

JOGOS POLARES QUAL É A PALAVRA?

Sobre o jogo: Este jogo é inspirado em jogos digitais para smartphones e apresenta em cada carta quatro imagens que têm uma relação nem sempre muito óbvia entre si. A missão do jogador é decifrar quais são essas palavras dentro de um prazo limitado tempo. A temática das imagens e das respectivas palavras está relacionada às Regiões Polares da Terra. Sugere-se que, após a atividade lúdica, o material seja retomado, podendo projetar a imagem das cartas para que todos vejam ao mesmo tempo e seja realizado um debate ou mesmo uma atividade de pesquisa, aprofundando-se o tema. O professor ou a turma podem escolher um ou mais temas para explorar com mais detalhes de acordo com o interesse ou os conteúdos curriculares trabalhados em Ciências, Língua Portuguesa, Geografia ou outras disciplinas.



Fotos: Sonia Regina Grötzner



JOGOS POLARES QUAL É A PALAVRA?

REGRAS

Número de participantes: 1-16 jogadores ou equipes

Materiais:

16 cartas com enigmas

1 carta-gabarito

Cronômetro, temporizador, ampulheta ou relógio

Papel e caneta (opcional)*

*Obs.: Sugere-se que as respostas sejam anotadas em papel à parte e não nas próprias cartas, de modo que as cartas possam ser utilizadas várias vezes.

Objetivo do jogo: Descobrir qual é a palavra relacionada às quatro imagens em cada carta.

Como jogar:

- Os jogadores devem preferencialmente sentar-se em círculo ao redor de uma mesa.
- Embaralhar as cartas com enigmas e fazer um único monte com as informações viradas para baixo.
- Cada jogador deve pegar uma carta, inicialmente sem virar, ou seja, sem ver seu conteúdo.
- O tempo de cada rodada será controlado pelo professor ou um juiz.
- Quando todos estiverem preparados e munidos de uma carta, deve ser acionado um temporizador (ou outra forma de medir o tempo) e simultaneamente dar o comando para que os jogadores virem as cartas e vejam seu conteúdo, sem deixar que os outros vejam.
- Sugere-se adequar o tempo entre 30 segundos e 1 minuto a depender da faixa etária e da dinâmica desejada.
- O jogador deve olhar para as 4 imagens e decifrar qual é a palavra que relaciona-se a elas e que pode ser escrita nos espaços com as letras que estão embaralhadas na parte inferior de cada carta.
- Ao decifrar, deve anotar o número da carta (indicado no canto inferior esquerdo) e a respectiva resposta. Caso não decifre, anota apenas o número da carta. Em seguida, deve abaixar a carta na mesa, sem deixar que os demais jogadores vejam seu conteúdo.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
Departamento de Biologia Celular
Grupo de Pesquisa em Recursos Educacionais



- Terminado o tempo estipulado para cada rodada, os jogadores devem passar a carta que acabaram de utilizar para o jogador à sua direita.
- Quando todos estiverem preparados e munidos de uma nova carta, repete-se os procedimentos até que todos os jogadores tentem decifrar o enigma das 16 cartas ou por quantas rodadas se desejar. Dependendo do número de jogadores/equipes, deverão ser pegadas outras cartas do monte.
- Ao final, munido da carta-gabarito, o professor ou juiz deve revelar quais são as respostas corretas, permitindo que os jogadores confirmem seus acertos.
- Ganha o jogador/equipe que decifrar o maior número de palavras corretamente.

© **Autores:**

Samantha Costa Gusmão
Sandra Freiberger Affonso
Flavia Sant'Anna Rios