

JOGO: BRINCANDO DE APRENDER

Material necessário:

Sulfite
Cartolina
Pincel atômico
Caneta
Dados
Botões coloridos ou peões (peças de outro jogo)

Montagem:

1. Peça aos alunos que elaborem questões sobre o conteúdo visto (bimestre por exemplo – se quiser deixar usar o caderno e o livro)
2. Distribua papéis previamente recortados (uma folha “sulfite” dividir em 16 retângulos)
3. Ao escreverem a pergunta, atribuam um valor positivo e um negativo.
4. Embaralha-se as cartas e coloca-se viradas para baixo.
5. Na cartolina deverão desenhar uma curva sinuosa numerada, com início e chegada, porém alguns números devem ser substituídos por ponto de interrogação.
6. Cada jogador deverá escolher uma cor (ou escrever em um papel seu nome) e colocar sobre o início.
7. Utilizar dois dados, jogados por cada jogador na sua vez (sentido horário ou anti-horário), inicia quem fizer mais pontos. Depois, para começar o jogador da vez lança os dois dados para saber quantas casas deve andar.
8. Quando o número parar numa das casas com uma interrogação, pega-se uma pergunta do monte (viradas para baixo), lê em voz alta e tenta respondê-la. Se acertar, anda para frente a quantidade de casas que estiver com o número positivo; se errar anda para trás o número negativo.
9. Ganha o jogo quem chegar ao final antes. OBS: se não tirar o número exato vai continuando (voltando até dar o número sorteado no dado, depois vai para frente novamente, porém só vai ganhar quem tirar o número exato.)

SUGESTÃO

Qualquer conteúdo pode ser trabalhado uma vez que propicia aos alunos com dificuldade, uma aquisição do conteúdo de forma diferenciada, ainda aqueles que não gostam de copiar, estarão estudando de uma jeito ou de outro. Para a turma serve como enriquecimento, principalmente se o professor acrescentar algumas perguntas mais bem elaboradas.

Também pode-se utilizar a habilidade de alguns alunos para digitação, alguns acham melhor o Word outros o Excel, depois de formatado, é só imprimir em cartolina ou papel cartão que fica mais resistente (ou plastificar).