

COLEÇÃO **gira mundo**

Nº 27 / 2005

REGRAS

Por meio do jogo a criança consegue expressar sua curiosidade, seu desejo de criar, de ser aceita, de se unir e conviver com o outro. Adquire hábitos e atitudes importantes para o convívio social e para seu crescimento intelectual. Jogar exige troca de pontos de vista, o que favorece um avanço maior na organização do pensamento.

Os jogos devem ser usados como modo de incentivar a constituição da autonomia dos alunos, principalmente porque envolvem regras. A regra é uma característica do jogo.

Quando um grupo está reunido para jogar, se todos estiverem de acordo, as regras do jogo podem ser modificadas ou adaptadas para melhor atender aos jogadores. Ao surgirem conflitos, o professor pode ajudar o grupo a tomar sua própria decisão sobre sanções e as possibilidades de modificar as regras ou de construir outras.

Jogar na escola é prazeroso, mas não pode ser confundido com a hora de "pura diversão". Jogando com a turma, o professor pode avaliar o desempenho dos alunos, percebendo quais estratégias cada criança ou jovem utiliza.

JOGOS DE TABULEIRO

Os jogos de tabuleiro são ótimos para trabalhar a atenção, a concentração, despertar a curiosidade e a imaginação, além de, algumas vezes, possibilitar ao jogador conhecer a cultura de diferentes lugares.

A origem dos jogos de tabuleiro é muito antiga. Especula-se que as civilizações egípcia, grega e romana, e até povos mais antigos, utilizavam tabuleiros para jogar.

Enquanto brinca, a criança amplia sua capacidade corporal, sua consciência do outro, a percepção de si mesma como ser social, a percepção do espaço que a cerca e de como é possível explorá-lo. Brincando, a criança imita gestos e atitudes dos adultos, descobrindo o mundo a partir da vivência e da experimentação simbólica. Além, é claro, do encantamento pela brincadeira que toda criança, de idades e realidades sociais diferentes, traz para os espaços que frequenta, dentre eles, a escola. Utilizar as brincadeiras e os jogos nas aulas ajuda a torná-las mais prazerosas e significativas. O homem é um ser simbólico. Por meio da fantasia e do jogo, em interação com o outro e com a cultura é capaz de viver uma nova dimensão da realidade. Várias pesquisas

destacam a importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e psicomotor. Nesta perspectiva, jogo simbólico é um componente importante na prática pedagógica e deve ser entendido como conhecimento e produtor de conhecimento.



LADEIRA ACIMA LADEIRA ABAIXO

INSTRUÇÕES

Ladeira acima ladeira abaixo é um jogo simples e fácil de jogar. O tabuleiro apresenta ilustrações que ajudam a deflagrar discussões sobre desperdício em diferentes momentos da vida cotidiana. As figuras que demonstram ações contra o desperdício possibilitam que o jogador avance algumas casas, enquanto as que explicitam o desperdício fazem o jogador retornar ladeira abaixo.

2 a 6 participantes.

Componentes:

- 1 tabuleiro – cartaz integrante da revista Nós da Escola nº 27
- 1 dado
- 2 a 6 tampinhas plásticas de refrigerantes pintadas de cores diferentes
- cartas com ilustrações e textos explicativos

Objetivo

Ser o primeiro a chegar ao final do tabuleiro.

Preparação

1. Na primeira vez em que jogar, recorte as cartas que estão impressas neste Giramundo.
2. Coloque o tabuleiro entre os jogadores de forma que todos possam movimentar suas tampinhas coloridas.
3. Cada jogador escolhe uma tampinha colorida para representá-lo no jogo.
4. Organize as cartas com as ilustrações viradas para cima, perto do tabuleiro.

Como Jogar

- O jogador que tirar o maior número no dado será o primeiro a jogar. O próximo a jogar será o jogador à sua esquerda.
- Após jogar o dado cada jogador andará com a tampinha, casa a casa, o número sorteado.
- Quando o jogador terminar seu movimento em uma casa onde existe uma ilustração, sua chapinha pode subir ou descer a ladeira. Para conferir o porquê do movimento é só conferir no texto da carta com a ilustração idêntica. Se a ação é contra o desperdício o jogador avança ladeira acima, mas se a ação representa um desperdício, ele volta algumas casas ladeira abaixo.
- Dois jogadores ou mais podem ocupar a mesma casa simultaneamente.

Vencedor

O primeiro jogador que chegar à última casa do tabuleiro.

Professor(a),

Com este tabuleiro é possível abordar diferentes assuntos. Como as ilustrações podem ser substituídas e novas cartas confeccionadas, cada turma pode fazer seu próprio jogo. As regras podem ser aproveitadas ou transformadas para melhor atender ao grupo. Bom trabalho!

MULTIRIO - Presidência - Regina de Assis • Diretoria de Publicações - Maria Inês Delorme • Equipe de Produção - Cristina Campos (conteúdo), Elias Moraes (produção gráfica), Eduardo Filipe (ilustração), Guaira Miranda (diagramação), Nancy A. Soares (revisão) • Fotolitos e Impressão - Esdeva Indústria Gráfica S/A • Tiragem - 36.500 exemplares

Este exemplar é parte integrante da Revista Nós da Escola nº 27.

Empresa Municipal de Multimeios Ltda.

Largo dos Leões, 15 - 9º andar - Humaitá - Rio de Janeiro - RJ
CEP 22260-210 - ouvidoriamultirio@pcrj.rj.gov.br



**RECORTE
AS CARTAS
PARA JOGAR**



Para evitar doenças e não deixar a comida estragar, a higiene no manuseio e no preparo é fundamental. Alimento pronto não deve ficar exposto por mais de 30 minutos. Saber organizar os alimentos na geladeira e saber o que pode - e como pode - ser congelado também é essencial na briga contra o desperdício.

Evite acender lâmpadas durante o dia. Mantenha as cortinas e persianas abertas e aproveite ao máximo a luz do sol. Use cores claras nas paredes internas de sua residência - as cores escuras exigem lâmpadas com potência maior (watts) que consomem mais energia. Limpe regularmente as luminárias para ter um bom nível de iluminação.

Escovar os dentes com a torneira aberta gasta até 25 litros. No Brasil, o desperdício de água chega a 70% e nas residências temos até 78% do consumo de água de uma residência sendo gasto no banheiro.

Jogar embalagens de plástico em lixo comum, fora das latas específicas para reciclagem de plástico agride a natureza duplamente: para produzir 1.000kg de plástico é preciso extrair milhares de litros de petróleo e a decomposição do plástico leva de 200 a 450 anos.

Olho maior que a barriga. Coloque no prato somente o que irá comer. A Pesquisa de Orçamento Familiar (POF) do IBGE - 2002/2003 - revela que 46,6% da população consideram a quantidade de alimentos consumida por sua respectiva família nem sempre suficiente para satisfazer as necessidades básicas.

Para produzir 1.000kg de papel é necessário o corte de 20 árvores. Folhas de papel escritas de um lado só podem ser aproveitadas como rascunho.

Para lavar um automóvel, o correto é a utilização de balde ao invés de mangueira. Uma mangueira ligada o tempo todo durante a limpeza do automóvel consome até 600 litros de água. Com um balde, no máximo, 60 litros.

Devemos usar embalagens de plástico ou vidro para armazenar alimentos e desprezar as descartáveis de alumínio ou de papel. Para produzir 1.000kg de alumínio é necessário a extração de 5.000kg de minério. E o processo de decomposição dura de 100 a 500 anos.

Pisar em cocô nas ruas e calçadas é muito desagradável. Quando for passear com seu cão ou gato, recolha as fezes de seu animal com um saco plástico e jogue no lixo.

O que costuma ir para o lixo pode, muito bem, ter lugar de honra na mesa. Salada de casca de abóbora ou de maracujá, ensopado de carne com casca de melancia, croquete ou farofa de talos de agrião, brócolis e espinafre, creme de folhas de couve-flor, rolê de frango com casca de manga são alguns pratos sugeridos para aproveitamento de alimentos.

Espere acumular uma boa quantidade de roupa e passe tudo de uma vez. Ligar o ferro várias vezes ao dia desperdiça muita energia. No caso de ferro elétrico automático, use a temperatura de aquecimento indicada para cada tipo de tecido, iniciando sempre pelas roupas que requerem temperaturas mais baixas.