

PISTAS QUE DESPISTAM



O que propomos?

Nesta partida, os Grandes Magos, donos do labirinto, desafiam-nos a jogar de forma cooperativa e a unir esforços na procura dos cobiçados elementos mágicos.

Sugerimos que joguem em pares. Cada par formará uma equipe que vai trabalhar junto para obter os respectivos tesouros o mais rápido possível. Mas cuidado! Vão ter que se concentrar muito e compreender bem as pistas dadas pelo seu companheiro de jogo para poderem mover com segurança e evitar os muros invisíveis do labirinto.

Acham que é fácil? Vamos lá!

O que é necessário?

- 1 jogo de “**O Labirinto Mágico**”.
- 4 mapas de labirinto com os muros marcados e 1 mapa em branco para poderem personalizar o seu trajeto. Podem encontrá-los no fim deste folheto.
- Responder às perguntas da seção “Como foi a atividade?”



ATIVIDADE: PISTAS QUE DESPISTAM

Vamos em frente!

1. Nesta versão, podem jogar 2 ou 4 jogadores, em equipes de 2. Um dos jogadores fica com o mapa e o outro move o peão da cor escolhida seguindo as suas instruções.
2. Imprimam um dos modelos do labirinto que encontrarão no fim deste folheto. Se preferirem desenhar o seu próprio mapa, imprimam o modelo em branco e marquem os muros que quiserem de acordo com as regras básicas do jogo.
3. O membro da equipe que tiver o mapa monta os muros de madeira no tabuleiro inferior seguindo o esquema do labirinto impresso e volta a colocar o tabuleiro superior sem que o parceiro veja. Neste modo de jogo, não é necessário girar a caixa e é importante que a posição do mapa do labirinto corresponda à do tabuleiro.
4. O jogador que move o peão coloca-o num dos extremos do tabuleiro e pega da bolsa uma ficha que indica o objeto mágico a procurar. Lança o dado e usa o resultado para mover o peão através do tabuleiro. Mas espere um pouquinho! Em que direção será melhor mover o peão para encontrar o caminho livre de obstáculos? Escutem atentamente o seu parceiro e interpretem corretamente as pistas que ele os dá.
5. O jogador com o mapa observa o lançamento do dado, a posição do peão e do objeto a obter. Olhando para o seu mapa, ele vai guiar o seu parceiro dizendo para que casas se deve mover, mas sem poder dizer os nomes dos objetos mágicos. Por exemplo, se vir no mapa que o caminho livre é na direção da teia de aranha e depois tem de seguir até ao olho, ele pode dizer “armadilha para moscas” e, a seguir, “serve para observar”.
6. Uma vez terminada a jogada, trocam-se os papéis e continua-se a jogar da mesma maneira. No caso de não terem entendido bem a pista ou de terem ido de encontro a um muro, o peão volta à casa inicial e voltam-se a trocar os papéis.
7. Durante a partida, não podem repetir a mesma pista para definir um dos objetos mágicos.
8. Ganha-se a partida quando tiverem em seu poder os 5 objetos mágicos. Se estiverem jogando com duas equipes, ganha a que os obtiver primeiro.



ATIVIDADE: PISTAS QUE DESPISTAM

Como foi a atividade?

Quando tiverem acabado a atividade, respondam a estas perguntas:

1. Quais foram os objetos mágicos mais difíceis de definir?
2. Após jogarem uma primeira partida tal como se explica na seção anterior, tentem jogar outras partidas nas quais concordam no tipo de pistas a dar para se orientarem no labirinto.
 - a. Definir o objeto indicando para que serve: “Serve para...”.
 - b. Definir o objeto indicando com que se parece: “Se parece com...”.
 - c. Definir o objeto dizendo se a palavra é aguda ou grave: “Diria-se a um objeto cuja palavra é aguda”.
 - d. Definir o objeto indicando um lugar onde o podem encontrar: “Pode encontrá-lo na...”.
 - e. Definir o objeto dizendo uma palavra que rima com o seu nome: “rima com...”.
3. Escrevam o nome dos 24 objetos mágicos em inglês. Se não souberem algum deles, procurem a tradução num dicionário ou usem um tradutor online no seu celular.
4. Gostam de sopas de letrinhas? Sugerimos que criem a sua própria onde vão esconder os 5 objetos obtidos e que a dêem a um familiar ou amigo para que a resolvam. Ele teve dificuldade em encontrar a solução?
5. São capazes de inventar uma estória onde façam parte os 5 objetos mágicos obtidos, mas sem os nomear? Leiam a história para algum amigo ou familiar e vejam se conseguem adivinhar de que objetos se tratam.



ATIVIDADE: PISTAS QUE DESPISTAM

Jogar com definições

Jogar a encontrar palavras a partir de uma definição ou característica concreta é um exercício de dedução que põe à prova o engenho tanto de quem elabora a definição como de quem tenta adivinhar a palavra. Este tipo de passatempo é a base das palavras-cruzadas, onde não só é necessário encontrar a palavra correspondente à definição dada, mas ela também deve ter um determinado número de letras.

Se quiserem continuar a jogar com as definições, indicamos-vos uma página web onde podem encontrar uma grande quantidade de palavras-cruzadas e outros passatempos.

http://www.barry4kids.net/JOGAR/PT/jogar_pt.html

E, se quiserem criar as suas próprias sopas de letras, dêem uma olhadinha em:

<https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/>

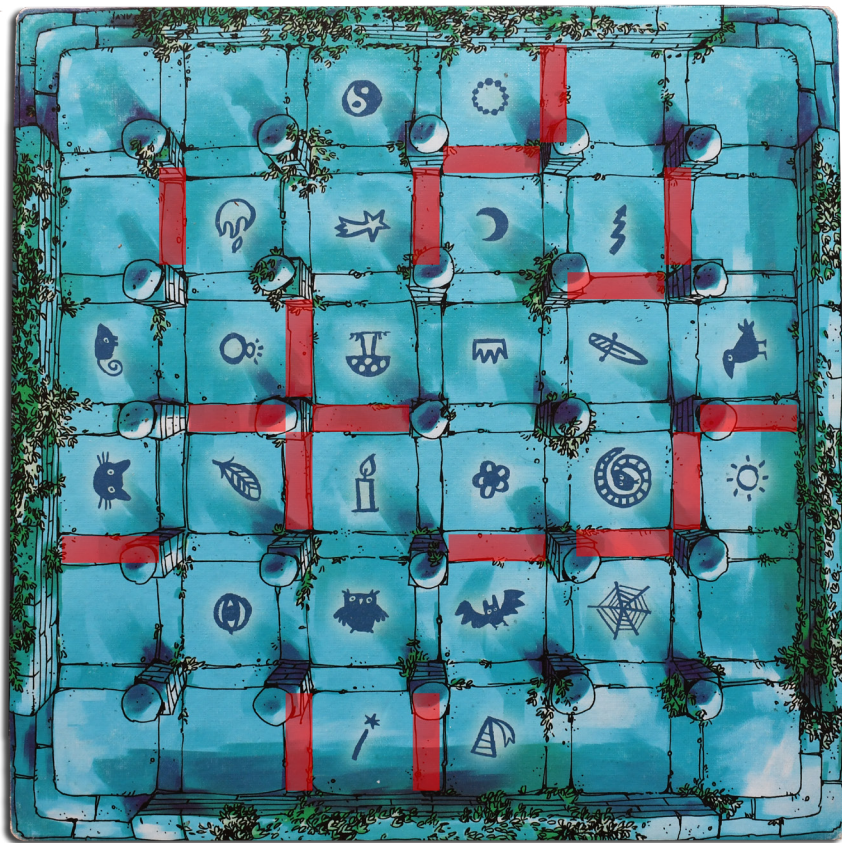
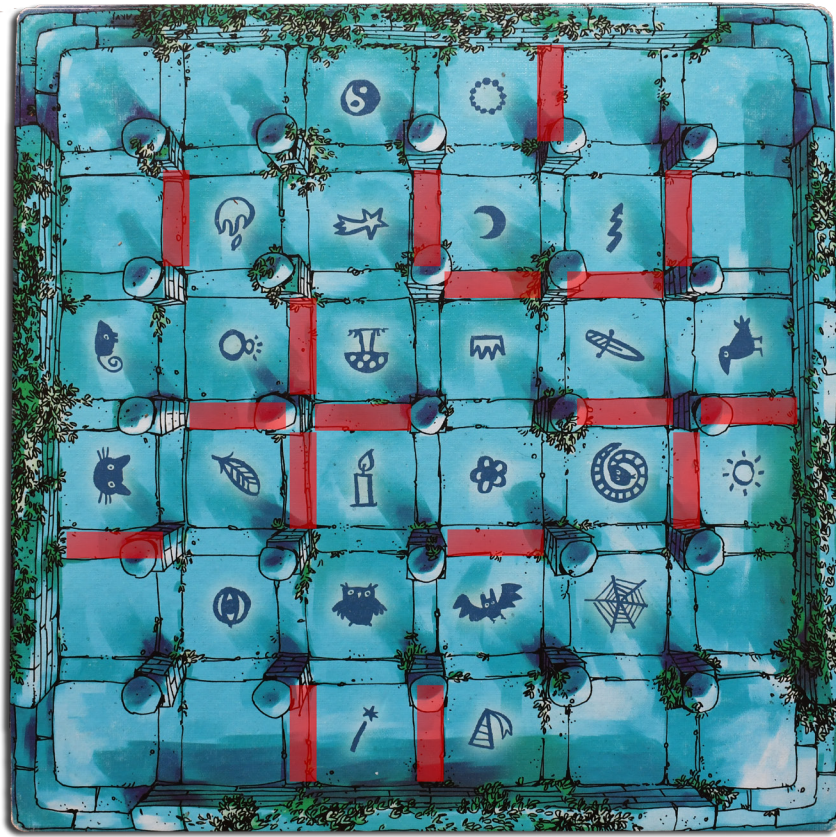
O quê aprendemos?

Nesta atividade, desenvolvemos principalmente a capacidade linguística ao ter que pensar em formas diferentes de definir um objeto sem dizer o seu nome. Ampliamos o nosso vocabulário e recursos linguísticos para nos entendermos com o nosso parceiro de jogo.

Também exercitamos a orientação espacial ao ter de guiar o nosso parceiro através do labirinto usando um plano.



MAPAS DE JOGO



MAPAS DE JOGO

