

VAMOS BRINCAR!

INSTRUÇÕES

COMPONENTES

- 1 Dado • 1 Tabuleiro
- 1 Personagem (Elmo) • 4 Cartões Elmo
- 36 Cartões dos ícones(*)
- 1 Folheto explicativo

Elmo está empolgado porque vai visitar os avós! Mas ele precisa de ajuda para organizar a mala... As crianças vão decidir o que Elmo deve levar para passar dias divertidos e saudáveis durante a viagem.

OBJETIVO

Neste jogo, os participantes terão a oportunidade de aprender sobre hábitos saudáveis enquanto se divertem. Ao percorrerem a trilha, eles vão dialogar sobre o que levar em uma viagem em família e por que cada item é necessário. À medida que vão enchendo a mala do Elmo, encontram uma série de desafios - relacionados aos campos de experiência presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) - que os convidam a se movimentar, brincar, fazer arte e expressar seus sentimentos. Nesse processo, irão construir conhecimentos sobre práticas de cuidado e saúde, tanto na dimensão individual como coletiva. Este é um jogo colaborativo em que as brincadeiras, bem como as propostas sugeridas pelo mediador, são realizadas em grupo.

PARTICIPANTES

Modalidade individual: 2 a 6 participantes

Modalidade em grupo: participantes divididos em grupos

DESAFIO DO JOGO

Ajudar o Elmo a preparar a mala e a se organizar para passar dias divertidos e saudáveis com os avós.

MONTAGEM

- Os participantes podem jogar individualmente ou em grupo, sempre de forma colaborativa. Mesmo optando pela segunda modalidade, os grupos devem cooperar entre si, completando a mala e a imagem do Elmo conjuntamente.
- Para o início do jogo, o personagem pode ser posicionado em qualquer casa, desde que seja uma casa-ícone e não uma casa-desafio.
- Os cartões devem ser organizados da seguintes forma:
 - Uma pilha com os cartões dos ícones (itens que podem ser incluídos na mala) - usar apenas um cartão de cada ícone(*)
 - Uma pilha com os cartões Elmo (para montar o personagem)
- O mediador, de preferência com os jogadores, deve definir um tempo para a realização dos desafios que aparecem ao longo do jogo.
- Na trilha há uma única casa sem ícone, na qual será inserido um item proposto pelo mediador e/ou pelas as crianças. Pode ser um ícone desenhado num papel ou o próprio objeto posicionado dentro da casa, de modo que possa ser algo novo e significativo a cada jogada.

COMO JOGAR

1. Os participantes posicionam o Elmo na casa escolhida, lembrando que esta não pode ser uma casa-desafio.
2. Uma das crianças lança o dado e move o personagem de acordo com o número indicado. Se parar em uma casa-ícone, os participantes terão de decidir se o item vai para a mala do Elmo ou não. Como na mala há lugar para apenas **seis itens**, deverão escolher apenas os itens indispensáveis para a viagem.
3. O mediador poderá contribuir com a reflexão do grupo propondo questões:
 - Por que Elmo deveria levar esse item?
 - Este item é essencial em uma viagem?
 - Para que Elmo vai utilizar isso?
 - Elmo poderia compartilhar esse item com alguém?
 - E vocês, levariam esse item em uma viagem?
4. Caso os participantes decidam levar o item, deverão pegar o cartão correspondente e colocar dentro da mala no centro do tabuleiro.
5. Ao longo do trajeto, o personagem poderá cair nas casas-desafio: “hora de brincar”, “hora de contar o que sentimos”, “hora de fazer arte” e “hora de cantar e dançar”. Quando isso acontecer, o mediador - ou as próprias crianças - deverá propor experiências relacionadas aos seguintes temas:
 - **Hora de brincar:** o desafio é realizar brincadeiras coletivas e rápidas. Algumas sugestões: Adoleta, Bate-mão, Mímica, Morto/Vivo, Estátua etc.

- **Hora de contar o que sentimos:** o desafio é criar narrativas sobre os diferentes sentimentos, coisas que estão sentindo durante o jogo ou relacionadas a outras situações vividas, seja na escola, em casa e/ou na comunidade. Algumas sugestões: como vocês se sentem quando estão com amigos? Como vocês se sentem quando está chovendo? Como vocês se sentem quando alguém não empresta um brinquedo? Como vocês se sentem quando estão com seu bichinho de estimação? Como vocês se sentem quando estão longe de sua família?
 - **Hora de fazer arte:** o desafio é que as crianças se expressem artisticamente. Ofereça giz de cera, canetinha, massa de modelar, fantoches, fantasias, sucatas ou outros materiais que achar interessante. Algumas sugestões: com o giz de cera, façam um auto retrato; com a massinha de modelar, façam sua comida preferida; com os fantoches, façam um teatro.
 - **Hora de cantar e dançar:** O desafio é se movimentar seguindo um ritmo. O mediador ou as crianças poderão escolher qual música querem cantar e dançar. Ou, ainda, o mediador poderá propor desafios como: repetir uma parlenda, cantar músicas de repetição, cantar uma música com uma palavra específica, dançar de olhos fechados, sem mexer os braços ou outra parte do corpo.
6. Os desafios deverão ser sempre realizados em conjunto por todos os participantes e quando cumpridos, dão direito a um cartão Elmo. São necessários quatro cartões para completar a imagem do Elmo no centro do tabuleiro.
 7. O jogo termina quando os participantes conseguirem completar a mala (com seus seis itens) e a imagem do Elmo (com os quatro cartões).

LEMBRETES

- Este é um jogo colaborativo, ou seja, não há um único vencedor! Todos os participantes deverão cooperar para a conquista do objetivo comum: ajudar o Elmo a se preparar para a viagem e a arrumar a sua mala, enquanto refletem sobre seus próprios hábitos saudáveis.
- Este é também um jogo versátil, em que o mediador e as crianças podem adaptar as regras cada vez que brincarem. Por exemplo, o tempo para a realização dos desafios, ou quem vai participar de cada um, pode ser definido em diálogo com os participantes.
- Lembre-se de que o mediador e/ou os jogadores podem escolher um novo item para incluir na casa que não tem ícone. Isso pode ocorrer durante a montagem do jogo, ou a cada vez que um jogador cai nessa casa.
- Os cartões dos ícones presentes no tabuleiro são todos duplicados. Dessa forma, podem servir para outras brincadeiras para além do jogo em si, como reconhecer formas e cores, contar objetos, montar frases, criar histórias e brincar de jogo da memória.
- Após a vivência do jogo, o mediador poderá sugerir que as crianças criem um painel coletivo com outros itens que levariam em uma viagem. Essa produção poderá se tornar um novo jogo ou outras tantas brincadeiras a serem inventadas pelas crianças.

Realização:

Apoio: