

# **Combatendo a Extinção**

## **Conteúdo**

Animais em extinção.

## **O Jogo**

Está relacionado a questionar a realidade formulando problemas e tratando de resolvê-los, utilizando para isso o pensamento lógico, a criatividade, a intuição, a capacidade de análise crítica, selecionando procedimentos e verificando sua adequação.

## **Estilo do Jogo**

O jogo de tabuleiro, onde poderão jogar 2 participantes. O jogo terá cartas que ficarão na vertical presas no tabuleiro de isopor simulando uma batalha naval. Haverá 40 cartas com imagens de animais e abaixo de cada imagem duas perguntas sobre o animal e três dicas para descobrir qual é o animal da carta. Também haverá um dado de seis lados.

## **O objetivo do jogo**

Conscientizar os participantes de que precisamos preservar a nossa biota brasileira, que é tão rica em beleza natural. Esse jogo propõe informar aos jogadores, os animais que estão em fase de extinção, os motivos da extinção e a importância da preservação. O jogo propõe incentivar o questionamento dos problemas com análise crítica da realidade. O jogo será de tabuleiro simulando uma batalha naval com cinco linhas e quatro colunas, onde ficarão presas 40 cartas. Cada carta terá a foto de um animal em extinção, perguntas e dicas sobre o referido animal. O jogo precisará de dois jogadores que devem decidir no dado quem iniciará a partida. Os jogadores terão que escolher uma carta e responderá as perguntas da mesma. O jogo termina quando todas as cartas tiverem sido retiradas do tabuleiro e o ganhador será aquele que tiver mais cartas.

## **Como jogar – Regras:**

Para iniciar o jogo os participantes jogarão o dado e quem tiver o número maior vai começar o jogo. As cartas devem ser embaralhadas e distribuídas entre os dois participantes. Os participantes devem fixar a carta nos espaços existentes no tabuleiro. O tabuleiro terá cinco linhas de A, B, C, D e E e quatro colunas de 1 a 4 onde ficarão presas as cartas. A pessoa que sair primeiro escolhe uma linha e uma coluna onde tem uma carta e irá responder a uma das perguntas da mesma. Se o jogador acertar a resposta, fica com a carta que ele escolheu e seleciona outra carta para responder. Se o jogador errar, a carta volta para o mesmo lugar no tabuleiro. Essa carta só não poderá ser retirada quando

todas as cartas já tiverem sido retiradas. O jogo termina quando um dos jogadores estiver com todas as cartas do adversário, sendo esse o vencedor. O adversário não pode dar outra dica a não ser a das cartas.

**Referência:**

Adaptado do livro:

- SILVA, Rejâne Maria Lira da. Ciência Lúdica: Brincando e Aprendendo com Jogos sobre Ciências, 1ª edição. Salvador/Bahia: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2008