

*Um jogo muito adequado para exercitar a visão, memória e os vocabulários em libras.*

Formar um círculo, e o professor de Libras inicia citando em *libras* um objeto que está à vista na sala (ou ao ar livre).

Na sua vez, cada aluno cita um objeto que vê, tendo o cuidado de não repeti-lo.

Ao fim de umas tantas rodadas, é realmente difícil recordar-se de todos os objetos citados. Quem repetir algum objeto sai do jogo.

### **19- “O líder da libras”**

*Este jogo combina libras e disfarce, para desafiar a capacidade de observação de um dos participantes.*

Escolher um jogador, que deve deixar a sala.

Os demais jogadores sentam-se no chão, formando um círculo.

Escolher um dos participantes para desempenhar o papel de líder de *libras*. A escolha deve ser feita às escondidas, de modo que o jogador que saiu não possa ver nada.

O líder sinaliza em *libras* o “verbo”. Os demais jogadores o imitam.

O jogador que deixou a sala se coloca no centro do círculo e tenta adivinhar quem é o líder.

O líder vai mudando de “verbo”, tentando não ser descoberto. Se for identificado, passa a missão para o próximo, e é ele quem abandona a sala.

## **20- “A descrição detalhada da foto enigmática”**

*Este jogo ajuda na capacidade de observação e de descrição detalhada de cada parte da foto.*

Selecionar uma foto de jornal ou revista que tenha, no mínimo, o tamanho de uma folha de papel sulfite.

Recortar a folha de papel sulfite em 6 quadrados para com eles cobrir toda a foto (como quebra-cabeça). A cada quadrado faz-se uma dobra na ponta para poder segurá-lo melhor.

Primeiro mostra toda a foto para o grupo e depois cobrir totalmente a foto com os quadrados.

Cada jogador, na sua vez, tira um quadrado de papel para ver um pedaço da foto e procura descrever em Libras o que está vendo.

Prossegue-se tirando os quadrados até que alguém faça a descrição completa.

Descrição: em formas, cores, textura, tamanho e localização.

## **21- “Os animais”**

*Um jogo simples para os iniciantes, que se divertirão muito imitando animais com expressão corporal e facial.*

O professor de Libras dirige o jogo. Colocar os participantes iniciantes de pé em círculo.

O condutor de jogo diz em Libras o sinal de um animal e uma das ações que ele realiza. Por exemplo: “SAPO PULAR”.

Todos os participantes devem imitar o animal na atitude narrada pelo condutor até que ele diga uma outra ação ou um novo animal.

## **22- “O Espelho”**

*Um jogo de imitação de Libras com expressão facial e corporal, em que se deve ficar muito atento e segurar o riso.*

É conveniente que o professor de Libras dirija o jogo. Colocar os participantes emparelhados, frente a frente, formando duas filas.

A um sinal, os participantes de uma das filas começam a fazer Libras lentamente com expressão facial e corporal. Os da outra fila devem imitar o seu par o melhor possível, como se fossem seu espelho. É proibido rir, a menos que esteja imitando o jogador.

Passado um minuto, invertem-se os papéis, isto é, quem imitou passa a ser imitado.

## **23- “Todos com a letra...”**

*“Um rico vocabulário, treino de soletração e de leitura de alfabeto manual e boa memória são fundamentais para ganhar este jogo.”*

Estabelecer uma ordem entre os jogadores. Um anuncia em voz alta uma letra, dizendo em Libras: “Palavras com a letra... T”, por exemplo.

Cada jogador, na sua vez, soletra em alfabeto manual uma palavra que comece com a letra escolhida, sem repetir nenhuma.

O jogo termina quando alguém não é capaz de dizer uma palavra nova ou quando disser uma já mencionada.

## **24- “Meu pai é ferreiro”**

*“ Um jogo que combina a Libras com a memória e permite passar momentos bens divertidos”.*

Colocar os jogadores em círculo. O primeiro diz em Libras: “Meu pai é ferreiro e faz assim”, enquanto faz gesto como se batesse com o martelo sobre uma bigorna

Todos os jogadores imitam o gesto final, e passa a vez para o próximo.

O jogador seguinte diz: “Seu pai é ferreiro e faz assim” enquanto todos imitam o movimento, e logo acrescenta: “Minha mãe é enfermeira e faz assim”, e simula aplicar uma injeção.

Todos imitam o novo movimento, e passa-se a vez ao próximo, que deve repetir as profissões e os gestos finais dos anteriores e acrescentar um ofício mais à lista.

## **25- “Sucessão de sinais em Libras”**

*“Um jogo divertidíssimo que funciona melhor quanto maior for o número de participantes, permite o treino de numerais manuais e de expressão corporal e facial.”*

Colocar todos os participantes sentados no chão, com as pernas cruzadas, formando um círculo.

O primeiro jogador conta ritmicamente manualmente, “um, dois e três”, enquanto faz um sinal repetitivo, como: “Médico” três vezes.

Quando acaba, o segundo jogador conta também até três, repetindo o sinal feito pelo primeiro. Enquanto o faz, observa o novo sinal que já está fazendo o primeiro, para repeti-lo depois.

O terceiro jogador repete o sinal feito pelo segundo, enquanto este repete o que acaba de fazer o primeiro. Acrescenta-se sinais até que se complete a volta.

## **26- “Continue a história”**

*“Este jogo reforça a imaginação dos participantes e diverte, pelas situações incríveis que são relatadas.”*

Um jogador começa a contar em Libras uma história inventada durante um minuto.

Terminado o tempo, o próximo deve retomá-la no ponto em que foi interrompida e continuá-la, acrescentando o que lhe ocorrer durante outro minuto.

Cada jogador tem um minuto para prosseguir a história, conduzindo-a até onde quiser. Os resultados sempre são surpreendentes e divertidos.

## 27- ***“Mímica”***

*“Neste jogo permite ao jogador o treino de expressão corporeo-facial e também tem de ser capaz de fazer-se entender sem palavras e ser rápido.”*

O professor de Libras para conduzir o jogo prepara uma lista de umas 15 palavras para serem representadas. Os demais participantes se dividem em dois grupos e se situam a alguns metros do condutor.

Um jogador de cada grupo vai até o condutor e este lhes mostra a palavra escrita que devem representar. Os jogadores voltam correndo ao seu grupo para encená-la, sem usar Libras.

Quando alguém adivinha a palavra, retorna ao condutor para que ele lhe mostre a palavra seguinte e a representa para o grupo.

Ganha o grupo que termina primeiro a lista preparada pelo professor de Libras.

Obs.: Não é permitido fazer-se entender pela Libras, pelo Alfabeto manual ou pela fala, utilizando somente a mímica.

## 28- ***“De que trabalha?”***

*“Um jogo de adivinhação sobre o que se está dizendo”*

Um jogador escolhe uma profissão. Os demais lhe fazem perguntas em Libras para adivinhar qual é.

O interrogado pode responder unicamente com a primeira e a última letra da resposta. Se o jogador escolhe a profissão mecânico e se lhe perguntam “onde trabalha”, deve responder “O-A” (OficinA).

Prosseguir com as perguntas para tentar decifrar as respostas até que alguém consiga adivinhar a profissão do companheiro.

## 29- ***“Mensagem soletrada em alfabeto manual”***

*“Um jogo de atenção na leitura e de soletração de alfabeto manual, que constitui um autêntico desafio para os iniciantes.”*

Cada jogador, na sua vez, soletra claramente uma palavra, utilizando o alfabeto manual e não pode repetir.

Os demais jogadores tentam entender a palavra. Quando ele acaba de soletrar, cada um diz em Libras o que acha que leu.

Os que acertaram ganham um ponto cada um.

### **30- “Saudações giratórias”**

*“Este jogo serve para passar horas divertidas, também é ideal para o primeiro dia de aula de Libras para quebrar o gelo quando se reúne um grupo novo de pessoas”*

O professor de Libras conduz o jogo. Os participantes se colocam em pares, formando dois círculos paralelos.

O professor de Libras dá uma senha numerada que determina os tipos de saudações em Libras que serão feitos. Por exemplo: 1- *“oi, tudo bem?”* com leve inclinação de cabeça informalmente; 2- *“Prazer em te conhecer”* com abraço; 3- *“Bom-dia!/Boa-tarde!/Boa-noite!”* com aperto de mão formalmente..

À ordem de “girando”, o círculo de dentro gira para a direita e o de fora para a esquerda.

O professor de Libras diz em Libras o número, todos se detêm e saúdam o companheiro que estiver à frente da maneira que corresponde com o número citado. À medida que se repete o jogo, vão incrementado os tipos de saudações para torná-lo mais divertido.

### **31- “Os filmes”**

*“Um jogo de Libras e mímica muito divertido em que se deve imitar personagens de filmes famosos, ideal para a aula de Libras de Meios de Comunicação em que se comenta sobre filmes e cinema”*

Escolher o primeiro jogador a representar. Os demais serão público.

O jogador escolhido explica através de Libras e mímica o título do filme, ou as cenas que ele acredita serem as mais representativas, com a intenção de algum dos participantes lhe adivinhe o nome.

Os demais jogadores tentam adivinhar soletrando o nome de filme. Quem consegue soma um ponto e passa a encenar um novo filme. É conveniente estabelecer um tempo máximo para as representações.

Obs.: não pode soletrar o nome de filme durante a apresentação.

### **32- “Pulso chinês”**

*“Este jogo permite exercitar a mobilidade de dedos, para depois soletrar manualmente mais facilmente”*

Cada dupla juntam-se as mãos, prendendo os dedos de tal maneira que somente fiquem livres os polegares.

Ao comando de “1,2,3, já” cada jogador tentará pegar o polegar do companheiro com o seu, sem soltar-se em nenhum momento.

O jogador que conseguir pegar o polegar do oponente e mantê-lo imobilizado enquanto conta até 3, ganha a partida. Vence quem conseguir três vitórias.

### **33- “As verdades”**

*“Um jogo que exige rapidez de compreensão em Libras para não ser desclassificado”*

É conveniente que o professor de Libras conduza o jogo. Todos os participantes se colocam olhando para o condutor do jogo.

O condutor diz em Libras sem repetir uma frase na qual alguém realiza uma determinada ação. Por exemplo: “O carpinteiro serra a madeira”.

Os jogadores devem imitar a ação somente se a frase for verdadeira. Caso contrário, devem permanecer quietos.

O condutor vai complicando as frases para que fique mais difícil saber se são certas ou não. O jogador que se confunde é eliminado.

### **34- “Fazer o contrário do que digo”**

*“Um jogo divertido em que se deve fazer sempre o contrário do que se diz.”*

Um jogador conduz o jogo. Os demais ficam em fila olhando para ele.

O condutor dá uma ordem em Libras. Por exemplo: “saltem!”, e todos os jogadores devem fazer exatamente o contrário, isto é, agachar-se rapidamente.

O jogador que se confundir e não realizar a ação contrária é eliminado.

O condutor vai aumentando a dificuldade das ordens e especificando com que parte de corpo deve fazer. Dizendo em Libras, por exemplo: levantar o pé esquerdo; abaixar a mão direita; abrir os dedos de mão esquerda... e vai aumentando as ações fazendo com que os jogadores fiquem confusos e sendo eliminados um por um.

### **35- “Bam!”**

*“ Um jogo em que permite aos jogadores o treino de numerais manuais e ficar atentos á seqüência dos mesmos e conhecimento matemático ”*

Colocar os jogadores em círculo ou ordená-los de forma que depois do último volta-se a encontrar o primeiro.

Em seguida, escolher um número de 1 a 9, o qual ficará proibida de anunciar.

Um jogador qualquer começa a contagem manualmente, prosseguindo com a da direita, dizendo cada jogador o número seguinte.

Quando chegar o número proibido ou qualquer outro que seja seu múltiplo, o jogador que deveria dizê-lo em Libras, bate palmas “Bam!” em seu lugar.

O jogador que errar sai do jogo, ficando o círculo menor e o jogo mais rápido.

### **36- “Caretas”**

*Este jogo é ideal para treino de expressões faciais.*

Escolher o líder de teatro.

Ele diz em Libras “Agora vamos fazer caras de contente”, e todos fazem sua melhor expressão de alegria. Continua: “Agora, caras de triste” e todos se entristecem. Continuam pedindo cara de susto, ternura, raiva, amor, etc.

Ao final, o próprio grupo escolhe os que fizeram as melhores caras.

### **37- “Sinais de nomes de pessoas”**

*Este jogo permite o treino de memória em sinais de nomes de pessoas de grupo*

Os jogadores colocam-se de pé em círculo. O primeiro que tem na mão uma flor diz a frase em Libras: “Ai está a flor que o “sinal de nome” deu para você “sinal de nome” . O jogador seguinte diz a mesma frase, só mudando o sinal de nome . A flor vai passando de mão em mão. Quem errar a frase com sinais de nome de pessoas cai fora.

### **38-**

