

Jogo de Educação Ambiental

Pare e Pense

O jogo Pare e Pense é uma versão do jogo "Stop!" ou "Adedanha", adaptada por Berenice Gehlen Adams.

Para quem não conhece, o jogo "STOP", é jogado com o auxílio de uma grade impressa com várias colunas para cada letra do alfabeto (com exceção das letras K, Y e W por serem pouco utilizadas em palavras da língua portuguesa). As colunas das letras do jogo "STOP" traziam: Nome, Cidade, Estado, Cor, Fruta, etc.

No "Pare e Pense!" cada coluna é relacionada a uma temática ambiental, e as palavras escritas para cada letra, nas colunas, deverão ser do contexto daquela temática para valer pontuação.

Material necessário:

- Cada jogador precisa de uma tabela e caneta ou lápis.

Desenvolvimento:

- Para iniciar a partida, um dos jogadores - a combinar pelo grupo - diz o "A" oralmente e prossegue recitando o abecedário mentalmente: B, C, D, E, ... e outro jogador - também previamente combinado -em um determinado momento diz: "Pare e Pense!". A letra em que estava na sequência mental é dita oralmente, e todos começam a preencher com palavras, as colunas daquela letra, assim que ela é pronunciada.
- O primeiro que concluir todas as colunas - podendo deixar algumas em branco, caso não encontre palavra com aquela letra para associar à temática - diz: "Pare!". Neste momento, todos devem parar de escrever, e um por um começa a dizer suas palavras e justificar por que. O grupo decide se a palavra associada vale pontos ou não, uma vez que ela deve ter relação lógica e fundamentada a temática.
- Cada palavra aceita, vale 10 pontos. Na última coluna vai a soma dos pontos.
- O mesmo procedimento anterior é feito para nova rodada. Caso caia na mesma letra, o jogador deve iniciar o abecedário até que o "PARE" indique nova letra. Como são muitas letras e toma muito tempo preencher todo o quadro, o jogo pode ser interrompido e retomado em outro momento até que se complete a tabela das letras e temáticas.
- Aqueles jogadores que deixaram colunas em branco podem preenchê-las posteriormente com palavras ditas pelos colegas, marcando uma estrelinha para indicar inclusão, após a rodada.
- Ao final, somam-se os pontos totais e tem-se o vencedor. Ter ou não essa pontuação pode ser opção do grupo, pois a ideia é fazer muitas associações e discussões sobre as temáticas abordadas.
- As regras devem ser previamente combinadas, pois a clareza é fundamental. Podem ser utilizados dicionários ou glossários de estudo antes das atividades.
- As temáticas podem ser escolhidas pelo grupo ou pelo professor.

Fonte: [Teia Online](#)