

AS ATIVIDADES PROPOSTAS AQUI SEGUEM OS MESMOS MOLDES DO JOGO ELABORADO PARA ESTE PLANO DE AULA, PORÉM EXPLORAREMOS UM POUCO MAIS A CAPACIDADE CRIATIVA DOS ALUNOS SUGERINDO DUAS ATIVIDADES NAS QUAIS ELES POSSAM CRIAR AS CARTAS PARA O JOGO. NA PRIMEIRA ATIVIDADE IREMOS MANTER A DINÂMICA DE UTILIZAÇÃO DAS CARTAS SEM AS INFORMAÇÕES ABAIXO E A UTILIZAÇÃO DA TABELA PARA ANOTAÇÃO DOS DADOS DE CADA RODADA. NA SEGUNDA ATIVIDADE IREMOS PROPOR A CRIAÇÃO DE CARTAS JÁ COM AS INFORMAÇÕES RELATIVAS A CADA CRITÉRIO E, PORTANTO, NÃO UTILIZAREMOS A TABELA COMO FORMA DE REGISTRO. POR FIM, APRESENTAMOS UMA PROPOSTA DE DESAFIO QUE CONSISTE EM UM JOGO DE 7 ERROS COM BASE NAS INFORMAÇÕES APRESENTADAS NAS CARTAS.

## **ATIVIDADE 1**

### **REGRAS DO JOGO:**

- ❑ CADA JOGADOR RECEBERÁ 8 CARTAS EM BRANCO E DEVERÁ CRIAR DESENHOS DIFERENTES PINTANDO COM UMA ÚNICA COR ALGUNS QUADRADINHOS EM CADA UMA DELAS.
- ❑ A PARTIDA ACONTECERÁ DURANTE 8 RODADAS.
- ❑ A CADA RODADA OS JOGADORES ESCOLHEM UMA DE SUAS CARTAS PARA O COMBATE.
- ❑ APÓS ESTAR COM A CARTA ESCOLHIDA EM MÃOS CADA JOGADOR ESCOLHERÁ, A CADA RODADA, UM DOS TRÊS CRITÉRIOS PARA COMPARAÇÃO DA CARTA COM A DO Oponente. OS CRITÉRIOS SÃO: ÁREA OCUPADA, ÁREA VAZIA E TOTAL DE PEÇAS. OS CRITÉRIOS ESTÃO DESCRITOS NA TABELA PARA ANOTAÇÃO DOS RESULTADOS DO JOGO. O CRITÉRIO QUE NÃO FOR ESCOLHIDO NAQUELA RODADA DEVERÁ SER RISCADO E CADA UM DOS OUTROS CRITÉRIOS SERÁ ENTÃO CONSIDERADO PARA O COMBATE.
- ❑ JÁ COM OS DOIS CRITÉRIOS DA RODADA DEFINIDOS E AS CARTAS PREVIAMENTE ESCOLHIDAS, OS JOGADORES DEVEM MOSTRAR SUAS CARTAS PARA ANOTAR AS INFORMAÇÕES E COMPARÁ-LAS.
- ❑ CADA JOGADOR DEVERÁ ANOTAR NA TABELA (QUE É UMA ÚNICA POR DUPLA) OS VALORES CORRESPONDENTES À SUA CARTA. E O OUTRO JOGADOR IRÁ CONFERIR SE A ANOTAÇÃO ESTÁ CORRETA E ENTÃO PODERÃO VERIFICAR QUEM OBTVEU O MAIOR VALOR EM CADA UM DOS CRITÉRIOS.

**CARTAS PARA O JOGADOR 1 CRIAR**











**CARTAS PARA O JOGADOR 2 CRIAR**









JOGADOR 1	<b>COMBATE DE SUPERFÍCIES</b>	JOGADOR 2
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <span data-bbox="584 1732 990 1795">TOTAL DE PONTOS</span>  </div>		

## ATIVIDADE 2

### REGRAS DO JOGO:

- ❑ CADA JOGADOR RECEBERÁ 9 CARTAS EM BRANCO JÁ COM OS ESPAÇOS PARA COMPLETAR OS VALORES REFERENTES A CADA CRITÉRIO E DEVERÁ CRIAR DESENHOS DIFERENTES PINTANDO COM UMA ÚNICA COR ALGUNS QUADRADINHOS EM CADA UMA DELAS E PREENCHER OS DADOS REFERENTES AO DESENHO.
- ❑ A PARTIDA ACONTECERÁ DURANTE 9 RODADAS.
- ❑ A CADA RODADA SERÁ ESCOLHIDO UM CRITÉRIO PARA A COMPARAÇÃO DAS CARTAS, O CRITÉRIO NÃO PODE SER O MESMO DE UMA RODADA PARA A OUTRA.
- ❑ DEPOIS DE ESCOLHIDO O CRITÉRIO CADA JOGADOR ESCOLHERÁ SUA MELHOR CARTA PARA COMPARAR COM A DO Oponente.
- ❑ O JOGADOR QUE TIVER O MAIOR VALOR RELATIVO AO CRITÉRIO ESCOLHIDO FICA COM A SUA CARTA E GANHA A CARTA DO Oponente. ESTAS CARTAS VÃO SENDO GUARDADAS, NÃO PODEM ENTRAR NOVAMENTE NO JOGO.
- ❑ VENCE O JOGO QUEM TIVER O MAIOR NÚMERO DE CARTAS AO FINAL.


ÁREA OCUPADA:

ÁREA VAZIA:

TOTAL DE PEÇAS:


ÁREA OCUPADA:

ÁREA VAZIA:

TOTAL DE PEÇAS:


ÁREA OCUPADA:

ÁREA VAZIA:

TOTAL DE PEÇAS:


ÁREA OCUPADA:

ÁREA VAZIA:

TOTAL DE PEÇAS:


ÁREA OCUPADA:

ÁREA VAZIA:

TOTAL DE PEÇAS:


ÁREA OCUPADA:

ÁREA VAZIA:

TOTAL DE PEÇAS:


ÁREA OCUPADA:

ÁREA VAZIA:

TOTAL DE PEÇAS:


ÁREA OCUPADA:

ÁREA VAZIA:

TOTAL DE PEÇAS:

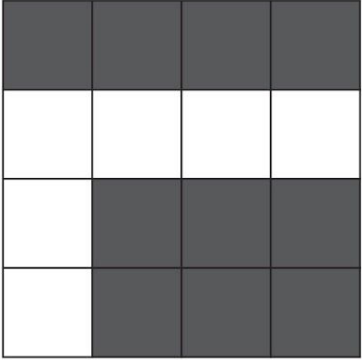

ÁREA OCUPADA:

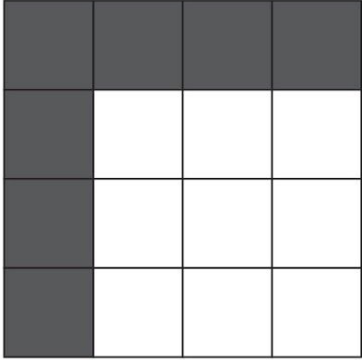
ÁREA VAZIA:

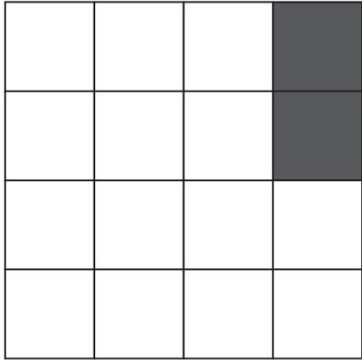
TOTAL DE PEÇAS:

## DESAFIO - JOGO DOS 7 ERROS

AS CARTAS ABAIXO ESTÃO COM ALGUNS ERROS. SÃO UM TOTAL DE 7 ERROS EM TODAS JUNTAS, VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICÁ-LOS? FAÇA A CORREÇÃO DOS 7 ERROS PARA QUE TODAS AS CARTAS FIQUEM COM AS INFORMAÇÕES VERDADEIRAS.

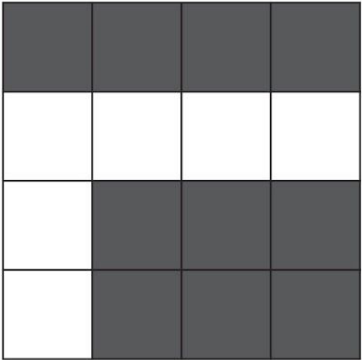

ÁREA OCUPADA: 10
ÁREA VAZIA: 7
TOTAL DE PEÇAS: 2

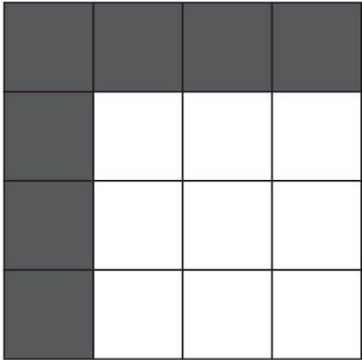

ÁREA OCUPADA: 6
ÁREA VAZIA: 8
TOTAL DE PEÇAS: 2

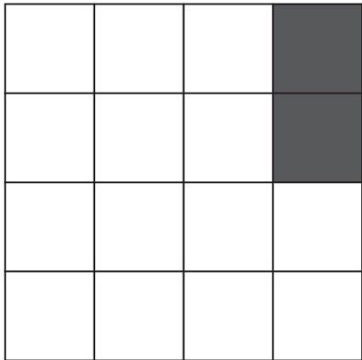

ÁREA OCUPADA: 5
ÁREA VAZIA: 11
TOTAL DE PEÇAS: 4

## DESAFIO - JOGO DOS 7 ERROS

AS CARTAS ABAIXO ESTÃO COM ALGUNS ERROS. SÃO UM TOTAL DE 7 ERROS EM TODAS JUNTAS, VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICÁ-LOS? FAÇA A CORREÇÃO DOS 7 ERROS PARA QUE TODAS AS CARTAS FIQUEM COM AS INFORMAÇÕES VERDADEIRAS.


ÁREA OCUPADA: 10
ÁREA VAZIA: 7
TOTAL DE PEÇAS: 2


ÁREA OCUPADA: 6
ÁREA VAZIA: 8
TOTAL DE PEÇAS: 2


ÁREA OCUPADA: 5
ÁREA VAZIA: 11
TOTAL DE PEÇAS: 4