

6	<b>PADARIA</b>  <small>Gettyimages</small>						<b>LOJA</b> 
5	<b>QUADRA</b> 			<b>HOSPITAL</b> 			
4	<b>DOCERIA</b>  <small>Gettyimages</small>						<b>SORVETERIA</b> 
3	<b>QUITANDA</b>  <small>Gettyimages</small>			<b>PARQUE</b>  <small>Gettyimages</small>			
2							<b>SUPERMERCADO</b> 
1		<b>RESTAURANTE</b>  <small>Gettyimages</small>		<b>SAÍDA: ESCOLA</b> 			
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>

## JOGO DE TABULEIRO- PROXIMIDADES DA ESCOLA DISTRIBUIR UM POR DUPLA

### Regras do jogo

**Jogo:** As proximidades da escola

**Participantes:** 2 ou mais

**Material:** 2 dados (um que representa a quantidade de casas que caminhará a cada rodada e outro que determina a direção) e o tabuleiro

**Modo de jogar:** O tabuleiro do jogo é uma representação, em malha quadriculada, dos arredores de uma escola fictícia. Em seu trajeto os alunos serão convidados a percorrer as linhas (indicadas com números) e as colunas (indicadas com letras) e neste percurso estão dispostos alguns lugares, como por exemplo, na posição 4-G está a sorveteria.

O início do jogo é a escola, posição 1-D, desta forma os jogadores devem posicionar suas peças (bolinhas) neste local. O objetivo do jogo é conseguir que seu jogador visite o maior número de locais ao redor da escola em um tempo determinado, no entanto para isso deverão contar com a sorte, já que a quantidade de casas e a direção serão determinadas pelos dados.

Explique que terão três rodadas, de 10 minutos cada, para cumprirem esse desafio, solicitem que decidam quem será o primeiro a jogar (deixe que as duplas exerçam a autorregulação e decidam da melhor forma como se dará essa escolha, medie possíveis situações de conflitos).

Explique também o que significam os símbolos, ou a ausência dele, no dado número 2: as setas representam as direções esquerda, direita, em cima, embaixo, pra frente e para trás e a ausência de setas indica que ele não se movimenta naquela rodada.

A cada rodada o jogador deve lançar os dois dados e associar suas informações, por exemplo, andar duas casas à direita, andar cinco casas para trás, etc. Se a quantidade de casas que aparecer no dado for maior que as casas do tabuleiro o jogador deve caminhar até o limite da malha na direção determinada.

Sempre que chegar a um local com sua peça o jogador deverá ler o nome do local e registrá-lo no caderno, em forma de lista, pois assim que se dará a contagem de pontos ao final das três rodadas. Durante todo o tempo os alunos devem ir se alternando, mas o outro só poderá iniciar sua jogada quando o oponente terminar de escrever o local que chegou (caso isso ocorra).

Durante o jogo percorra a sala corrigindo possíveis erros de entendimento e ao final de cada rodada faça intervenções para saná-las. Ao findar o tempo das três rodadas peça aos alunos que realize a contagem de locais pelos quais passaram e assim indiquem quem venceu o jogo.

Finalize com uma roda de conversa perguntando sobre as facilidades e dificuldades encontradas na leitura dessa representação. Como desafio final solicitem que encontrem e apontem com o dedo os locais por você narrado de acordo com a posição, desta forma: Coloque o dedo no local que está na posição 3-A; 2-G; 5-D e assim por diante.