

## Ere da Quitete

1. Preparação: Espalhe todas as cartas do Ere da Quitete viradas para baixo.
2. Modo de jogar: O jogador vira duas cartas, uma de cada vez.
3. O objetivo é encontrar duas cartas que sejam EXATAMENTE IGUAIS.
4. Acerto: Se forem idênticas, o jogador recolhe o par e joga de novo.
5. Erro: Se forem diferentes, ele vira de volta e passa a vez.
6. Fim: O jogo termina quando TODAS as cartas forem recolhidas. Quem tiver mais pares iguais vence!

## Ere da Quitete

Com grande alegria, apresentamos o Ere da Quitete, um jogo de memória criado a partir da nossa jornada de leitura do livro A África que você fala.

O que é o Ere da Quitete?

Origem do Nome: ERE é a palavra “jogo” em Iorubá, e QUITETE homenageia nosso EDI, Lúcia Quitete.

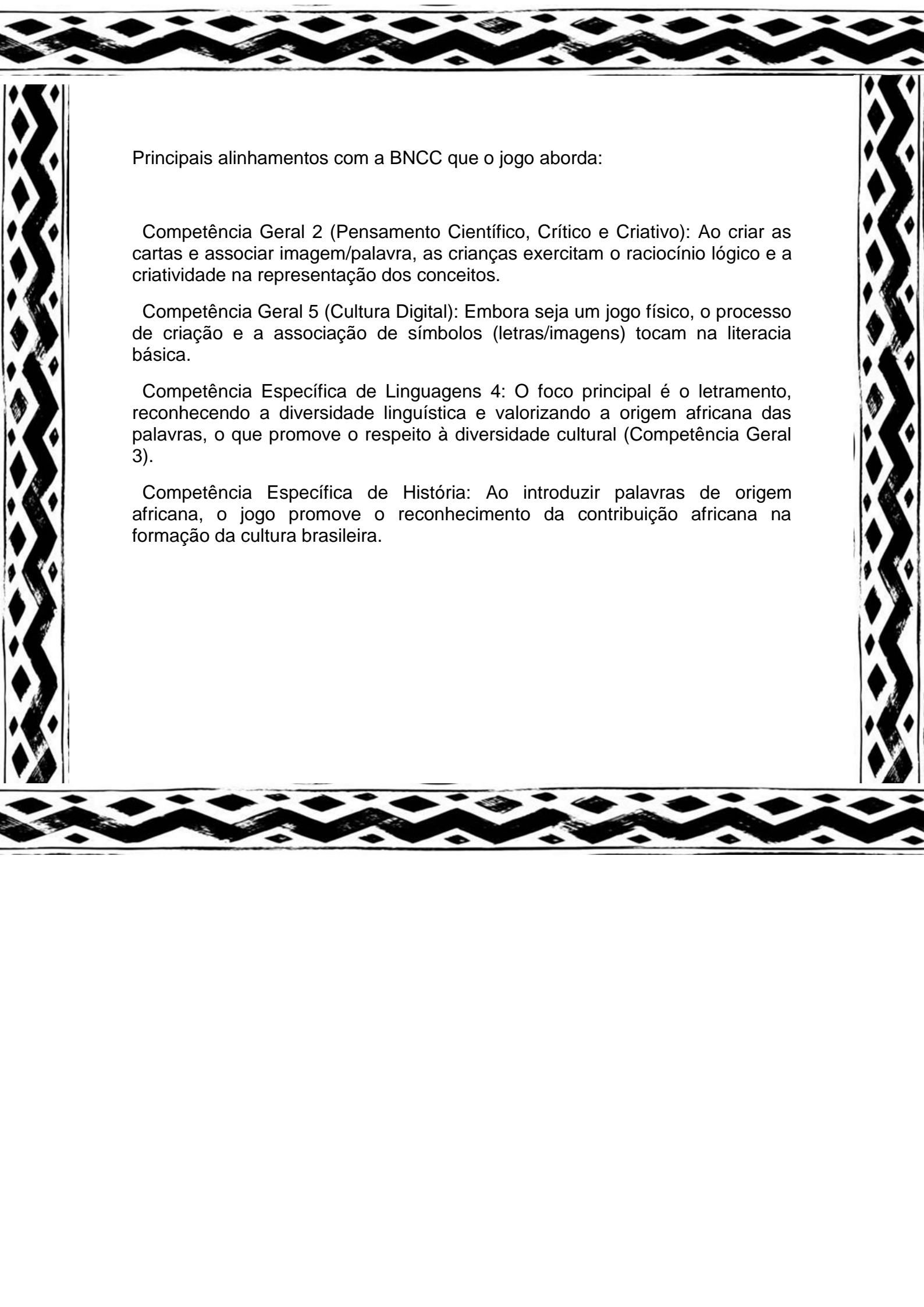
Criação Coletiva: Este jogo nasceu das mãos das crianças da Turma EI-51. Após a leitura do livro “A África que você fala”, de Cláudio Fragata, elas escolheram palavras apresentadas no livro e, juntas, criaram as 15 cartas, desenhando a imagem e copiando a palavra correspondente.

Dinâmica: É um jogo inspirado no jogo da memória, onde o objetivo é encontrar os pares idênticos, combinando as cartas que possuem a mesma imagem e palavra.

Nossos Objetivos com o Jogo:

A intenção do Ere da Quitete é transformar a brincadeira em uma poderosa ferramenta de aprendizado.

Introduzir e valorizar palavras de origem africana em nosso vocabulário, mostrar como a África está presente em nosso cotidiano. Promover o reconhecimento cultural, estimular a atenção, conexão, memória visual e auditiva através do lúdico e a escuta ativa.



Principais alinhamentos com a BNCC que o jogo aborda:

Competência Geral 2 (Pensamento Científico, Crítico e Criativo): Ao criar as cartas e associar imagem/palavra, as crianças exercitam o raciocínio lógico e a criatividade na representação dos conceitos.

Competência Geral 5 (Cultura Digital): Embora seja um jogo físico, o processo de criação e a associação de símbolos (letras/imagens) tocam na literacia básica.

Competência Específica de Linguagens 4: O foco principal é o letramento, reconhecendo a diversidade linguística e valorizando a origem africana das palavras, o que promove o respeito à diversidade cultural (Competência Geral 3).

Competência Específica de História: Ao introduzir palavras de origem africana, o jogo promove o reconhecimento da contribuição africana na formação da cultura brasileira.