



**EXPECTATIVA  
DE RESPOSTAS:  
GÊNERO  
TEXTUAL:  
RESENHA**

## EXPECTATIVA DE RESPOSTAS

### ATIVIDADE DE CONTEXTUALIZAÇÃO DO CAMPO, DO GÊNERO E DO TEMA

1. Respostas pessoais. O intuito da questão é permitir aos estudantes que compartilhem suas experiências.
2. Trata-se de propaganda para novas expansões para o jogo, ou seja, complementos que expandem as possibilidades do jogo. Portanto, o objetivo é anunciar os produtos para vendê-los para quem já tem o jogo original.

### ATIVIDADE 1 – INTERPRETAÇÃO TEXTUAL

1. O autor menciona o objetivo de conectar-se com sua criança interior, estimular imaginação, apresentar surpresas e emoções.
2. Mora em apartamento. Isso fica evidente porque, além de a carta mencionar o apartamento da vizinha, há menção a sacada, algo típico de apartamentos.
3. No início da carta, o remetente afirma que os dois têm uma relação amistosa, devido aos interesses que compartilham.
4. Deixar o gato dentro de casa durante a noite.
5. Chorar em voz alta durante a madrugada juntamente ao gato.
6. As respostas são pessoais. Porém, é possível dizer que essa atitude do remetente soa como uma provocação ou como uma brincadeira. Assim, dependendo de como a vizinha encerra a questão, pode haver conflitos, o que impediria uma solução pacífica.

### ATIVIDADE 2 – ANÁLISE DO CONTEXTO DE PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO E DA FORMA COMPOSICIONAL DO GÊNERO

1. A função desse gênero é ensinar a jogar o jogo de forma adequada.
2. Foi o autor do jogo, Jean Louis Roubira.
3. Pessoas que querem jogar o jogo.
4. Nota autor: o autor explica sua inspiração e objetivos ao criar o jogo.
5. Visão geral do jogo: apresenta de forma resumida como jogar o jogo.
6. Preparação: apresenta os componentes presentes no jogo.
7. Como jogar: explica as regras do jogo.
8. Dicas para o narrador: apresenta dicas para o jogador que ocupa a função de narrador do jogo.
9. Partida com três jogadores: explica as regras para quando o jogo for jogado com três pessoas.

10. Dixit expansões: apresenta expansões que podem ser compradas para expandir as possibilidades de como jogar o jogo.

### **ATIVIDADES DE ANÁLISE LINGUÍSTICA/SEMIÓTICA**

1. Esses recursos servem para ilustrar como jogar, tornando as explicações ainda mais acessíveis.
2. Os tópicos servem para discriminar peças do jogo, no caso da seção Preparação. Nas demais seções, os tópicos servem para organizar cronologicamente as etapas do jogo, de forma a deixar as regras mais claras e acessíveis.

