

## **JOGO DA MEMÓRIA**

**Relação de peças: 26 peças vermelhas  
26 peças azuis**

### **O jogo**

Este é um jogo da memória que mantém as características do jogo convencional, porém a formação de pares refere-se a imagem e características dos rios apresentados no jogo.

A cada rodada o jogador deverá escolher duas cartas (uma azul e outra vermelha) e desvirá-las. Se formar um par (imagem e descrição do rio), elas são removidas do jogo, caso não forme o par elas deverão ser viradas novamente, mantendo-se no mesmo local de origem. Esse processo deve ser repetido até que todas as cartas sejam removidas.

A ideia do jogo é virar as cartas e ir memorizando o desenho a sua descrição, para isso é importante prestar atenção ao posicionamento das peças, portanto as cartas não podem ser mudadas de lugar.

O jogo da memória é considerado um grande aliado no processo de ensino aprendizagem, pois além de treinar a memorização, ser divertido pode ser visto como um passatempo permitindo treinar a concentração (já que é necessário estar concentrado para memorizar e escolher as cartas certas), e ao mesmo tempo um recurso lúdico na construção do conhecimento, oportunizando que o aluno brinque enquanto aprenda.

Essa versão do jogo da memória se diferencia pois, além dessas habilidades, permite aos jogadores conhecer uma coletânea de rios que contribuíram para a construção da identidade cultural de diversos grupos sociais.

### **Como jogar**

- Distribua a cada grupo um jogo da memória, embaralhando as cartas na mesa com o desenho e descritores virados para baixo;
- Os jogadores deverão se organizarem a posição de cada jogador podendo ser feita a escolha sorteando no dado, tirando no “par ou ímpar”, “mão aberta ou mão fechada”, “dois ou um” entre outras formas de escolha para estabelecer a posição de cada jogador;
- Cada jogador deve escolher uma carta vermelha e outra azul para poder desvirar;

- Para formar um par, a imagem (carta vermelha) deverá corresponder às características descritas na outra parte (carta azul);
- Se corresponderem e formarem um par, elas são eliminadas, devendo ficar com o jogador que acertou;
- O jogador terá direito de continuar jogando enquanto acertar;
- Se o jogador errar o par, deverá virar as cartas novamente sem removê-las do lugar e passar a vez a outro jogador;
- As cartas acertadas contarão pontos para o jogador que acertou;
- Ganha o jogo o participante que reunir maior número de cartas e descrição correta de cada rio;