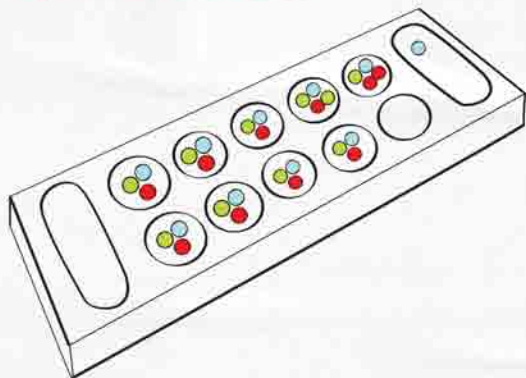


Mancala

- **Anos** 1º ao 9º.
- **Objetivos didáticos** Prever a jogada do adversário e procurar a melhor estratégia.
- **Objetivo do jogo** Conseguir capturar a maior quantidade de sementes.
- **Participantes** Dois.
- **Material necessário** Tabuleiro do jogo (ou outro adaptado) com 12 cavidades para armazenar 36 sementes.



Como se joga

O tabuleiro tradicional da mancala lembra uma caixa de ovos: tem 12 cavidades, sendo seis em cada lado. Em cada extremidade, há um oásis (ou reservatório), que acumula as 18 sementes de cada jogador. Para começar a partida, cada participante deposita três sementes em cada uma das seis cavidades que estão na sua fileira (esse movimento é chamado de sementeira). Em seguida, um jogador tira as sementes de uma das seis cavidades (na colheita) e as coloca nas casas seguintes, uma a uma, seguindo o sentido anti-horário. Quando um terminar sua distribuição, o outro faz o mesmo. O jogador opta por qual cavidade começar a sementeira, mas deve ter em mente que para ganhar a partida deve acumular o maior número de sementes no oásis e, por isso, é interessante que a distribuição inclua deixar uma semente nesse espaço. É possível até mesmo caminhar com as sementes pelas casinhas do adversário até chegar novamente a seu oásis. O jogo termina quando um dos lados ficar vazio. Ganha quem tiver mais sementes em seu oásis.

- **Variação** Acredita-se que esse jogo tenha surgido na África há 7 mil anos e seja um dos mais antigos do mundo. Há muitas regras diferentes – cerca de 200. E mancala também é conhecido por caravana.

FONTE APRENDER COM JOGOS E SITUAÇÕES-PROBLEMA, LINO DE MACEDO, ANA LÚCIA SÍCOLI PETTY E NORIMAR CHRISTE PASSOS, 120 PÁGS., ED. ARTMED, TEL. 0800-703-3444, 46 REAIS.



Batalha naval

- **Disciplina** Geografia.
- **Anos** 2º ao 5º.
- **Objetivo didático** Conhecer coordenadas geográficas e sistemas de localização de pontos na superfície terrestre.
- **Objetivo do jogo** Descobrir, numa tabela, onde o oponente desenhou veículos de guerra.
- **Participantes** Dois.
- **Material necessário** Lápis, borracha e quatro tabelas quadriculadas (duas para cada jogador) de 15 por 15 casas e modelos dos veículos desenhados (hidroaviões, submarinos, cruzadores, encouraçados, porta-aviões).

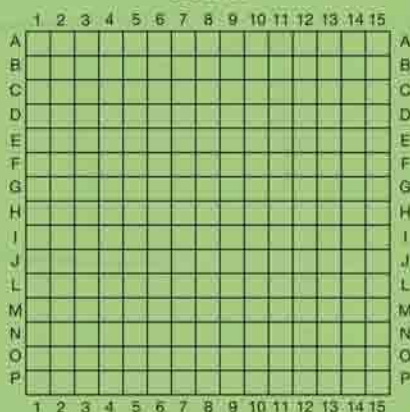
Como se joga

Cada jogador desenha seus veículos em uma das tabelas, respeitando o formato e o tamanho de cada modelo. Em seguida, indica uma coordenada (formadas pela combinação de uma linha e uma coluna) para o adversário, que vai dizer se há algo desenhado naquela posição. Se sim, deve avisar e indicar qual dos modelos foi atingido ou afundado (o que ocorre quando todas as casas daquele veículo forem descobertas). Cada tentativa de descoberta do adversário deve ser assinalada em uma tabela para que se tenha controle do que já foi falado ou de quais devem ser as próximas investidas. A partida termina quando todos os veículos de um dos participantes forem afundados.

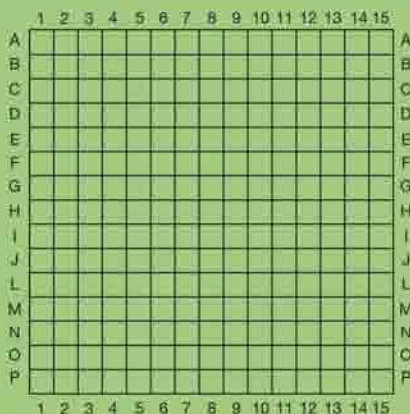
- **Variação** Os participantes informam quando foram atingidos, mas sem indicar em qual das três tentativas do adversário, dificultando a continuidade do jogo.

FONTE ROBERTO GIANIANTI, GEOGRAFO E AUTOR DE LIVROS DIDÁTICOS.

SEU JOGO



JOGO DO ADVERSÁRIO



HIROAVIÃO (5)



SUBMARINO (4)



CRUZADOR (3)



ENCOURAÇADO (2)



PORTA-AVIÕES (1)

Perfil

- **Disciplina** Ciências.
- **Anos** 5º e 6º.
- **Objetivo didático** Identificar as características de planetas, estrelas e satélites.
- **Objetivo do jogo** Baseado em cartas e relatos dos concorrentes, descobrir qual é o elemento do sistema solar.
- **Participantes** Pelo menos dois.
- **Material necessário** Cartas com informações sobre o tema – quanto maior o número e a variedade de cartas, mais desafiador fica o jogo. As cartas podem ser preparadas pelos jogadores ou elaboradas pelo professor e as categorias incluídas (nome, tamanho, peso, distância do sol etc.) podem ser decididas de acordo com o aprofundamento que se deseja ter sobre o assunto.

Como se joga

Sem mostrar aos demais, um jogador pega uma das cartas do monte e lê, uma a uma, as características do planeta, da estrela ou do satélite conforme as perguntas do seu adversário. Quanto menor o número de respostas necessárias para descobrir o que está sendo descrito, mais pontos se ganha.

- **Variação** Usar vocabulário relacionado a outros contextos.

PONTE CLARESSA BUZINARO, PROFESSORA DE LÍNGUA ESTRANGEIRA DA ESCOLA CASTANHEIRAS, EM SANTANA DE PARNAÍBA, NA REGIÃO METROPOLITANA DE SÃO PAULO

Fugi - fugi

- **Disciplina** Educação Física.
- **Anos** 1º ao 5º.
- **Objetivo didático** Correr, perseguir, desviar, fugir e pegar.
- **Objetivo do jogo** O pegador deve conseguir capturar o maior número de pessoas, enquanto os demais procuram escapar para serem vencedores.
- **Participantes** Pelo menos três – um para ser o pegador, outros para fugir.
- **Material necessário** Uma quadra ou espaço onde as crianças possam correr, como um espaço de 10 x 15 metros para uma turma de 30 alunos. A intenção é que haja espaço suficiente para os deslocamentos, mas que a quadra não fique vazia demais. Por isso, ajuste o tamanho conforme o número de participantes.

Como se joga

Em um primeiro momento, um aluno é o pegador e os demais são os fugitivos. Ao comando do professor, os fugitivos correm de uma linha de fundo a outra na quadra, enquanto o pegador tenta encostar no maior número de pessoas. Quem é pego passa a ser também pegador. A cada partida, portanto, aumenta o número de pessoas nessa função e diminui o de fugitivos. Esses novos pegadores devem deixar um dos pés fixo, ficando parados no local onde foram pegos, enquanto tentam alcançar os demais com as mãos. Em todo começo de brincadeira os pegadores gritam “Lá vou eu!” e os demais respondem, em coro, “Fugi-fugi”. O vencedor é o último fugitivo.

- **Variação** Se o primeiro pegador estiver achando muito difícil ou desinteressante perseguir os demais, o professor pode pedir que outro aluno se junte a ele para cumprir esse papel.

Leilão de obras de arte

- **Disciplina Arte.**
- **Anos 4º e 5º.**
- **Objetivo didático** Reconhecer características dos quadros de Frans Post (1612-1680) e aspectos históricos.
- **Objetivo do jogo** Identificar, com o menor número de pistas, o quadro descrito no cartão.
- **Participantes** Pelo menos dois.
- **Material necessário** Reprodução de obras de arte e fichas com descrições de cada uma delas.

Como se joga

Um jogador retira uma ficha e lê a descrição da obra para os demais (pode ser dito, por exemplo, o que aparece no quadro, quais as cores usadas etc.). Esses procuram descobrir qual das imagens que têm diante de si está sendo descrita, apontando quando souberem. Para isso ocorrer, o ideal é que os alunos tenham tido contato com as obras do artista, feito uma análise delas e conversado sobre elas para que saibam nomeá-las e diferenciá-las umas das outras. O aluno que acerta passa a ler as dicas do próximo quadro para os demais adivinharem. Ganha quem acertar o maior número de quadros.

- **Varição** O professor pode fazer a leitura enquanto as crianças localizam as obras. Outra possibilidade é acrescentar o título das obras (tanto na imagem quanto na ficha de descrição) para que sejam identificadas pelo nome. Pode-se, ainda, escolher quadros e informações de outro artista.

FONTE DENISE NALINI, FORMADORA DO INSTITUTO AVISA LÁ E COORDENADORA PEDAGÓGICA DA UNIDADE SÃO PAULO DO INSTITUTO PRÓ-SABER.

Desenho e adivinhação

- **Disciplina** Língua Estrangeira.
- **Ano** 6º.
- **Objetivo didático** Relembrar o vocabulário sobre alimentos típicos de um piquenique.
- **Objetivo do jogo** Identificar o que foi desenhado por um integrante do seu time e falar na língua estrangeira.
- **Participantes** Pelo menos duas equipes com dois participantes em cada uma.
- **Material necessário**
Lápis (ou lápis de cor ou giz de cera), papel para desenhar, pequenas fichas com palavras escritas, saquinho (de pano ou outro material que não seja transparente) para manter essas fichas.

Como se joga

O participante de um dos times sorteia uma ficha e vê a palavra escrita (sem anunciar em voz alta nem mostrar aos demais). Em seguida, faz um desenho representando essa palavra para que os integrantes do seu grupo adivinhem. O professor deve estabelecer um tempo máximo para que essa etapa ocorra, como 30 segundos. Se os integrantes da mesma equipe não acertam, os adversários podem dizer qual o seu palpite observando o desenho. Ganha pontos a equipe que disser a palavra correta usando a língua estrangeira.

- **Variação possível** Usar vocabulário relacionado a outros contextos.

FONTE CLARISSA BUZINARO, PROFESSORA DE LÍNGUA ESTRANGEIRA DA ESCOLA CASTANHEIRAS, EM SANTANA DE PARNAÍBA, NA REGIÃO METROPOLITANA DE SÃO PAULO.

Sudoku

- **Anos** 6º ao 9º.
- **Objetivos didáticos** Formular hipóteses e verificarse elas se confirmam.
- **Objetivo do jogo** Preencher nove diagramas com nove casas cada um, sem repetir os números de 1 a 9.
- **Participantes** Um.
- **Material necessário** Cartela no formato de um quadrado formada por nove quadrados menores, as chamadas regiões, com algumas casas com números preenchidos, lápis e borracha.

7	8						5	6
		9				1		
	4	6		8			7	
6	5				4	7	9	2
			9		1			
3	9	7	6				1	8
	6					2	8	
		5		4		6		
2	1						4	5

Como se joga

O jogador deve descobrir quais números – de 1 a 9 – devem ser usados para completar os espaços vazios. Não pode repeti-los dentro do quadrado menor e na linha e na coluna do quadrado maior. Termina quando todos os espaços forem preenchidos corretamente.

- **Variação** Há versões com diferentes níveis de complexidade. A configuração do quadro – quantidade de números preenchidos e localização deles – indica a dificuldade do jogo.

FONTE APRENDER COM JOGOS E SITUAÇÕES-PROBLEMA, LINO DE MACEDO, ANA LÚCIA SICOLI PETTY E NORIMAR CRISTE PASSOS, 120 PÁGS., ED. ARTMED, TEL. 0800-703-3444, 46 REAIS.

A Mexe-mexe



- **Anos** 3º ao 9º.
- **Objetivos didáticos** Utilizar as cartas que já estão em um jogo para compor outras combinações.
- **Objetivo do jogo** Ser o primeiro a terminar as cartas que tem em mãos.
- **Participantes** Dois ou mais (o ideal é ter de quatro a seis participantes para que não haja muito tempo de espera entre as jogadas).
- **Material necessário** Dois baralhos sem curingas.

Como se joga

Cada jogador recebe 11 cartas e, na sua vez, baixa jogos de pelo menos três (seqüências de mesmo naipe ou de mesmo número com naipes diferentes). Todos podem completar os jogos já baixados, mesmo que tenham sido formados por outra pessoa. Quando o jogador não tem cartas úteis para um jogo, quando chega a sua vez, ele compra uma do monte e dá a vez ao próximo. Qualquer um, na sua vez, pode desfazer um jogo que está na mesa e transformá-lo em outra seqüência, desde que seja para acrescentar outras cartas que tem em mãos. Quem ficar sem cartas primeiro é o vencedor.

- **Variação** A contagem dos pontos pode ser feita de várias maneiras. Uma delas é a que não soma pontos para quem ganha e dá mais para aqueles que ficam com mais cartas em mãos ao fim de uma partida.

FONTE: APRENDER COM JOGOS E SITUAÇÕES-PROBLEMA. LINÓ DE MACEDO, ANA LÚCIA SICOLI PETTY E NORIMAR CHRISTE PASSOS, 120 PÁGS., ED. ARTMED, TEL. 0800-703-3444, 46 REAIS.



Domino

- **Anos** 1º ao 9º.
- **Objetivos didáticos** Antecipar a jogada do oponente, calcular e escolher a melhor peça.
- **Objetivo do jogo** Terminar primeiro as peças que possui, encaixando-as nas de mesmo número já postas na mesa.
- **Participantes** De dois a quatro.
- **Material necessário** As 28 peças que compõem o jogo.

Como se joga

As peças são colocadas com os números virados para baixo e embaralhadas. Cada participante retira sete delas e as guarda sem mostrar aos demais. O jogador que tiver a peça "6 e 6" começa, colocando-a na mesa. Caso estejam jogando duas ou três pessoas e nenhuma delas estiver com essa peça, começa quem tiver a "5 e 5" e assim sucessivamente. O jogador seguinte procura, entre as suas, uma peça com esse número e a une a uma das extremidades da que está na mesa. Dessa maneira, vai se formando uma sequência de peças. Caso o participante não tenha uma peça para usar, deve comprar de um monte. Se elas tiverem terminado ou a comprada não for satisfatória, o jogador passa a vez ao próximo. Vence quem ficar sem peças primeiro.

- **Variação** Ter imagens no lugar dos números.

FONTE: APRENDER COM JÓGOS E SITUAÇÕES-PROBLEMA, LINO DE MACEDO, ANA LÚCIA SÍCOLI PETTY E NORIMAR CRISTE PASSOS, 120 PÁGS., ED. ARTMED, TEL. 0800-703-3444, 46 REAIS.

Quebra-cabeça

- **Anos** 1º ao 9º.
- **Objetivos didáticos** Identificar peças e criar estratégias para montá-las e fazer escolhas.
- **Objetivo do jogo** Sozinho ou em pequenos grupos, identificar e unir peças para compor uma figura.
- **Participantes** Pelo menos um.
- **Material necessário** Peças do jogo.

Como se joga

Individualmente ou em pequenos grupos, os participantes devem identificar e juntar peças que, quando encaixadas, compõem uma figura de referência do jogo. O número de peças e o detalhamento da imagem definem a complexidade da partida.

- **Variação** Não há.

FONTE *APRENDER COM JOGOS E SITUAÇÕES-PROBLEMA*, LINO DE MACEDO, ANA LÚCIA SIGOLI PETTY E NORIMAR CHRISTE PASSOS, 120 PÁGS., ED. ARTMED, TEL. 0800-703-3444, 46 REAIS.

Lara a cara

■ **Anos** 1º ao 9º.

■ **Objetivos didáticos** Relacionar informações, pensar em questões e aproveitar respostas para avançar no jogo.

■ **Objetivo do jogo** Adivinhar o personagem escolhido por um colega com base em pistas sobre suas características.

■ **Participantes** Dois.

■ **Material necessário** Dois tabuleiros com 24 rostos cada um, tendo imagens iguais em cada lado, identificadas com nomes. Cartas com essas mesmas imagens.

Como se joga

Cada jogador escolhe uma carta de um monte, sem mostrá-la. O primeiro a jogar pergunta ao outro sobre uma característica física da pessoa que aparece na carta escolhida pelo outro, por exemplo, "se tem bigode". Se a resposta é sim, ele abaixa todos os rostos que não têm essa característica, deixando à mostra apenas aqueles que sejam uma possível figura escolhida. Depois disso, é a vez de o outro perguntar. Os dois se alternam entre perguntar e responder até que alguém vença ao acertar a carta do adversário.

■ **Variação** Não há.

FONTE APRENDER COM JOGOS E SITUAÇÕES-PROBLEMA. LINO DE MACEDO, ANA LÚCIA SÍCOLI PETTY E NORIMAR CHRISTE PASSOS, 120 PÁGS., ED. ARTMED, TEL. 0800-703-3444, 46 REAIS.

Bingo de nomes

- **Disciplina** Língua Portuguesa.
- **Anos** 1º e 2º.
- **Objetivo didático** Identificar as letras que compõem os nomes da turma.
- **Objetivo do jogo** Completar primeiro um nome escrito em uma cartela com as letras ditadas pelo professor.
- **Participantes** Uma pessoa para fazer o sorteio das letras e o restante do grupo para preencher as cartelas.
- **Material necessário** Cartelas com quatro nomes de crianças da turma (cada participante recebe uma, com uma combinação de nomes diferente), papéis com 10 x 10 centímetros, cada um com uma letra do alfabeto (de fôrma e maiúscula) escrita, saquinho (de pano ou outro material que não seja transparente) para colocar as letras e pedrinhas para marcar as casas.

Como se joga

Cada criança recebe uma cartela e pedrinhas. O professor fica responsável por sortear os papéis no saquinho, um a um. Ele diz aos participantes qual a letra sorteada e mostra o papel a eles. Depois, espera todos fazerem suas buscas antes de continuar o sorteio. Quem tiver a letra coloca uma pedrinha em cima dela. Vence quem completar primeiro uma cartela.

- **Variação** Ter nomes escritos, e não letras, nos papéis a serem sorteados. Já as cartelas podem ter palavras com grafia parecida com as dos nomes – como a primeira e a última letra iguais – para que as crianças tenham que diferenciá-las antes de marcar. Nessa versão, o desafio é identificar o que muda entre uma palavra e outra quando são parecidas. Outra possibilidade é o professor ser substituído por um dos alunos para sortear os papéis.

FORTE AGENDA, JOGOS E LISTA DE NOMES, CLIDINEIA FERREIRA, ÉRIKA MISKOLCI, EROTIDES SANTOS VITÓRIO, LORENA TRESCASTRO, MARIA DO CARMO SIMÕES DA SILVA, RAQUEL RELVAS, RENATA MARIA OLIVEIRA, TATIANE RODRIGUES E SILVANA AUGUSTO, DO PROGRAMA ALEM DAS LETRAS.

Pega-varetas

- **Disciplina** Matemática.
- **Anos** 3º e 4º.
- **Objetivo didático** Aprimorar estratégias de cálculo mental.
- **Objetivo do jogo** Conquistar mais pontos recolhendo uma a uma varetas coloridas (com valores variados) jogadas na mesa sem mover as demais.
- **Participantes** Pelo menos dois
- **Material necessário** Conjunto de 31 varetas coloridas (cinco verdes, cinco azuis, dez amarelas, dez vermelhas e uma preta) com aproximadamente 20 centímetros de comprimento.

Como se joga

O feixe de varetas é solto sobre uma mesa para que elas caiam desordenadamente umas sobre as outras. Um jogador de cada vez escolhe uma vareta para ser retirada do monte, procurando não mover as demais. Se nenhuma se movimentar, ele pega a vareta capturada e continua jogando. Caso contrário, passa a vez para o próximo. Por fim, os jogadores contabilizam sua pontuação, conforme os valores:

Verde 5

Azul 10

Amarela 15

Vermelhas 20

Preta 50

A preta, além de mais valiosa, é também a que pode ser usada como auxiliar para mover aquelas que estão com acesso mais difícil.

- **Variação** O valor de cada cor pode mudar, conforme o combinado pelos participantes.

FONTE PRISCILA MONTEIRO, CONSULTORA PEDAGÓGICA DA FUNDAÇÃO VICTOR CIVITA (FVC).

RPG

(Role-playing game)

- **Disciplina** História.
- **Anos** 9º.
- **Objetivo didático** Interpretar a posição de diferentes países durante a Guerra Fria.
- **Objetivo do jogo** Assumir ações e falas de acordo com as características da nação que representa.
- **Participantes** Um narrador ou mestre, que pode ser o professor, e um grupo de cerca de cinco alunos para cada país envolvido na Guerra Fria, o que pode variar conforme o jogo. Por exemplo: se apenas Estados Unidos e União Soviética forem retratados, dois grupos são suficientes. Mas o mais interessante é também considerar os países envolvidos indiretamente, como Cuba e Brasil.
- **Material necessário** Textos sobre os países estudados para alimentar as discussões.

Como se joga

O jogo é a narrativa contada pelo professor (que assume a função de mestre ou narrador) e pelos alunos (que se dividem em grupos). Depois de organizar a turma em círculo, o mestre introduz o conteúdo e propõe diferentes discussões. Para começar a partida, ele cita, por exemplo, problemas econômicos pelos quais os países passaram durante a Guerra Fria. Cada grupo representa um país que pode estar direta ou indiretamente ligado à disputa. Com base no que estudaram, os alunos explicam de que maneira a nação lidou com a questão, apresentando seus atributos negativos e positivos, e agem conforme essas características. Um dos alunos é escolhido como porta-voz de cada grupo e apresenta os argumentos aos demais (sempre depois de discuti-los com seus parceiros). Para que o diálogo seja rico, é essencial realizar previamente um estudo aprofundado sobre o contexto da época e a participação de cada país no conflito. A intenção é que os participantes não tenham como objetivo a derrota do outro, mas a elaboração coletiva de uma história bem contada. Ganha a equipe que se sair melhor em relação ao que é esperado dela, conforme a avaliação do mestre e das características listadas no início da história. Em seguida, outra questão é apresentada e os alunos prosseguem a conversa.

- **Variação** Não há.