

Baralho Animal

Recomendado para a 6ª série do Ensino Fundamental



Autores: Diego Henrique Rossi, Aline Alcalá de Souza, Sandro Mayrink Paula, Talita Martins Faria – *Universidade Federal de Uberlândia*

Supervisão: Sílvia Lúcia Ferreira, Renata Carmo de Oliveira – *Universidade Federal de Uberlândia*

Revisão: Eliana Maria Beluzzo Dessen

Diagramação: Regina de Siqueira Bueno

OBJETIVOS

O BARALHO ANIMAL tem a finalidade de facilitar o estudo dos diversos grupos de vertebrados, permitindo a interação dos alunos com o conhecimento, por meio de uma maneira divertida, que garanta aos alunos:

- o reconhecimento dos grupos animais em um contexto de aprendizagem significativo.
- o relacionamento entre a descrição da morfologia corporal e as imagens dos animais.
- o desenvolvimento de um pensamento estratégico de seleção de informações próprias de um grupo animal, reunindo os dados relevantes e descartando aqueles não relacionados.



MANUAL

O BARALHO ANIMAL possui 25 cartas, divididas em 5 conjuntos de cinco cartas, sendo cada conjunto representado por um grupo animal:

- Peixes
- Anfíbios
- Répteis
- Aves
- Mamíferos

Em cada conjunto as cartas estão numeradas de 1 a 5, sendo que duas delas possuem imagens de um dos grupos animais e as outras três contêm características específicas dos respectivos grupos.

Número de jogadores

O BARALHO ANIMAL deve ser aplicado para grupos de 5 alunos.

Modo de jogar

1. Embaralhar as cartas.
2. Distribuir para cada jogador cinco cartas. Cada jogador deve manter as cartas na sua mão de forma a ocultá-las dos adversários.
3. Em cada rodada, cada jogador deverá passar uma de suas cartas para o jogador à sua esquerda. Todos os jogadores deverão passar suas cartas simultaneamente. Dessa forma, a carta recebida só pode ser passada na rodada seguinte.

Quem ganha o jogo?

Ganha o jogo quem conseguir reunir primeiro as cinco cartas referentes ao seu grupo animal.

Desafio e Enigma do Jogo

O desafio colocado ao jogador é o de conseguir reunir, antes dos demais participantes, o conjunto de 5 cartas relacionadas a um determinado grupo animal de sua própria escolha.

O enigma está no fato dos jogadores não terem conhecimento da escolha do grupo animal feita pelo adversário.

Desafio e enigma do jogo:

O desafio colocado ao jogador é o de conseguir reunir, antes dos demais participantes, o conjunto de 5 cartas relacionadas a uma das fases de sua própria escolha.

O enigma está no fato dos jogadores não terem conhecimento da escolha da fase feita pelo adversário.