

Prezados Gestores, Vice-Gestores e Coordenadores Pedagógicos

Assunto: Programa Mindlab/Menteinovadora

Tendo em vista todo o processo de retorno às aulas no ano de 2022, bem como as necessidades específicas de aprendizagem, buscamos reorganizar a utilização do material Mindlab/Menteinovadora.

Sendo assim, intensificaremos as formações a partir de agosto, para que este material lúdico/pedagógico possa servir como de apoio à Recomposição das Aprendizagens.

Para isso, as escolas estão recebendo o material do Programa Mindlab/Menteinovadora, que está dividido em 3 frentes:

- KIT ESCOLA - ANOS INICIAIS,
- KIT DO ALUNO e
- KIT DO PROFESSOR.

O KIT ESCOLA - ANOS INICIAIS ficará como acervo da escola e não deverá ser distribuído. Os itens que compõem o KIT ESCOLA - ANOS INICIAIS estão elencados no arquivo [KIT ESCOLA de jogos 2022.pdf](#) e que também está anexado a este Ofício Circular.

Segue o detalhamento do **KIT DO ALUNO** e do **KIT DO PROFESSOR** a serem distribuídos:

EDUCAÇÃO INFANTIL		
ITEM	4 ANOS	5 ANOS
Livros Aluno	Percepção de Si e do Outro	Exploração de Relações
	Experiências Compartilhadas	Ação em Grupo
Livro da Família	Puxão de Orelha	Mindsters
Livro Jogoteca	Jogoteca	Jogoteca
Embalagem	Caixa do Aluno	Caixa do Aluno
Portfólio do Professor	Percepção de Si e do Outro	Exploração de Relações
Portfólio do Professor	Experiências Compartilhadas	Ação em Grupo
Embalagem	Envelope do Professor	Envelope do Professor

ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL					
ITEM	1º ANO	2º ANO	3º ANO	4º ANO	5º ANO
Livro Aluno	Observação Atenta	União de Forças	Elaboração de Perguntas	Resolução de Problemas	Análise de Informações
Livro Aluno	Pensamento Lógico	Imaginação e Criatividade	Construindo de Caminhos	Planejamento e Organização	Gerenciamento de Recursos
Livro da Família	Procurando Dodô	Cat & Mice	Tesouro do Dragão	Ilha do Tesouro	Code Breaker
Livro Jogoteca	Jogoteca	Jogoteca	Jogoteca	Jogoteca	Jogoteca
Embalagem	Caixa do Aluno	Caixa do Aluno	Caixa do Aluno	Caixa do Aluno	Caixa do Aluno
Portfólio do Professor	Observação Atenta	União de Forças	Elaboração Perguntas	Resolução Problemas	Análise de Informações
Portfólio do Professor	Pensamento Lógico	Imaginação e Criatividade	Construindo Caminhos	Planejamento e Organização	Gerenciamento de Recursos
Embalagem	Envelope do Professor	Envelope do Professor	Envelope do Professor	Envelope do Professor	Envelope do Professor

ANOS FINAIS INTEGRAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL				
ITEM	6º ANO	7º ANO	8º ANO	9º ANO
Livro Aluno	Flexibilização do Pensamento	Colaboração e Cooperação	Pensamento e Ação Estratégica	Gerenciamento de Riscos
Livro Aluno	Planejamento do Futuro	Tomada de Decisões	Investimento de Recursos	Desafios da Realidade
Livro da Família	Cartão Vermelho	Quatro Elementos	Moonwalk	Let's Go!
Livro Jogoteca	Jogoteca	Jogoteca	Jogoteca	Jogoteca
Embalagem	Caixa do Aluno	Caixa do Aluno	Caixa do Aluno	Caixa do Aluno
Portfólio do Professor	Flexibilização do Pensamento	Colaboração e Cooperação	Pensamento e Ação Estratégica	Gerenciamento de Riscos
Portfólio do Professor	Planejamento do Futuro	Tomada de Decisões	Investimento de Recursos	Desafios da Realidade
Embalagem	Envelope do Professor	Envelope do Professor	Envelope do Professor	Envelope do Professor

Além dos materiais, serão entregues nas escolas o [MANUAL DE JOGOS](#) do programa MindLab/Mentelnovadora contendo todas as REGRAS dos jogos e as habilidades, objetivos e competências que cada jogo desenvolve.

A distribuição está sendo feita com a base de dados de 2021, portanto, pode existir necessidade de alterações e, para isso, solicitamos que a escola envie para o Núcleo de Coordenação Pedagógica (ncp@educ.rec.br) e-mail com as informações necessárias para que possam consolidar e, ao final da distribuição, serem feitos os ajustes necessários.

Aproveitamos a oportunidade para informar que as formações referentes a este material começarão a partir de agosto de 2022, quando será apresentado o calendário de utilização, e que os Cadernos de Orientações da 3ª e 4ª unidades já trarão propostas de atividades de uso.

Desejamos sucesso a todos!

Atenciosamente,

JULIANA GUEDES
Secretária Executiva de Gestão Pedagógica
Secretaria de Educação



MANUAL DE JOGOS



PROPRIEDADE E CONFIDENCIALIDADE

Este documento contém informações confidenciais e de propriedade pertencentes exclusivamente à Mind Lab do Brasil Comércio de Livros Ltda. Qualquer reprodução, cópia ou modificação deste documento, total ou parcial, ou a divulgação de qualquer conteúdo a terceiros não é permitida sem autorização explícita e por escrito da Mind Lab do Brasil Comércio de Livros Ltda.

Todos os direitos reservados. ISBN: 978-85-8223-489-1 / ISBN: 978-85-8223-488-4 / ISBN: 978-85-8223-487-7

www.mindlab.com.br

Créditos das ilustrações: Freepik.com e Pixabay.com

ÍNDICE

EDUCAÇÃO INFANTIL	5
Infantil 4 anos	5
PRIMEIRO SEMESTRE - PERCEPÇÃO DE SI E DO OUTRO.....	5
SEGUNDO SEMESTRE- EXPERIÊNCIAS COMPARTILHADAS.....	6
Infantil 5 ANOS	8
PRIMEIRO SEMESTRE - EXPLORAÇÃO DE RELAÇÕES	8
SEGUNDO SEMESTRE - AÇÃO EM GRUPO.....	9
ENSINO FUNDAMENTAL	11
1º ano	11
PRIMEIRO SEMESTRE - OBSERVAÇÃO ATENTA.....	11
SEGUNDO SEMESTRE - PENSAMENTO LÓGICO.....	13
2º ano	16
PRIMEIRO SEMESTRE - UNIÃO DE FORÇAS.....	16
SEGUNDO SEMESTRE - IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE	18
3º ano	21
PRIMEIRO SEMESTRE - ELABORAÇÃO DE PERGUNTAS	21
SEGUNDO SEMESTRE - CONSTRUÇÃO DE CAMINHOS	23
4º ano	26
PRIMEIRO SEMESTRE - RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS.....	26
SEGUNDO SEMESTRE - PLANEJAMENTO E ORGANIZAÇÃO.....	28
5º ano	31
PRIMEIRO SEMESTRE - ANÁLISE DE INFORMAÇÕES.....	31
SEGUNDO SEMESTRE - GERENCIAMENTO DE RECURSOS.....	33
6º ano	36
PRIMEIRO SEMESTRE - FLEXIBILIZAÇÃO DO PENSAMENTO	36
SEGUNDO SEMESTRE - PLANEJAMENTO E ORGANIZAÇÃO.....	38
7º ano	41
PRIMEIRO SEMESTRE - COLABORAÇÃO E COOPERAÇÃO.....	41
SEGUNDO SEMESTRE - TOMADA DE DECISÕES.....	43
8º ano	46
PRIMEIRO SEMESTRE - PENSAMENTO E AÇÃO ESTRATÉGICO.....	46
SEGUNDO SEMESTRE - INVESTIMENTO DE RECURSOS.....	48
9º ano	51
PRIMEIRO SEMESTRE- GERENCIAMENTO DE RISCOS	51
SEGUNDO SEMESTRE - DESAFIOS DA REALIDADE	53

REGRAS DOS JOGOS	57
4 em Linha.....	57
Batalha dos Submarinos.....	58
Caixa Mágica.....	58
Cartão Vermelho.....	59
Cat and Mice	60
Construindo Forças	61
Damas Chinesas.....	62
Damas Olímpicas.....	63
Decifrando Códigos.....	64
Decifrando Gestos	65
Descobrimo Padrões	65
Dominó.....	66
Equilíbrio.....	67
Embarcações (Submarinos).....	68
Escondidos.....	69
Formas e Cores.....	70
Gamão.....	70
Hannibal	70
Hora do Rush.....	71
Ilha do Tesouro	72
Jogo dos 4.....	72
Let's Go.....	72
Lobo e Ovelhas.....	73
Mancala.....	74
Mindsters	75
Mini Bridge	75
Mini Sudoku.....	76
Missão Lunar	76
Moonwalk.....	77
Onde está Tobi?	78
Os Animais de Lucas	80
Passagem Subterrânea	80
Papa Meias.....	80
Perudo.....	81
Pingwins.....	82
Pirâmide.....	82
Procurando Dodô.....	83
Punchline	84
Puxão de Orelha.....	85
Quatro Elementos (Wizards).....	82
Ratinhos	83
Ratos e Gatos	84
Rebanho	85
Salada Grega.....	85
Sapinhos	85
Sudoku Animal.....	86
Tesouro do Dragão.....	86
Tic Tac Toe.....	87
Yams	87





HABILIDADES, OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS DO PROGRAMA MENTEINOVADORA

Neste documento apresentamos a organização utilizada no currículo do Programa Menteinovadora para o desenvolvimento das habilidades sociais, emocionais, cognitivas e éticas, explorando o entrelaçamento destas com os campos de experiência da Educação Infantil e com as habilidades previstas na BNCC no Ensino Fundamental para os componentes curriculares de Matemática e Língua Portuguesa.

No final do documento, constam as regras de todos os jogos contidos no currículo do Programa Menteinovadora em ordem alfabética.



EDUCAÇÃO INFANTIL

INFANTIL | 4 ANOS

PRIMEIRO SEMESTRE

PERCEPÇÃO DE SI E DO OUTRO

Este curso explora o desenvolvimento da atenção, da observação de detalhes e a capacidade de coletar informações a partir de perguntas, de fazer escolhas com base em critérios. As perguntas são importantes meios de produzir informações, levantar hipóteses, explorar possibilidades e, a partir disso, tomar decisões.

Além disso, este curso trabalha com habilidades socioemocionais e éticas como controle da impulsividade e memória, percepção do contexto. As principais competências da BNCC contempladas são: exercitar a curiosidade intelectual para investigar, elaborar e testar hipótese, formular e resolver problemas e criar soluções [Competência 2]; e utilizar diferentes linguagens para se expressar e compartilhar informações, experiências, ideias e sentimentos [Competência 4].

A capacidade de perceber diferenças entre objetos e situações contribui para o desenvolvimento da linguagem e do raciocínio matemático das crianças.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Respeitar os combinados e as regras
- Selecionar e classificar as informações visuais
- Memória operacional ou de trabalho
- Controle da impulsividade
- Percepção dos cinco sentidos e suas funções
- Respeito às diferenças
- Percepção das características dos objetos na resolução de situações-problema
- Relação entre duas experiências/aprendizagens, estabelecendo conexões entre informações diversas.
- Reconhecimento dos limites na vida cotidiana

Objetivos Específicos:

- Ampliar o tempo de atenção
- Promover a imersão no universo regado
- Utilizar os órgãos dos sentidos para a coleta de informações
- Destacar a importância de regras e limitações na vida das pessoas
- Desenvolver as noções de trabalho individual e em grupo

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 1: Utilizar conhecimentos historicamente construídos
- Competência 8: Conhecer-se, apreciar-se
- Competência 10: Agir com autonomia, responsabilidade e ética.

Campos de Experiências Priorizados (BNCC):

- Traços, sons, cores e formas
- Escuta, fala, pensamento e imaginação
- O eu, o outro e o nós.

Sequência de jogos:

1. Puxão de Orelha
2. Os Animais de Lucas
3. Lobo e Ovelhas

INFANTIL | 4 ANOS

SEGUNDO SEMESTRE

EXPERIÊNCIAS COMPARTILHADAS

Neste curso, serão exploradas habilidades fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, emocional, ético e social das crianças: cooperação e ajuda mútua, trabalho individual e em grupo, objetivos compartilhados, memória, contagem, quantidade, observação e comparação.

Aspectos ligados à relação eu-outro e o desenvolvimento da linguagem também terão destaque. As crianças terão oportunidade de aprender a se expressarem melhor, a saber ouvir e considerar a opinião do outro.

A Competência 9 da BNCC, que foca a empatia, diálogo, resolução de conflito e cooperação, assim como Competência 10, que diz respeito às ações individuais e conjuntas com base em princípios éticos, democráticos e solidários, são especialmente contempladas neste curso.

As experiências compartilhadas são campos importantes para desenvolver as aprendizagens ligadas à apropriação da leitura e da escrita, uma vez que essas são práticas sociais e que estão presentes no cotidiano das crianças.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Organização e antecipação do pensamento
- Compreender e respeitar as regras de trânsito
- Orientação espacial - para frente, para trás, para a direita, para a esquerda, longe e perto
- Reconhecimento do tempo e espaços

- Levantamento e hipótese do significado de símbolos reconhecido socialmente
- Reconhecer o objetivo e suas funcionalidades
- Utilização de conceitos de pequeno e grande
- Transporte visual de informações e estímulos
- Autoconhecimento
- Autoestima
- Respeito a si mesmo e ao próximo
- Percepção dos detalhes de figuras, objetos, situações.
- Comparação
- Linguagem oral

Objetivos Específicos:

- Trabalhar a resolução de problemas por meio de perguntas e introduzindo conceitos de planejamento, espaço e tempo. Desenvolver noção de percepção visual e de semelhança e diferença

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 2: Curiosidade intelectual, imaginação e criatividade
- Competência 6: Fazer escolhas
- Competência 7: Argumentar, formular ideias
- Competência 10: Autonomia, resiliência, determinação.

Campos de Experiências Priorizados (BNCC):

- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
- Traços, sons, cores e formas.
- Corpo, gestos e movimentos.

Sequência de jogos:

1. Hora do Rush
2. Papa Meias
3. Sapinhos

INFANTIL | 5 ANOS

PRIMEIRO SEMESTRE

EXPLORAÇÃO DE RELAÇÕES

Este curso trabalha com o universo das múltiplas relações da criança, seja no ambiente escolar, familiar ou no bairro onde mora e que contribuem diretamente para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais, éticas e sociais, tais como a flexibilidade cognitiva, a memória, a fluência verbal, a programação motora, o respeito, a valorização das ideias dos outros. A criança aprende mais e com mais qualidade a partir dos significados que atribui àquilo que vive, experimenta, experiencia.

Esse contexto de diferentes relações será fundamental na aquisição das competências leitoras e escritoras que a criança irá desenvolver cada vez mais.

Dessa maneira, a principal competência da BNCC contemplada é valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que permitam que as crianças entendam as relações próprias do contexto em que vivem [Competência 6]. Assim, a criança irá ampliar cada vez mais o seu repertório cultural e social.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Atitude exploratória
- Atenção aos detalhes e características de objetos e situações
- Envolvimento em situações de grupo
- Processo classificatório
- Reconhecimento de semelhanças e diferenças entre as características de objetos
- Seleção, organização e comunicação de informações visuais de maneira eficiente.
- Controle da impulsividade
- Trabalho em equipe
- Identificação das formas dos objetos e das palavras a elas associadas
- Manutenção da atenção
- Manifestar-se em situações diversas demonstrando pensamento colaborativo

Objetivos Específicos:

- Destacar os atributos compartilhados em um conjunto de objetos, peças ou pessoas.
- Desenvolver o trabalho em equipe
- Ampliar a percepção e a atenção aos detalhes

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 2: Exercitar a curiosidade intelectual
- Competência 4: Utilizar diferentes linguagens para se expressar
- Competência 5: Compreender e utilizar diferentes linguagens

Campos de Experiências Priorizados (BNCC):

- Traços, sons, cores e formas.
- O eu, o outro e o nós.
- Escuta, fala, pensamento e imaginação.
- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Sequência de jogos:

1. Mindsters
2. Tic Tac Toe
3. Caixa Mágica

INFANTIL | 5 ANOS **SEGUNDO SEMESTRE** **AÇÃO EM GRUPO**

Neste curso, serão exploradas as habilidades fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, emocional, ético e social das crianças: cooperação e ajuda mútua, trabalho individual e em grupo, objetivo compartilhado, memória, contagem, quantidade, observação e comparação.

Aspectos ligados à ação do grupo e a ampliação da linguagem (oral, escrita, corporal, matemática, artística) terão destaque. Por isso, as crianças terão oportunidade de aprender a se expressarem melhor, a saber ouvir e considerar a opinião do outro.

As habilidades básicas das experiências compartilhadas são campos importantes para desenvolver as aprendizagens ligadas à apropriação da leitura e da escrita, uma vez que essas são práticas sociais e que estão presentes no cotidiano das crianças.

Dessa maneira, as competências 2 (exercitar a curiosidade) e a 5 (utilizar diferentes linguagens) da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) serão priorizadas.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Atenção e concentração percepção e orientação espacial percepção e orientação temporal
- Memória de trabalho
- Trabalho colaborativo, percepção da importância da ajuda mútua
- Memória e orientação espacial
- Lidar com as emoções provocadas por situações não controláveis
- Atitude exploratória sistemática
- Reconhecimento da permanência e ordenada do objeto
- Retenção da informação visual
- Trabalho em equipe
- Percepção visual das características e propriedades dos objetos (tamanho, cor, formato).
- Segurança e autoconfiança diante de imprevistos.

Objetivos Específicos:

- Destacar a importância do trabalho em equipe e da memória
- Observação, comparação e classificação.
- Importância da cooperação e do trabalho em grupo

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 1: Utilizar conhecimentos historicamente construídos
- Competência 8: Conhecer-se, apreciar-se
- Competência 10: Agir com autonomia, responsabilidade e ética.

Campos de Experiências Priorizados (BNCC):

- Traços, sons, cores e formas.
- O eu, o outro e o nós.
- Escuta, fala, pensamento e imaginação.
- Corpo, gestos e movimentos.
- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Sequência de jogos:

- 1.** Onde está Tobi?
- 2.** Jogo dos 4
- 3.** Rebanho

ENSINO FUNDAMENTAL

1º ANO

PRIMEIRO SEMESTRE

OBSERVAÇÃO ATENTA

Este curso explora o desenvolvimento da atenção, a capacidade de coletar informações de maneira organizada e eficiente. Elaborar e compreender perguntas, buscar ativamente os detalhes, utilizar adequadamente as noções espaciais e temporais, reconhecer e executar diferentes planos de ação são algumas das habilidades estimuladas, por meio dos jogos, para promover o desenvolvimento dessa capacidade.

Do ponto de vista socioemocional e ético, o controle da impulsividade, a autoestima e a aprendizagem a partir dos erros são alguns elementos estimulados nesse curso que colaboram na formação integral dos estudantes. A principal competência contemplada é a curiosidade intelectual, a atitude investigativa diante da realidade [Competência 2 da BNCC – Base Nacional Comum Curricular].

A capacidade de coletar dados de maneira abrangente, diferenciando as informações relevantes das irrelevantes em relação aos objetivos desejados, é essencial na Linguagem (principalmente na interpretação de textos orais e escritos), na Matemática e nas Ciências de maneira geral.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Elaboração de perguntas pertinentes à situação- problema
- Reversibilidade de pensamento
- Curiosidade, interesse pelo mundo
- Percepção, clara, precisa e abrangente, das características de um objeto, pessoa, fato
- Atenção às informações disponíveis, considerando simultaneamente mais de uma fonte de informação.
- Busca de dados de forma planejada, coletando informações através de perguntas
- Tolerância
- Trabalho em equipe
- Classificação de acordo com características em comum
- Reconhecimento e valorização das regras sociais
- Organização do comportamento pessoal em relação ao grupo
- Atenção aos detalhes
- Classificação, formação de grupos com características comuns
- Cooperação no trabalho em equipe
- Negociação de desejos e ideias
- Criatividade e imaginação

- Respeito mútuo
- Voltar o olhar para si mesmo
- Testar diferentes estratégias

Objetivos Específicos:

- Aprimorar atitude exploratória e princípios de planejamento
- Estimular a elaboração de perguntas pertinentes em relação aos dados coletados e aos objetivos da tarefa
- Aprimorar o uso de vocabulário adequado na elaboração de perguntas e de respostas
- Ampliar a exploração dos atributos de uma situação, percebendo e respeitando condições, regras e limites
- Estimular a percepção, nomeação e análise de dados na resolução de situações problema

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 2: Curiosidade, espírito investigativo.
- Competência 3: Valorização e fruir diferentes manifestações artísticas
- Competência 4: Utilizar diferentes linguagens para se expressar.
- Competência 6: Valorizar a diversidade de saberes para fazer escolhas; fazer escolhas com liberdade e consciência crítica.
- Competência 8: Autoconhecimento. Cuidar de si e do outro; lidar com emoções.
- Competência 9: Exercitar a empatia, o diálogo

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.
- Localização de objetos e pessoas no espaço
- Aprimorar a utilização de recursos matemáticos a partir dos erros.
- Utilizar processos e ferramentas matemáticas, inclusive tecnologias digitais disponíveis, para modelar e resolver problemas cotidianos, sociais e de outras áreas de conhecimento, validando Estratégias e resultados.
- Observações sistemáticas de aspectos quantitativos da realidade
- Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar).

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.

- Produção de textos orais
- Compreender a linguagem como produção humana e social
- Compreender o caráter social da ortografia; corrigir a própria escrita
- Intercâmbio conversacional, conversação espontânea
- Ler palavras novas na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente.
- Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário;

Sequência de jogos:

1. Procurando Dodô
2. Sudoku Animal
3. Os Animais de Lucas
4. Papa Meias

1º ANO

SEGUNDO SEMESTRE

PENSAMENTO LÓGICO

Nesse curso, são exploradas algumas habilidades essenciais ao desenvolvimento cognitivo das crianças: atitude exploratória, percepção e comparação das características dos objetos (semelhanças e diferenças), reconhecimento e comparação de quantidades, transporte de informações visuais...

Aspectos da comunicação (organizar a fala, saber perguntar, saber ouvir, considerar as opiniões do outro), do convívio social (estabelecer vínculo, respeitar as regras) e do desenvolvimento emocional e ético (reconhecer os próprios limites, aprender a partir dos erros, mostrar interesse e envolvimento) colaboram para o amadurecimento socioemocional necessário à passagem para uma nova etapa da infância.

As habilidades básicas do pensamento lógico são como terrenos sem os quais não é possível desenvolver as aprendizagens dos conteúdos ensinados na escola. E as interações sociais (na escola, na família, no bairro, na comunidade, por exemplo) são importantes para o enriquecimento e ampliação de outros saberes, como respeito, tolerância, solidariedade, tomada de decisões...

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Percepção das características de um objeto
- Elaboração de perguntas pertinentes à situação-problema
- Reversibilidade de pensamento, respeito às regras e aos outros
- Pensar sobre os próprios hábitos alimentares
- Comunicar-se de maneira clara, ouvir o outro com atenção e respeito

- Ampliar o vocabulário sobre alimentos; realizar contagem de maneira organizada; identificar e comparar quantidades
- Coordenação motora ampla; equilíbrio corporal; orientação espacial
- Linguagem oral
- Atenção e concentração
- Compreender vocabulário e seguir comandos relacionados à orientação espacial
- Resiliência; lidar bem com erros
- Organização interna, autorregulação
- Disponibilidade interna para tentar e errar
- Levantar e testar hipóteses
- Lidar com a frustração de um erro sem se deixar abater
- Reprodução de modelos do bidimensional para o tridimensional
- Trabalhar em parceria; atuar em conjunto
- Expressar-se com clareza; compreender o ponto de vista do outro

Objetivos Específicos:

- Aprimorar a ação refletida
- Promover a busca de dados de forma planejada e ordenada
- Desenvolver habilidades relacionadas à identificação e elaboração dos elementos de uma situação
- Ampliar o tempo de concentração
- Estimular o uso adequado de vocabulários e noções na expressão de ideias e de passos do raciocínio
- Colaborar na superação dos aspectos emocionais e sociais da saída do egocentrismo

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 1: Utilizar conhecimentos socialmente construídos.
- Competência 3: Valorizar manifestações artísticas
- Competência 4: Usar diferentes linguagens (oral, corporal) para compreender a realidade
- Competência 6: Valorizar saberes; fazer escolhas com responsabilidade
- Competência 8: reconhecer e lidar com emoções, suas e dos outros
- Competência 10: Agir para o bem comum

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Estimar e comparar quantidades de objetos de dois conjuntos (em torno de 20 elementos), por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois) para indicar “tem mais”, “tem menos” ou “tem a mesma quantidade”.
- Fazer observações sistemáticas de aspectos quantitativos e qualitativos presentes nas práticas sociais e

culturais, de modo a investigar, organizar, representar e comunicar informações relevantes, para interpretá-las e avaliá-las crítica e eticamente, produzindo argumentos convincentes.

- Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.
- Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.
- Aplicar as aprendizagens construídas na escola em contextos do dia a dia, como noções de tempo (antes/depois) e relações de causa e consequência.

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.
- Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.
- Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artístico-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura.
- Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto;
- Identificar e reproduzir, em listas, agendas, calendários, regras, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros.
- Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, Jogos de palavras, palavras, expressões, comparações, relacionando-as com sensações e associações.
- Recitar parlendas, quadras, quadrinhas, trava-línguas, com entonação adequada e observando as rimas.
- Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.

Sequência de jogos:

1. Salada Grega
2. Sapinhos
3. Hora do Rush
4. Lobo e Ovelhas

2º ANO

PRIMEIRO SEMESTRE

UNIÃO DE FORÇAS

O foco deste curso são as habilidades sociais e o trabalho em equipe. Em todos os jogos, as peças devem trabalhar de maneira harmônica e coordenada para atingir o objetivo. A formação grupal dos elementos de uma situação; o apoio mútuo como estratégia para a solução de problemas; noções de proximidade e distância; noções quantitativas de agrupamentos, entre outras, são concretizadas por meio das diferentes estruturas dos jogos que compõem o curso. Habilidades sociais, emocionais e éticas, como identificar a força do grupo; assumir o compromisso com o sucesso do grupo e utilizar os próprios pontos fortes para o bem comum; diálogo, empatia e cooperação são vivenciados, estimulados e refletidos por meio das experiências com os jogos.

No curso “união de forças”, podemos destacar a Competência 6 da BNCC [Base Nacional Comum Curricular], no que diz respeito à valorização da diversidade, a Competência 9, que explicita várias competências sociais que devem ser desenvolvidas no espaço escolar, e a Competência 10, que foca o agir pessoal e coletivamente para o bem comum.

Mesmo considerando que todas as áreas do conhecimento estão interligadas e que a aprendizagem humana, qualquer que seja, é relacional e, portanto, acontece nos vínculos humanos, cabe ressaltar que este curso contempla de maneira mais intensa as Ciências Humanas e o Ensino Religioso, que são mais diretamente ligadas à formação ética e social dos estudantes.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Atenção e concentração
- Compreensão de regras e agir de acordo com elas
- Comunicação oral
- Respeito mútuo
- Identificação de mensagens metafóricas contidas em textos
- Empatia e disponibilidade para cooperar com o outro
- Captação de informações considerando mais de uma fonte
- Organização e planejamento passo a passo das ações para atingir um objetivo
- Percepção das características dos objetos, pessoas, fatos.
- Reconhecimento de semelhanças e diferenças
- Identificação de uma situação problema
- Antecipação de imagens mentais
- Cooperação e trabalho em equipe

Objetivos Específicos:

- Aprimorar atitude exploratória e comparativa, ampliando a clareza e precisão da percepção da situação
- Estimular a utilização de elementos de orientação espacial e temporal para criar situações favoráveis
- Classificar e identificar denominadores comuns em grupos de elementos que possuem diferentes atributos
- Refletir sobre cooperação, ajuda mútua, trabalho em grupo e o valor de cada membro na construção de formações grupais favoráveis
- Desenvolver habilidades de planejamento

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 2: Curiosidade, espírito investigativo
- Competência 4: Usar diferentes linguagens (oral, corporal) para compreender a realidade
- Competência 7: Formular e defender ideias.
- Competência 8: Reconhecer e lidar com emoções, suas e dos outros
- Competência 10: Agir para o bem comum

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.
- Utilizar conhecimentos matemáticos para não se deixar enganar pelas aparências
- Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais.
- Noções de multiplicação com a soma de grupos com a mesma quantidade de elementos
- Interagir com seus pares de forma cooperativa, trabalhando coletivamente no planejamento e desenvolvimento de pesquisas para responder a questionamentos e na busca de soluções para problemas, de modo a identificar aspectos consensuais ou não na discussão de uma determinada questão, respeitando o modo de pensar dos colegas e aprendendo com eles.

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artístico-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura.
- Perceber a ordem das palavras na frase e das frases em um texto buscando reconhecer a coerência entre as partes para compor o todo.
- Apreciar poemas e outros textos diversificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogo e fruição.
- Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura.

Sequência de jogos:

- 1.** Cat and Mice
- 2.** Jogo dos 4
- 3.** Mindsters
- 4.** Damas Chinesas

2º ANO

SEGUNDO SEMESTRE:

IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE

A criação de imagens mentais, ou seja, a capacidade de antecipar e visualizar diferentes cenários, tão importante em vários aspectos da vida, é o foco deste curso. O planejamento de ações com base na visualização de possíveis ou prováveis situações futuras; a tomada de consciência das relações de causa e consequência; os cálculos visando um objetivo futuro e baseados em dados de uma situação-problema são algumas das habilidades cognitivas priorizadas no curso “Imaginação e Criatividade”. Essas habilidades são essenciais ao letramento científico, à resolução de problemas matemáticos, à construção textual, à compreensão de diferentes tempos e espaços sociais. Estão diretamente relacionadas às funções executivas “Planejamento” e “Organização”.

Neste curso, destacamos a Competência 2 da BNCC, no que diz respeito ao desenvolvimento da imaginação e criatividade envolvidas na curiosidade intelectual, e a Competência 7, que aborda a capacidade de formular, negociar e defender ideias.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Pensar sobre as relações pessoais com as pessoas mais velhas
- Comunicar-se de maneira clara
- Ouvir o outro com atenção e respeito
- Respeitar as regras que regulam um jogo
- Trabalho em equipe
- Controle de impulsividade
- Flexibilidade de pensamento
- Elaborar perguntas pertinentes aos objetivos da tarefa
- Lidar com a experiência da vitória e com a experiência da derrota de maneira equilibrada
- Linguagem oral
- Interpretação de texto
- Atenção e concentração
- Atitude investigativa
- Trabalho em equipe

- Ouvir o outro com atenção e respeito
- Controle inibitório
- Cumprimento de tarefas, passo a passo, de forma organizada
- Organização temporal de informações e ações
- Atenção
- Controle da impulsividade
- Tomada de decisões
- Organização e planejamento
- Autocontrole e autogestão

Objetivos Específicos:

- Aprimorar atitude exploratória, sistemática e ordenada
- Estimular a utilização de informações relevantes para antecipar configurações favoráveis
- Promover a construção de imagens mentais antecipatórias para a elaboração de um plano de ação
- Desenvolver habilidades relacionadas à execução de um plano previamente concebido
- Ampliar a consciência dos processos “intra” e “inter” pessoais, promovendo relações sociais caldadas no respeito mútuo

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 2: Investigar uma situação.
- Competência 4: Usar diferentes linguagens.
- Competência 6: Tomar decisões com consciência crítica e responsabilidade.
- Competência 7: Decidir com base em fatos.
- Competência 8: Autoconhecimento; cuidar de si e dos outros.
- Competência 9: Diálogo; trabalho em equipe.

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Compreender as relações entre conceitos e procedimentos dos diferentes campos da Matemática (Aritmética, Álgebra, Geometria, Estatística e Probabilidade) e de outras áreas do conhecimento, sentindo segurança quanto à própria capacidade de construir e aplicar conhecimentos matemáticos, desenvolvendo a autoestima e a perseverança na busca de soluções.
- Fazer observações sistemáticas de aspectos quantitativos e qualitativos; investigar, organizar, representar e comunicar informações.
- Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais

- Resolução de problemas: levantamento e organização de informações; raciocínio lógico, espírito de investigação. Interagindo com seus pares de forma colaborativa, trabalhando coletivamente no planejamento e desenvolvimento de pesquisas e na busca de soluções.
- Resolver e elaborar problemas de multiplicação [por 2, 3, 4 e 5] com a ideia de adição de parcelas iguais por meio de estratégias e formas de registro pessoais, utilizando ou não suporte de imagens e/ou material manipulável.

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos [inclusive escolares] e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.
- Apreciar poemas e outros textos diversificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, Jogo e fruição;
- Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, Jogos de palavras, palavras, expressões, comparações, relacionando-as com sensações e associações;
- Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura.
- Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artístico-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura.
- Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados [letras de canção, quadrinhas, cordel], poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.
- Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.

Sequência de jogos:

1. Dominó
2. Mancala
3. Damas Olímpicas
4. Embarcações [Submarinos]

3º ANO

PRIMEIRO SEMESTRE

ELABORAÇÃO DE PERGUNTAS

Esse curso tem como foco principal analisar diferentes tipos de perguntas e respostas, desenvolvendo várias habilidades relacionadas à capacidade de elaborar questionamentos pertinentes à situação e à meta proposta, como por exemplo: identificar a situação-problema; reconhecer diferentes fontes de informação; construir hipóteses e perguntas para verificá-las; utilizar o raciocínio lógico para compreender de maneira mais abrangente uma situação; identificar dados e classificá-los quanto à sua relevância.

Aspectos socioemocionais e éticos envolvidos na formulação de perguntas e busca de respostas também são trabalhados, de maneira integrada, juntamente com as habilidades cognitivas.

Podemos destacar, neste curso, a Competência 1 da BNCC [Base Nacional Comum Curricular], que enfatiza o entender/explicar a realidade, a Competência 2, que aborda a atitude investigativa, a curiosidade, a busca pela solução dos problemas, e a Competência 5, no que diz respeito à compreensão, utilização e criação de tecnologias de comunicação para se expressar, resolver problemas, exercer o protagonismo. Salientamos que podemos pensar na fala e na escrita como as primeiras “tecnologias de informação e comunicação”, que antecedem, na história da humanidade, as “tecnologias digitais” sobre as quais versa essa competência.

Em relação às áreas do conhecimento, saber formular perguntas é importante em todas elas, e reconhecer os diferentes tipos de questionamentos e os diferentes tipos de respostas que eles possibilitam, sabendo escolher as mais adequadas ao tipo de tema/situação, é essencial!

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Atenção e memória
- Empatia, disponibilidade para cooperar com o outro
- Busca de dados de forma planejada e organizada, coletando informações através de perguntas
- Considerar uma ou mais fontes e informação na tomada de decisão
- Automonitoramento e autocontrole
- Liberdade e autonomia
- Resiliência: aprender com os erros
- Planejamento e organização das ações
- Busca e identificação de pistas para resolução de um problema
- Capacidade de lidar com a frustração de maneira positiva
- Espírito investigativo
- Controle da impulsividade
- Atenção; acompanhar um raciocínio e a construção de conclusões lógicas
- Trabalho em equipe
- Negociação de ideias e proposições de ações

Objetivos Específicos:

- Aprimorar a coleta sistemática e ordenada de dados por meio de perguntas pertinentes, considerando várias fontes de informação
- Estimular a análise e organização das informações relevantes na resolução de situações-problema
- Desenvolver habilidades relacionadas à elaboração de perguntas para levantamento e verificação de hipóteses
- Ampliar a colaboração e respeito mútuo nas relações sociais, reconhecendo-se a importância das regras em sua função reguladora

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 2: Investigar uma situação.
- Competência 4: Usar diferentes linguagens.
- Competência 6: Tomar decisões com consciência crítica e responsabilidade.
- Competência 7: Decidir com base em fatos.
- Competência 9: Diálogo; trabalho em equipe.
- Competência 10: Atuar de maneira ética.

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Descrever e representar, por meio de esboços de trajetos ou utilizando croquis e maquetes, a movimentação de pessoas ou de objetos no espaço, incluindo mudanças de direção e sentido, com base em diferentes pontos de referência.
- Perceber o rigor nos conceitos matemáticos; compreender as relações entre conceitos e procedimentos matemáticos.
- Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.
- Resolução de problemas: compreensão dos elementos relevantes da situação e suas implicações no passo a passo da solução.
- Fazer observações sistemáticas, de modo a investigar, organizar, representar e comunicar informações relevantes, para interpretá-las e avaliá-las crítica e eticamente.
- Manutenção da atenção e memória ao realizar os procedimentos envolvidos nos algoritmos das operações matemáticas.

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Perceber a correlação entre os fenômenos da concordância/regência/retomada e a organização sintática das sentenças.
- Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.
- Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.
- Perceber os diferentes efeitos de sentidos provocados os textos pelo uso de fenômenos léxico-semântico, pontuação e outros recursos.

Sequência de jogos:

- Tesouro do Dragão
- Batalha dos Submarinos
- Os Animais de Lucas
- Mini Sudoku

3º ANO

SEGUNDO SEMESTRE

CONSTRUÇÃO DE CAMINHOS

Esse curso prioriza a construção de recursos estratégicos e táticos para o enfrentamento de diferentes situações-problema, como por exemplo: discriminar informações relevantes e irrelevantes; tomar decisões a partir do levantamento e análise das opções; conhecer e utilizar conceitos estratégicos (ex.: controle do centro, cooperação); perceber ameaças e desenvolver um plano de defesa (quando possível); gerenciar recursos (tanto materiais como imateriais); discriminar a urgência e importância das ações e realizar planejamentos de acordo com as prioridades.

Do ponto de vista socioemocional, demonstrar atitude de reflexão antes de agir, assumir as consequências pelas próprias decisões / ações e reconhecer o seu papel na construção do contexto em que se está inserido são aspectos essenciais para desenvolver atitudes estratégicas diante da vida.

Todas essas habilidades contribuem, de maneira significativa, na construção de hábitos e de estratégias de estudo, colaborando com a aprendizagem em todas as áreas do conhecimento. Destacamos, nesse curso, a Competência 2 da BNCC [Base Nacional Comum Curricular], que foca a busca por soluções de problemas, e a Competência 4, que enfatiza a utilização de diferentes linguagens para se expressar e compartilhar informações.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Flexibilidade
- Desenvolvimento do pensamento estratégico
- Planejamento
- Trabalho em equipe
- Atenção
- Controle da impulsividade
- Autocontrole e autogestão
- Fazer escolhas conscientes das oportunidades e das ameaças existentes
- Lidar com a espera
- Elaboração de perguntas investigativas
- Desenvolvimento do pensamento estratégico
- Participação e envolvimento em reflexões coletivas
- Criação de imagens mentais
- Investigar uma situação de maneira abrangente
- Analisar dados e construir conclusões
- Criar imagens mentais antecipatórias
- Lidar com a espera

Objetivos Específicos:

- Promover reflexões sobre a construção dos próprios caminhos
- Aprimorar a discriminação de informações relevantes para exploração e compreensão de uma situação
- Promover consciência da necessidade de construir e utilizar estratégias para lidar de forma mais eficiente com situações da realidade
- Estimular um posicionamento crítico e estratégico na tomada de decisão
- Desenvolver habilidades relacionadas ao planejamento de curto, médio e longo prazos

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 2: Espírito investigativo
- Competência 4: Usar a linguagem para se expressar e produzir sentidos
- Competência 6: Fazer escolhas com responsabilidade
- Competência 8: Cuidar de si (autoconhecimento e autocuidado)

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Enfrentar situações-problema em múltiplos contextos, incluindo-se situações imaginadas, não diretamente relacionadas com o aspecto prático-utilitário, expressar suas respostas e sintetizar conclusões, utilizando diferentes registros e linguagens (gráficos, tabelas, esquemas, além de texto escrito na língua materna e outras linguagens para descrever algoritmos, como fluxogramas, e dados).
- Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito investigativo e a capacidade de produzir argumentos convincentes recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.
- Descrever e representar, por meio de esboços de trajetos ou utilizando croquis e maquetes, a movimentação de pessoas ou de objetos no espaço, incluindo mudanças de direção e sentido, com base em diferentes pontos de referência.
- Ideias fundamentais da Habilidades da BNCC na Matemática: equivalência, ordem, proporcionalidade, interdependência, representação, variação e aproximação
- Ler e registrar medidas e intervalos de tempo, utilizando relógios (analógico e digital) para informar os horários de início e término de realização de uma atividade e sua duração.

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.
- Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.
- Identificar o número de sílabas de palavras, classificando-as em monossílabas, dissílabas, trissílabas e polissílabas.
- Ler/ouvir e compreender, com autonomia, relatos de observações e de pesquisas em fontes de informações, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
- Recorrer ao dicionário para esclarecer dúvida sobre a escrita de palavras, especialmente no caso de palavras com relações irregulares fonemagrafema.
- Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas – c/qu; g/gu; r/rr; s/ss; o [e não u] e [e não i] em sílaba átona em final de palavra – e com marcas de nasalidade [til, m, n].

Sequência de jogos:

- 1.** 4 em Linha (Connect Four)
- 2.** Decifrando Gestos
- 3.** Hannibal
- 4.** Escondidos

4º ANO

PRIMEIRO SEMESTRE

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

A resolução de problemas, tema desse curso, está presente em todas as áreas de conhecimento. Problemas de diferentes ordens e características demandam abordagens diferentes para a sua solução, portanto instrumentalizar os alunos para identificar uma situação como problema, reconhecer fontes de informação diversas e os múltiplos elementos constitutivos da situação para elaborar e executar planos de ação adequados são algumas das habilidades necessárias na resolução de problemas.

Manter a calma diante de um problema, conter respostas impulsivas e impensadas, oferecer e aceitar ajuda, assumir os compromissos com os grupos de pertencimento na busca conjunta por alternativas de solução, manter a autoestima e o respeito ao outro diante do erro são algumas habilidades socioemocionais envolvidas no enfrentamento de situações problemáticas.

Nesse curso, podemos destacar a Competência 1 da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), que enfatiza a utilização dos conhecimentos socialmente construídos para entender a realidade e buscar alternativas de soluções para os problemas, a Competência 6, no que diz respeito à valorização da diversidade e às escolhas autônomas [pois muitas vezes há mais de um caminho para resolver o mesmo problema] e a Competência 7, principalmente em relação à argumentação e defesa de ideias com base em fatos.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Organização interna diante de uma situação-problema
- Coleta e análise sistemática e organizada de informações
- Organização dos tempos internos de “parar”, “pensar” e “agir”
- Elaboração de perguntas para coletar informações de maneira sistemática e abrangente
- Consciência da existência de um problema
- Controle da impulsividade
- Manter a calma diante de um problema
- Levantamento organizado dos dados relevantes em relação a um problema
- Estabelecimento de metas intermediárias
- Organização do passo a passo de ações
- Reflexão sobre as próprias ações
- Atenção às características de pessoas, objetos e fatos.
- Compreensão do processo lógico envolvendo classes e subclasses
- Respeito e valorização da diversidade humana

Objetivos Específicos:

- Aprimorar a criação e elaboração de perguntas no levantamento de informações relevantes para definir a natureza de um problema e planejar uma solução
- Discriminar objetivos primários e secundários na elaboração e execução de planejamentos de curto e longo prazo
- Desenvolver a habilidade de prever e evitar problemas potenciais
- Promover a consciência da importância da concentração e da flexibilidade de pensamento na execução de um plano de ação

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 2: Espírito investigativo
- Competência 6: Tomar decisões com consciência crítica e responsabilidade.
- Competência 7: Decidir com base em fatos.
- Competência 10: Atuar de maneira ética

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Resolver e elaborar problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação (adição de parcelas iguais, organização retangular e proporcionalidade), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.
- Letramento matemático: raciocinar, representar, comunicar e argumentar matematicamente; estabelecimento de conjecturas, formulações e resolução de problemas.
- Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.
- Compreender as relações entre conceitos e procedimentos matemáticos, utilizando-os de maneira adequada na resolução de problemas.
- Resolver elaborar problemas envolvendo as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculos
- Pensamento geométrico: elementos e propriedades das figuras geométricas; posições e deslocamentos no espaço; transformações geométricas (simetria).

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Ler e compreender, com certa autonomia, textos em versos, explorando rimas, sons e jogos de palavras, imagens poéticas (sentidos figurados) e recursos visuais e sonoros.
- Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.
- Ler e compreender textos, considerando a situação comunicativa, o tema/assunto e a finalidade do texto.
- Compreender e utilizar tecnologias de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais, para se comunicar, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.

- Utilizar intencionalmente diferentes recursos linguísticos e multissemióticos para provocar os efeitos de sentido desejados.
- Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.

Sequência de jogos:

- 1.** Ilha do Tesouro
- 2.** Hora do Rush
- 3.** Jogo dos 4
- 4.** Missão Lunar

4º ANO

SEGUNDO SEMESTRE

PLANEJAMENTO E ORGANIZAÇÃO

Esse curso tem como foco a elaboração e execução de um planejamento considerando o passo a passo ordenado de ações e o objetivo a ser alcançado. Estabelecer uma meta; coletar, analisar e classificar as informações relevantes a partir de diferentes fontes; organizar as ações em “antes e depois”; planejar a ordem temporal de ações antecipando resultados possíveis e/ou prováveis; utilizar informações parciais para calcular probabilidades são algumas das habilidades priorizadas nesse curso.

Do ponto de vista socioemocional, é necessário equilíbrio emocional para tentar tomar as melhores decisões e elaborar os melhores planos; manter a autoestima e autodisciplina das dificuldades do percurso; estar disponível para desenvolver atividades em conjunto, colaborando com seus pontos forte e respeitando as limitações do outro.

Saber planejar e ordenar ações é fundamental, por exemplo, na escrita de textos autorais e na resolução de exercícios e problemas matemáticos. Para uma melhor aprendizagem nas diferentes áreas do conhecimento, também são condições essenciais conseguir compreender as sequências temporais das ações humanas nos diferentes tempos e espaços, em atividades científicas e não científicas.

Em relação ao tema desse curso, podemos destacar a Competência 6 da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), no que diz respeito à valorização de saberes e vivências na tomada de decisões autônomas e responsáveis, a Competência 8, no reconhecimento do modo particular e pessoal de eleger prioridades e elaborar planos de ação, e a Competência 10, pois as ações planejadas e executadas devem respeitar princípios éticos e democráticos.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Planejamento
- Organização
- Participação e envolvimento em reflexões coletivas
- Agir de acordo com as regras preestabelecidas
- Atenção
- Controle da impulsividade
- Autocontrole e autogestão
- Levantamento de opções de ação de maneira ordenada;
- Identificar e coletar os dados relevantes em relação aos objetivos;
- Planejar e organizar, de maneira consciente e eficiente, as ações no tempo.
- Compreensão de regras pouco usuais
- Agir de acordo com as regras preestabelecidas
- Negociação de ideias
- Análise de relações de causa e consequência
- Fazer escolhas conscientes
- Criar imagens mentais antecipatórias;

Objetivos Específicos:

- Aprimorar a habilidade de planejar antes de agir, utilizando informações obtidas através da análise de experiências anteriores
- Demonstrar a importância da ordem correta de movimentos na execução de um planejamento
- Estimular habilidades de comparar e relacionar diferentes possibilidades de ação
- Refletir sobre planejamento em condições de incerteza e de conhecimento parcial da situação
- Promover reflexões sobre a importância de honrar um compromisso

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 1: Espírito investigativo
- Competência 4: Usar a linguagem para se expressar e produzir sentidos
- Competência 6: Tomar decisões com consciência crítica e responsabilidade.
- Competência 7: Decidir com base em fatos.
- Competência 10: Atuar de maneira ética

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Resolver e elaborar problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação (adição de parcelas iguais, organização retangular e proporcionalidade), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.
- Letramento matemático: raciocinar, representar, comunicar e argumentar matematicamente.
- Fazer observações sistemáticas de aspectos quantitativos e qualitativos presentes nas práticas sociais e culturais, de modo a investigar, organizar, representar e comunicar informações relevantes, para interpretá-las e avaliá-las crítica e eticamente, produzindo argumentos convincentes.
- Compreender as relações entre conceitos e procedimentos; aplicar conhecimentos matemáticos desenvolvendo a autoestima e a perseverança na busca de soluções.
- Identificar, entre eventos aleatórios no cotidiano, aqueles que têm maior chance de ocorrência, reconhecendo características de resultados mais prováveis.
- Reconhecer, por meio de investigações, que há grupos de números naturais para os quais as divisões por um determinado número resultam em restos iguais, identificando regularidades.
- Reconhecer que a matemática é uma ciência humana, fruto das necessidades e preocupações de diferentes culturas.

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Ler e compreender, com autonomia, cartas pessoais de reclamação, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero carta e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
- Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.
- Inferir informações implícitas nos textos lidos.
- Identificar e reproduzir, em notícias, manchetes, lides e corpo de notícias simples para público infantil e cartas de reclamação (revista infantil), digitais ou impressos, a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive em suas versões orais.
- Planejar e produzir, com autonomia, cartas pessoais de reclamação, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero carta e com a estrutura própria desses textos (problema, opinião, argumentos), considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
- Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.
- Rer e revisar o texto produzido com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, para corrigi-lo e aprimorá-lo, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de ortografia e pontuação.

Sequência de jogos:

- 1.** Mancala
- 2.** Ratinhos
- 3.** Mini Bridge

5º ANO

PRIMEIRO SEMESTRE

ANÁLISE DE INFORMAÇÕES

Em uma sociedade com a nossa, onde as informações são extremamente abundantes e de fácil acesso, é fundamental desenvolver habilidades para a captação, organização e análise das informações, tão necessárias nas situações do dia a dia e em todas as áreas do conhecimento.

Nesse curso, são estudados vários aspectos do tratamento da informação, desenvolvendo habilidades como: observar as situações de forma atenta e detalhada; explorar diferentes fontes de dados e maneiras diversas de elaborar perguntas capazes de produzir informações pertinentes; planejar a busca de informações de maneira adequada e organizada; identificar informações precisas [“âncoras”] e, quando for o caso, o tipo de perguntas necessárias para alcançá-las, entre outros.

A manutenção do foco diante de pressões de tempo, o controle da impulsividade, o equilíbrio emocional, o senso crítico e reflexivo, o trabalho cooperativo e coordenado entre membros de um grupo são algumas das habilidades socioemocionais envolvidas na capacidade de lidar com as informações.

Nesse curso, podemos destacar as competências de números 1 e 3 da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), uma vez que o acesso e tratamento da informação nos permitem fruir e valorizar os conhecimentos construídos historicamente e os mais diversos objetos da cultura. Destacam-se também as competências 4, que foca o uso de diferentes linguagens no trato da informação, e 5, dada a imensa massa de informações em meio digital em que estamos inseridos na atualidade.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Controle da impulsividade, paciência, perseverança e resiliência
- Levantamento de hipóteses
- Acompanhamento e entendimento de uma linha de raciocínio lógico construída a partir das informações disponíveis
- Espírito investigativo
- Coleta e análise sistemática de informações
- Análise de riscos e tomada de decisões
- Trabalho em equipe
- Discriminação das informações mais relevantes de um problema
- Autoconhecimento: voltar o olhar para si mesmo
- Relacionar diferentes informações, estabelecendo relações lógicas entre elas.
- Tomada de decisões a partir da análise sistemática das opções disponíveis
- Realização de escolhas de maneira consciente
- Lidar com a frustração diante de um resultado desfavorável

Objetivos Específicos:

- Aprimorar habilidades de coletar, analisar e transmitir informações
- Favorecer uma comunicação efetiva, ressaltando diferentes maneiras de se comunicar
- Promover a identificação de perguntas que conduzam a respostas precisas que servem como ponto de referência para conclusões lógicas
- Refletir sobre o processo de tomada de decisão
- Promover a consciência da importância do trabalho em equipe como estratégia para atingir um objetivo comum

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 1: Espírito investigativo
- Competência 4: Usar a linguagem para se expressar e produzir sentidos
- Competência 6: Tomar decisões com consciência crítica e responsabilidade.
- Competência 7: Decidir com base em fatos.
- Competência 8: Cuidar de si [autoconhecimento e autocuidado]
- Competência 10: Atuar de maneira ética

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.
- Perceber o rigor nos conceitos matemáticos; compreender as relações entre conceitos e procedimentos matemáticos.
- Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conceitos matemáticos para compreender e atuar no mundo.
- Interagir com os pares de forma cooperativa, trabalhando coletivamente no planejamento e desenvolvimento de pesquisas, na busca de soluções para problemas.
- Pensamento algébrico; modelagem matemática na compreensão, representação e análise de relações quantitativas.
- Enfrentar situações-problema em múltiplos contextos, incluindo-se situações imaginadas, não diretamente relacionadas com o aspecto prático-utilitário, expressar suas respostas e sintetizar conclusões, utilizando diferentes registros e linguagens (gráficos, tabelas, esquemas, além de texto escrito na língua materna e outras linguagens para descrever algoritmos, como fluxogramas, e dados).

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Compreender a língua como fenômeno cultural, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo-a como meio de construção de identidades de seus usuários e da comunidade a que pertencem.

- Ler/assistir e compreender, com autonomia, notícias, reportagens, vídeos em vlogs argumentativos, dentre outros gêneros do campo político-cidadão, de acordo com as convenções dos gêneros e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
- Compreender o fenômeno da variação linguística, demonstrando atitude respeitosa diante de variedades linguísticas e rejeitando preconceitos linguísticos.
- Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.
- Ler e compreender, com autonomia, anedotas, piadas e cartuns, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.
- Recorrer ao dicionário para esclarecer dúvida sobre a escrita de palavras, especialmente no caso de palavras com relações irregulares fonemagrafema.
- Ouvir gravações, canções, textos falados em variedades linguísticas, identificando características regionais, urbanas e rurais da fala e respeitando as diversas variedades linguísticas como características do uso da língua por diferentes grupos regionais ou diferentes culturas locais, rejeitando preconceitos linguísticos.
- Flexionar, adequadamente, na escrita e na oralidade, os verbos em concordância com pronomes pessoais/nomes sujeitos da oração.

Sequência de jogos:

1. Code Breake
2. Decifrando os Códigos [Código da Vinci]
3. Decifrando Gestos
4. Yams

5º ANO

SEGUNDO SEMESTRE

GERENCIAMENTO DE RECURSOS

Esse curso aborda aspectos essenciais ao gerenciamento de recursos, como por exemplo, os diferentes tipos de recursos; a captação, armazenamento e utilização dos recursos disponíveis; a administração de recursos limitados versus renováveis e a questão da sustentabilidade, tão fundamental à sobrevivência do planeta e das próximas gerações. São exploradas no curso habilidades como empenho e organização interna na busca de recursos materiais e não materiais (como tempo, estratégias, informações...); pensamento crítico e planejamento de ações considerando o gerenciamento dos recursos; preocupação com o uso racional e sustentável dos recursos.

Do ponto de vista socioemocional, cabe ressaltar habilidades como o gerenciamento das próprias emoções e reações (que também são recursos...), o equilíbrio emocional diante de situações difíceis ou desafiadores, bem como a busca do apoio mútuo, do trabalho em equipe, da cooperação entre as pessoas na construção de um mundo melhor, em que haja uma distribuição mais democrática e justa dos recursos disponíveis.

Embora esse tema possa parecer, à primeira vista, mais especificamente relacionado à área das “Ciências da Natureza”, podemos refletir as implicações do gerenciamento dos recursos internos “conhecimentos” e “habilidades” no momento de ler, interpretar ou escrever um texto e na resolução de exercícios e problemas matemáticos, e o debate sobre formas de produção e de distribuição de recursos como aspectos importantes nas Ciências Humanas e no Ensino Religioso.

Destacamos, nesse curso, a Competência 3 da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), no que diz respeito aos mais diferentes recursos materiais, culturais e estéticos presentes na sociedade, a Competência 6, que destaca o fazer escolhas considerando e valorizando a diversidade de saberes, a consciência crítica e a responsabilidade, e a Competência 10, pois os recursos existentes, materiais e imateriais, devem ser utilizados de maneira ética, visando o bem comum e a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Participação em reflexões coletivas
- Compreensão de explicações orais e escritas
- Respeito às regras que regulam as ações
- Atenção
- Flexibilidade de pensamento
- Disponibilidade interna para viver novas experiências
- Respeito às formas de se expressar
- Investigar uma situação procurando levantar os dados importantes
- Refletir sobre as informações coletadas, estabelecendo relações do tipo “se... então”
- Construir linhas de raciocínio a partir da análise dos dados
- Atitude investigativa
- Captação e análise de informações
- Autoconhecimento e autoestima
- Tomada de consciência sobre si mesmo e sobre o outro
- Investimento no desenvolvimento pessoal
- Respeito a si próprio e ao outro
- Planejamento
- Organização interna
- Levantar, analisar e avaliar opções de ação
- Tomar decisões de modo responsável
- Trabalho em equipe
- Saber expressar-se e saber ouvir
- Humildade e respeito mútuo

Objetivos Específicos:

- Aprimorar a coleta sistemática de informações para a elaboração de um planejamento de longo prazo
- Promover reflexões sobre planejamento e gerenciamento de recursos, principalmente quando escassos.
- Desenvolver o estabelecimento de objetivos secundários como caminho para alcançar o objetivo primário
- Construir raciocínio hipotético dedutivo a partir da análise de informações e experiências
- Promover a antecipação de possíveis dificuldades no percurso e suas implicações

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 1: Valorizar conhecimentos historicamente construídos.
- Competência 4: Valorizar a linguagem verbal para partilhar informações.
- Competência 6: Fazer escolhas com consciência crítica e responsabilidade.
- Competência 7: Formular, negociar e defender ideias.
- Competência 8: Autoconhecimento.
- Competência 9: Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação.

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Associar figuras espaciais a suas planificações (prismas, pirâmides, cilindros e cones) e analisar, nomear e comparar seus atributos.
- Aplicação ordenada dos procedimentos matemáticos (algoritmos) para realizar cálculos e resolver problemas.
- Resolver e elaborar problemas envolvendo medidas das grandezas comprimento, área, massa, tempo, temperatura e capacidade, recorrendo a transformações entre as unidades mais usuais em contextos socioculturais.
- Reconhecer que a Matemática é uma ciência humana, fruto das necessidades e preocupações de diferentes culturas, em diferentes momentos históricos, e é uma ciência viva, que contribui para solucionar problemas científicos e tecnológicos e para alicerçar descobertas e construções, inclusive com impactos no mundo do trabalho.
- Reconhecer, nomear e comparar polígonos, considerando lados, vértices e ângulos, e desenhá-los, utilizando material de desenho ou tecnologias digitais.

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Identificar a expressão de presente, passado e futuro em tempos verbais do modo indicativo.
- Ler/assistir e compreender, com autonomia, notícias, reportagens, vídeos em vlogs argumentativos, dentre outros gêneros do campo político-cidadão, de acordo com as convenções dos gêneros e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
- Perceber os diferentes efeitos de sentidos provocados nos textos pelo uso de fenômenos léxico-semântico, pontuação e outros recursos
- Flexionar, adequadamente, na escrita e na oralidade, os verbos em concordância com pronomes pessoais/nomes sujeitos da oração.

- Ler e compreender, com autonomia, anedotas, piadas e cartuns, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.
- Recorrer ao dicionário para esclarecer dúvida sobre a escrita de palavras, especialmente no caso de palavras com relações irregulares fonemagrafema.

Sequência de jogos:

- 1.** Formas e Cores
- 2.** Pirâmide
- 3.** Passagem Subterrânea

6º ANO

PRIMEIRO SEMESTRE

FLEXIBILIZAÇÃO DO PENSAMENTO

Este curso explora habilidades que organizam e flexibilizam o pensamento, tais como a identificação e organização de informações, a utilização de orientação espaço-temporal e do raciocínio lógico, o planejamento e organização das ações para analisar, compreender e resolver uma determinada situação. Do ponto de vista socioemocional e ético, a cooperação, as interações harmoniosas e a abertura à autoavaliação são alguns elementos estimulados nesse curso que colaboram na formação integral dos estudantes.

A Competência 2 da BNCC, que versa sobre a curiosidade intelectual, a atitude investigativa diante da realidade – é bastante contemplada neste curso. A capacidade de coletar dados de maneira abrangente, diferenciando as informações relevantes das irrelevantes em relação aos objetivos desejados e com vistas ao planejamento, organização e flexibilização das ações para resolver um problema e criar uma solução, é relevante na Linguagem (principalmente nas práticas de leitura e produção de textos orais e escritos), na Matemática e nas ciências de maneira geral.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo

- Cooperação
- Identificar uma situação-problema
- Levantar e checar hipóteses em equipe
- Investigar uma situação problema por meio de perguntas sistemáticas
- Planejar ações com base em observações
- Reconhecer situações em que é necessário conter a ação, realizar paradas.
- Tolerância à frustração
- Persistência; não desistir diante dos desafios.

- Aprender com os erros
- Investigar uma situação problema por meio de perguntas sistemáticas
- Criação de imagens mentais antecipatórias
- Planejamento com foco em objetivos
- Acompanhamento de uma sequência lógica de pensamento e de ações
- Desconstruir uma situação em seus componentes e reconstruí-la
- Estabelecer metas intermediárias
- Autoconhecimento; voltar o olhar para si mesmo
- Reconhecer situações em que é necessário aguardar e/ou recuar antes de avançar
- Lidar com a espera e com a frustração
- Persistência, flexibilidade de pensamento, resiliência.

Objetivos Específicos:

- Desenvolver habilidade de identificar e organizar informações
- Aprimorar a utilização de orientação espaço-temporal e da percepção das relações parte-todo para apreender, analisar e compreender uma situação.
- Favorecer a ação com base em um planejamento, considerando várias fontes de informação e administrando os recursos disponíveis.
- Gerenciar “ação” e “espera” como estratégias de planejamento
- Promover a cooperação e interação harmoniosa para somar forças em prol de um objetivo comum

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 1: Utilizar conhecimentos para entender e explicar a realidade
- Competência 2: Exercitar a curiosidade intelectual e o espírito investigativo
- Competência 3: Valorizar e fruir diferentes manifestações culturais
- Competência 7: Argumentar, formular, negociar e defender ideias com posicionamento ético.
- Competência 10: Agir pessoal e coletivamente com base em princípios éticos, democráticos e solidários.

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.
- Utilizar processos e ferramentas matemáticas, inclusive tecnologias digitais disponíveis, para modelar e resolver problemas cotidianos, sociais e de outras áreas de conhecimento, validando Estratégias e resultados.
- Interagir com seus pares de forma cooperativa, trabalhando coletivamente no planejamento e desenvolvimento de pesquisas para responder a questionamentos e na busca de soluções para problemas, de modo a identificar

aspectos consensuais ou não na discussão de uma determinada questão, respeitando o modo de pensar dos colegas e aprendendo com eles.

- Utilizar processos e ferramentas matemáticas para modelar e resolver problemas.
- Autocorreção na resolução de problemas.

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Analisar, em diferentes textos, os efeitos de sentido decorrentes do uso de recursos linguístico-discursivos de prescrição, causalidade, sequências descritivas e expositivas e ordenação de eventos.
- Escrever palavras com correção ortográfica, obedecendo as convenções da língua escrita.
- Empregar, adequadamente, as regras de concordância nominal (relações entre os substantivos e seus determinantes) e as regras de concordância verbal (relações entre o verbo e o sujeito simples e composto).
- Posicionar-se de forma consistente e sustentada em uma discussão, assembleia, reuniões de colegiados da escola, de agremiações e outras situações de apresentação de propostas e defesas de opiniões, respeitando as opiniões contrárias e propostas alternativas e fundamentando seus posicionamentos, no tempo de fala previsto, valendo-se de sínteses e propostas claras e justificadas.

Sequência de jogos:

1. Cartão Vermelho
2. Pingwins
3. Ratinhos
4. Mancala

6º ANO

SEGUNDO SEMESTRE

PLANEJAMENTO DO FUTURO

Nesse curso, são explorados alguns aspectos essenciais para o desenvolvimento cognitivo e social dos adolescentes face o momento em que estão vivendo, como por exemplo: interpretação de dados de uma situação-problema, elaboração de perguntas, utilização de vocabulário e conceitos, conduta controlada e não impulsiva, lidar com condições de incerteza, construção de planejamento e trabalho em grupo. Essas habilidades estão diretamente ligadas ao processo de ampliação dos conhecimentos, tanto nas Linguagens como na Matemática e nas Ciências da Natureza e Humanas. Aspectos relacionados à comunicação (utilizar vocabulário e conceitos de forma correta), ao convívio social (respeitar o outro, respeitar as regras) e ao desenvolvimento emocional e ético (trabalhar em grupo com vistas a um objetivo comum) colaboram com a formação integral do adolescente.

Destacamos, nesse curso, algumas Competências da BNCC, Competência 4, que aborda a utilização de diferentes linguagens para se expressar, e a Competência 9, que ressalta a empatia, a cooperação, o diálogo, o respeito mútuo.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Atenção simultânea a diferentes fontes de informação
- Controle da impulsividade, paciência, perseverança e resiliência
- Planejar sequências em condições em que se tem apenas conhecimento parcial da situação
- Apresentar exatidão na execução tática de um planejamento
- Desenvolver a atenção e memorização de elementos elimináveis e a respectiva representação mental dos possíveis elementos futuro
- Apresentar precisão e exatidão na elaboração e cálculo de uma proposição
- Lidar com sentimentos relacionados à incerteza, à falta de controle sobre variáveis importantes
- Manter o autodomínio diante de situações em que não há total controle de aspectos importantes
- Captar e analisar informações relevantes para o planejamento e a tomada de decisões em situações de incerteza
- Elaboração de planos de ação
- Manter o foco no objetivo durante a execução do plano elaborado
- Flexibilidade para mudar os rumos das ações diante de novas circunstâncias
- Lidar com as emoções advindas tanto do sucesso como do fracasso na conquista de um objetivo
- Investigar uma situação problema por meio de perguntas sistemáticas
- Reconhecer situações em que é necessário aguardar antes de avançar
- Lidar com a espera e com a frustração
- Persistência, flexibilidade de pensamento, resiliência.

Objetivos específicos:

- Aprimorar a busca de pistas para localizar dados relevantes de modo sistemático e organizado, tendo em vista os objetivos da tarefa, interrelacionando informações diversas.
- Construir imagens mentais orientadoras do planejamento de ações futuras
- Aplicar estratégias e métodos para administrar recursos a curto, médio e longo prazo.
- Levantar e verificar hipóteses em situações desconhecidas
- Flexibilizar o planejamento, adaptando-o a novas condições impostas pelo meio e pelo outro.

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 2: Curiosidade, espírito investigativo.
- Competência 4: Utilizar diferentes linguagens para se expressar.
- Competência 5: Utilizar tecnologias de comunicação e informação.
- Competência 6: Valorizar a diversidade de saberes para fazer escolhas; fazer escolhas com liberdade e consciência crítica.
- Competência 9: Exercitar o diálogo, a resolução de conflitos, a cooperação

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Fazer observações sistemáticas de aspectos quantitativos e qualitativos presentes nas práticas sociais e culturais, de modo a investigar, organizar, representar e comunicar informações relevantes, para interpretá-las e avaliá-las crítica e eticamente, produzindo argumentos convincentes.
- Produção de respostas, textos e representações usando a linguagem matemática.
- Reconhecimento e operações com grandezas [comprimento, massa, tempo, temperatura, área].
- Reconhecer e utilizar conhecimentos e procedimentos matemáticos na resolução de exercícios e problemas matemáticos.
- Elaboração de problemas envolvendo álgebra, geometria, grandezas e medidas, probabilidade.
- Interagir com pares de forma cooperativa, trabalhando coletivamente no planejamento e desenvolvimento em busca de soluções de problemas.
-

Língua Portuguesa

- Adequação do nível de formalidade da fala e escrita aos temas, contextos e interlocuções.
- Avaliação de textos com a finalidade de mudar e criar comportamentos e hábitos e gerar mensagem de cunho político, social, cultural.
- Escrever palavras com correção ortográfica, obedecendo as convenções da língua escrita.
- Empregar, adequadamente, as regras de concordância nominal (relações entre os substantivos e seus determinantes) e as regras de concordância verbal (relações entre o verbo e o sujeito simples e composto).
- Analisar, em diferentes textos, os efeitos de sentido decorrentes do uso de recursos linguístico-discursivos de prescrição, causalidade, sequências descritivas e expositivas e ordenação de eventos.
- Posicionar-se de forma consistente e sustentada em uma discussão, assembleia, reuniões de colegiados da escola, de agremiações e outras situações de apresentação de propostas e defesas de opiniões, respeitando as opiniões contrárias e propostas alternativas e fundamentando seus posicionamentos, no tempo de fala previsto, valendo-se de sínteses e propostas claras e justificadas.

Sequência de jogos

- 1.** Mini Bridge
- 2.** Hora do Rush
- 3.** Equilíbrio
- 4.** Punchline

7º ANO

PRIMEIRO SEMESTRE:

COLABORAÇÃO E COOPERAÇÃO

O foco deste curso é promover a conscientização dos processos cognitivos, emocionais, sociais e éticos que permeiam as relações consigo mesmo e com o outro. Soma-se a isso o trabalho em equipe e a cooperação entre os pares, a compreensão, elaboração e resolução de uma situação-problema, a ação com base em planejamento e organização, a comunicação clara e não impulsiva e a orientação espaço-temporal. Aspectos socioemocionais e éticos se integram às habilidades cognitivas objetivando construir melhores relações com o conhecimento, consigo e com os outros.

No curso “Colaboração e Cooperação”, podemos destacar algumas Competências da BNCC, Competência 8, que trata do autoconhecimento, de lidar com as próprias emoções e com as dos outros, a Competência 9, que enfatiza o exercício da empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promover o respeito ao próximo, e a Competência 10, que trata das ações pessoais e coletivas com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência, tomada de decisões com base em princípios éticos e solidários. Em relação às áreas do conhecimento, saber trabalhar em equipe e com colaboração, comunicar-se de forma clara, saber resolver um problema utilizando conhecimentos e indo além dos conhecimentos escolares são habilidades essenciais para a aprendizagem realmente significativa dos objetos do conhecimento.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Espírito investigativo; paciência e perseverança
- Busca de informações de maneira planejada, sistemática e abrangente
- Discriminação das informações mais relevantes em relação ao problema relacionar diferentes informações, estabelecendo relações lógicas entre elas
- Autoconhecimento e flexibilidade
- Trabalho em equipe e respeito mútuo
- Empatia
- Resolução colaborativa de problemas
- Controle da impulsividade
- Perseverança na busca de soluções
- Flexibilização do pensamento diante de novas circunstâncias
- Coleta e análise sistemática de informações
- Análise lógica de informações; inferências a partir dos dados
- Levantamento de hipóteses; projeção de possibilidades
- Tomada de decisões com base em raciocínio lógico
- Autogestão; organização interna
- Captação e análise sistemática de opções de ação
- Percepção espacial e raciocínio lógico espacial
- Criação de imagens mentais antecipatórias

- Autoconhecimento e autogestão
- Investimento no aprimoramento pessoal
- Tomada de decisões com base no raciocínio lógico e no autoconhecimento

Objetivos Específicos:

- Aprimorar elementos de orientação espaço-temporal por meio do uso estratégico para o domínio das condições do tabuleiro (realidade) e das possibilidades de jogadas (ações), próprias e do outro.
- Interiorizar e utilizar conceitos para prever e controlar (quando possível), compreender e resolver situações.
- Reconhecer e valorizar o papel e valor dos diferentes membros dentro de um grupo, integrando as dimensões pessoal e social para agir com cooperação e em equipe
- Promover a conscientização dos processos cognitivos, emocionais, sociais e éticos que permeiam as relações consigo mesmo e com o outro.

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 1: Valorizar e utilizar conhecimentos historicamente construídos para entender e explicar a realidade.
- Competência 6: Fazer escolhas com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- Competência 7: Formular e defender ideias.
- Competência 8: Autoconhecimento. Cuidar de si e do outro; lidar com emoções.
- Competência 10: Agir pessoal e coletivamente para o bem comum

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Enfrentar situações-problema em múltiplos contextos, incluindo-se situações imaginadas, não diretamente relacionadas com o aspecto prático-utilitário, expressar suas respostas e sintetizar conclusões, utilizando diferentes registros e linguagens (gráficos, tabelas, esquemas, além de texto escrito na língua materna e outras linguagens para descrever algoritmos, como fluxogramas, e dados).
- Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.
- Interagir com seus pares de forma cooperativa, trabalhando coletivamente no planejamento e desenvolvimento de pesquisas para responder a questionamentos e na busca de soluções para problemas, de modo a identificar aspectos consensuais ou não na discussão de uma determinada questão, respeitando o modo de pensar dos colegas e aprendendo com eles.

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Empregar as regras básicas de concordância nominal e verbal em situações comunicativas e na produção de textos.
- Comparar, com a ajuda do professor, conteúdos, dados e informações de diferentes fontes, levando em conta seus contextos de produção e referências, identificando coincidências, complementaridades e contradições, de forma a poder identificar erros/imprecisões conceituais, compreender e posicionar-se criticamente sobre os conteúdos e informações em questão.

- Selecionar informações e dados relevantes de fontes diversas (impressas, digitais, orais etc.), avaliando a qualidade e a utilidade dessas fontes, e organizar, esquematicamente, com ajuda do professor, as informações necessárias (sem excedê-las) com ou sem apoio de ferramentas digitais, em quadros, tabelas ou gráficos.
- Identificação de informações implícitas, explícitas e ambiguidades em textos orais e escritos.
- Dedução de significados de palavras e expressões desconhecidas pelo contexto semântico e linguístico.
- Articular o verbal com os esquemas, infográficos, imagens variadas, etc., na(re)construção dos sentidos dos textos de divulgação científica e (re)textualizar do discursivo para o esquemático – infográfico, esquema, tabela, gráfico, ilustração etc. – e, ao contrário, transformar o conteúdo das tabelas, esquemas, infográficos, ilustrações etc. em texto discursivo, como forma de ampliar as possibilidades de compreensão desses textos e analisar as características das multissemiões e dos gêneros em questão.

Sequência de jogos:

1. Quatro Elementos (Wizards)
2. Damas Chinesas
3. Cat and Mice
4. Formas e Cores

7º ANO

SEGUNDO SEMESTRE

TOMADA DE DECISÕES

Tomada de decisões, tema deste curso, está presente na vida cotidiana e em todas as áreas de conhecimento. São inúmeras as situações do dia a dia que exigem escolhas. Portanto, instrumentalizar os alunos para identificar uma situação como um “problema” e, a partir daí, perceber diferentes possibilidades para atingir um determinado objetivo, buscar evidências lógicas, ter atenção, posicionar-se e organizar um planejamento e as ações a serem executadas são alguns atos/processos – cognitivos e socioemocionais – que contribuem para que os jovens possam tomar uma decisão mais qualificada, responsável e assertiva. Em relação à vida escolar, tomar decisões estabelecendo prioridades e organizando-se internamente é essencial para o sucesso nos estudos e na construção de um projeto de vida.

Neste curso, podemos destacar algumas Competências da BNCC, Competência 1, que enfatiza a utilização dos conhecimentos socialmente construídos para entender a realidade e buscar alternativas de soluções para os problemas, a Competência 2, no que diz respeito ao exercício da curiosidade intelectual para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções, a Competência 6, que ressalta o fazer escolhas com liberdade, autonomia e responsabilidade, e a Competência 7, principalmente em relação à argumentação e defesa de ideias com base em fatos. Essas competências, articuladas entre si, reúnem elementos valiosos para tomar decisões.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Consideração às regras que regulam o comportamento em situações de interação social
- Atenção simultânea a diferentes fontes de informação
- Controle da impulsividade; autocontrole.
- Disponibilidade interna para correr riscos e aprender com os erros
- Lidar com a frustração de modo equilibrado
- Tomada de decisões considerando os demais membros de uma interação social
- Pensar ao invés de agir impulsivamente
- Desenvolver a percepção espacial
- Criar imagens mentais antecipatórias
- Perceber os dados da realidade de maneira descentralizada, considerando várias informações simultaneamente para a compreensão e elaboração de uma situação-problema.
- Distinguir os dados relevantes para resolução de uma situação-problema
- Identificar de forma sistemática as opções disponíveis de ação, antecipando as possíveis consequências de cada uma na tomada de decisão.
- Organizar e explorar o trabalho colaborativo
- Reconhecer uma situação de ameaça e bloqueá-la, quando possível.
- Identificar e aproveitar oportunidades

Objetivos específicos:

- Aprimorar a coleta seletiva de informações de modo sistemático e orientado por objetivos
- Desenvolver a ação planejada por meio da construção, análise lógica, controle e organização de prováveis hipóteses.
- Promover a tomada de decisões considerando diferentes possibilidades de escolha, o cálculo de probabilidades e as vantagens e dificuldades dos diferentes percursos.
- Refletir sobre o comprometimento e responsabilidade pessoal em relação às escolhas feitas, considerando-se tanto os objetivos pessoais quanto às necessidades e direitos do outro e do ambiente.

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 2: Atitude investigativa; recorrer à abordagem própria das ciências para investigar uma situação, elaborar e testar hipóteses.
- Competência 5: Utilizar tecnologias de comunicação e informação.
- Competência 6: Fazer escolhas com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- Competência 7: Argumentar com base em fatos; formular e defender ideias.
- Competência 8: Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de si com autocrítica e capacidade de lidar com as emoções

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Utilizar processos e ferramentas matemáticas, inclusive tecnologias digitais disponíveis, para modelar e resolver problemas cotidianos, sociais e de outras áreas de conhecimento, validando Estratégias e resultados.
- Resolução de problemas convencionais e não convencionais utilizando saberes e procedimentos matemáticos.
- Planejar e realizar experimentos aleatórios ou simulações que envolvem cálculo de probabilidades ou estimativas por meio de frequência de ocorrências.
- Planejar e realizar pesquisa envolvendo tema da realidade social, identificando a necessidade de ser censitária ou de usar amostra, e interpretar os dados para comunicá-los por meio de relatório escrito, tabelas e gráficos, com o apoio de planilhas eletrônicas.
- Utilização de diferentes unidades de medida, dependendo da magnitude da quantidade mensurada.
- Enfrentar situações-problema em múltiplos contextos, incluindo-se situações imaginadas, não diretamente relacionadas com o aspecto prático-utilitário, expressar suas respostas e sintetizar conclusões, utilizando diferentes registros e linguagens (gráficos, tabelas, esquemas, além de texto escrito na língua materna e outras linguagens para descrever algoritmos, como fluxogramas, e dados).

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.
- Produção de textos utilizando recursos de coesão referencial e sequencial.
- Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.
- Comparar, com a ajuda do professor, conteúdos, dados e informações de diferentes fontes, levando em conta seus contextos de produção e referências, identificando coincidências, complementaridades e contradições, de forma a poder identificar erros/imprecisões conceituais, compreender e posicionar-se criticamente sobre os conteúdos e informações em questão.

Sequência de jogos:

1. Code Breaker
2. Yams
3. Ratos e Gatos
4. 4 em Linha [Connect Four]

8º ANO

PRIMEIRO SEMESTRE:

PENSAMENTO E AÇÃO ESTRATÉGICA

Esse curso tem como tema central a construção de táticas e estratégias para lidar com diferentes situações. Posicionar-se considerando diferentes fontes e tipos de informação, trabalhar em equipe, lidar com diferentes sentimentos e pensamentos desencadeados pela vivência de uma situação, autoconhecimento, controle das atitudes, atenção, memorização e flexibilidade para mudar são algumas das habilidades priorizadas nesse curso. Do ponto de vista socioemocional, é necessário equilíbrio emocional e autoconhecimento para fazer a leitura do contexto e, diante das dificuldades do percurso, manter a calma, a autoestima, a autodisciplina, além de estar disponível para desenvolver atividades em grupo colaborando com seus pontos fortes e respeitando as limitações do outro. Esses são saberes que também contribuem na aprendizagem da Linguagem, da Matemática e das Ciências Humanas e da Natureza.

Neste curso, podemos destacar algumas Competências da BNCC, Competência 6, no que diz respeito à valorização de saberes e vivências na tomada de decisões autônomas e responsáveis, a Competência 7, no sentido da negociação e formulação de ideias, a Competência 8, no reconhecimento do modo particular e pessoal de eleger prioridades e elaborar planos de ação, e a Competência 10, pois as ações planejadas e executadas devem respeitar princípios éticos e democráticos.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Posicionar-se considerando várias fontes de informação simultaneamente
- Identificar e procurar analisar diferentes possibilidades de ação
- Criação de imagens mentais; antecipação de movimentos, raciocínio hipotético.
- Gerenciamento e investimento de recursos
- Identificar sentimentos e pensamentos desencadeados pela vivência de uma situação, buscando o autoconhecimento e o desenvolvimento pessoal.
- Agir com atenção em relação a possíveis ameaças, considerando diferentes fontes de informação.
- Trabalhar em equipe
- Lidar com as frustrações
- Planejamento em situações de instabilidade do ambiente
- Formular perguntas que colaborem na apreensão dos detalhes de uma situação
- Construir raciocínio classificatório
- Planejar ações estratégicas com base na análise sistemática de informações
- Reconhecer as próprias características pessoais (autoconhecimento); investir no fortalecimento de si mesmo.
- Respeitar e valorizar as diferenças interpessoais, sociais e culturais, combatendo o preconceito e a discriminação

Objetivos Específicos:

- Desenvolver a análise do contexto e suas implicações, discriminando com precisão os dados de um problema a fim de construir planos estratégicos a curto, médio e longo prazos
- Discriminar e integrar os aspectos “estratégico” e “tático” de um planejamento
- Ressaltar a atenção em relação a possíveis ameaças ao analisar cada possibilidade de ação e seus desdobramentos
- Desenvolver a construção de planejamento, mesmo quando o conhecimento da situação é parcial.
- Desenvolver possíveis antecipações para a implementação de atitudes proativas

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 1: Utilizar conhecimentos historicamente construídos para entender e explicar uma realidade
- Competência 2: Atitude investigativa; recorrer à abordagem própria das ciências para investigar uma situação, elaborar e testar hipóteses.
- Competência 7: Argumentar com base em fatos; formular e defender ideias.
- Competência 8: Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de si com autocrítica e capacidade de lidar com as emoções
- Competência 9: Exercitar a empatia, o diálogo, a cooperação, o respeito mútuo
- Competência 10: Agir pessoal e coletivamente para o bem comum e com base em princípios éticos.

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Fazer observações sistemáticas de aspectos quantitativos e qualitativos presentes nas práticas sociais e culturais, de modo a investigar, organizar, representar e comunicar informações relevantes, para interpretá-las e avaliá-las crítica e eticamente, produzindo argumentos convincentes.
- Resolução de problemas relacionados ao contexto próximo, que possam ser representados por equações de 1º grau com duas incógnitas.
- Enfrentar situações-problema em múltiplos contextos, incluindo-se situações imaginadas, não diretamente relacionadas com o aspecto prático-utilitário, expressar suas respostas e sintetizar conclusões, utilizando diferentes registros e linguagens (gráficos, tabelas, esquemas, além de texto escrito na língua materna e outras linguagens para descrever algoritmos, como fluxogramas, e dados).
- Reconhecer emoções em relação ao fazer matemático. Utilizar processos e ferramentas matemáticas na resolução de problemas convencionais e não convencionais.
- Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculo do valor numérico de expressões algébricas, utilizando as propriedades das operações.
- Compreender as relações entre conceitos e procedimentos dos diferentes campos da Matemática (Aritmética, Álgebra, Geometria, Estatística e Probabilidade) e de outras áreas do conhecimento, sentindo segurança quanto à própria capacidade de construir e aplicar conhecimentos matemáticos, desenvolvendo a autoestima e a perseverança na busca de soluções.

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.
- Produção de argumentos e contra argumentos coerentes, respeitando os turnos de fala.
- Selecionar textos e livros para leitura integral, de acordo com objetivos, interesses e projetos pessoais (estudo, formação pessoal, entretenimento, pesquisa, trabalho etc.).
- Efeitos de sentido do uso, em textos, de estratégias de modalização e argumentatividade.
- Comparar, com a ajuda do professor, conteúdos, dados e informações de diferentes fontes, levando em conta seus contextos de produção e referências, identificando coincidências, complementaridades e contradições, de forma a poder identificar erros/imprecisões conceituais, compreender e posicionar-se criticamente sobre os conteúdos e informações em questão.
- Realizar pesquisa, estabelecendo o recorte das questões, usando fontes abertas e confiáveis.

Sequência de jogos:

1. Moonwalk
2. Gamão
3. Jogo dos 4
4. Equilíbrio

8º ANO

SEGUNDO SEMESTRE

INVESTIMENTO DE RECURSOS

Esse curso prioriza o planejamento e gerenciamento de recursos para o enfrentamento de diferentes situações-problema. Para tanto, é necessário ter atitude exploratória, lidar com as relações e pensamentos na criação de estratégias, ampliar as noções de orientação espacial. Do ponto de vista socioemocional, demonstrar atitude de reflexão antes de agir, assumir as consequências pelas próprias decisões/ações e reconhecer o seu papel na construção do contexto em que se está inserido são aspectos essenciais para otimizar os recursos disponíveis e buscar novas possibilidades de obtenção de recursos. Todas essas habilidades contribuem, de maneira significativa, na construção de hábitos e de estratégias de estudo, colaborando com a aprendizagem em todas as áreas do conhecimento.

Destacamos, nesse curso, algumas Competências da BNCC, Competência 2, que foca a formulação e resolução de problemas como um exercício da curiosidade intelectual, uma vez que os conhecimentos das diferentes áreas subsidiam esse movimento, e a Competência 4, que enfatiza a utilização de diferentes linguagens para se expressar e partilhar informações.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Compreender a importância de gerenciar recursos (equilibrar captação, guarda e utilização), principalmente quando os recursos são limitados
- Demonstrar atitude exploratória, buscando informações de forma sistemática e ordenada
- Elaborar um planejamento de longo prazo, tendo em vista os objetivos almejados e os recursos necessários
- Demonstrar preocupação e cuidado em relação aos recursos, tanto externos como internos
- Antecipar possíveis dificuldades do percurso, considerando várias informações
- Construir as condições para alcançar os resultados desejados
- Decidir, quando possível, pela melhor ordem de movimentos
- Estruturar o trabalho em equipe com vistas ao objetivo e considerando as necessidades de todos os membros do grupo
- Atenção às informações do ambiente
- Utilizar recursos de maneira econômica, responsável e direcionada aos objetivos
- Evitar desperdícios ao usar recursos e conhecimento de situações de ameaça
- Investir esforços para reagir, evitar e/ou bloquear ameaças
- Identificação de boas oportunidades para o investimento de recursos
- Coordenar a distribuição de recursos para atingir os objetivos desejados

Objetivos específicos:

- Aprimorar a análise do contexto e suas implicações
- Compreender e aplicar memória, cálculos probabilísticos e estratégias de pensamento no planejamento de ações
- Construir as condições para alcançar os objetivos
- Desenvolver a antecipação de prováveis dificuldades, considerando as informações disponíveis
- Identificar habilidades favoráveis para alcançar os objetivos propostos
- Reconhecer e construir pontos de estabilidade em uma realidade mutável e dinâmica por meio do planejamento estratégico e da flexibilização diante de mudanças de contexto

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 1: Valorizar e utilizar conhecimentos historicamente construídos para entender e explicar a realidade.
- Competência 4: Utilizar diferentes linguagens para se expressar.
- Competência 6: Fazer escolhas com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- Competência 8: reconhecer a si mesmo e ao outro.
- Competência 10: Agir pessoal e coletivamente para o bem comum

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Compreender as relações entre conceitos e procedimentos dos diferentes campos da Matemática (Aritmética, Álgebra, Geometria, Estatística e Probabilidade) e de outras áreas do conhecimento, sentindo segurança quanto a própria capacidade de construir e aplicar conhecimentos matemáticos, desenvolvendo a autoestima e a perseverança na busca de soluções.
- Seleção de amostras (amostra casual, simples, sistemática e estratificada)
- Obter os valores de medidas de tendência central de uma pesquisa estatística (média, moda e mediana) com a compreensão de seus significados e relacioná-los com a dispersão de dados, indicada pela amplitude.
- Construção de figuras a partir de composições de transformações geométricas com o uso de instrumentos de desenho ou de software de geometria dinâmica.
- Enfrentar situações-problema em múltiplos contextos, incluindo-se situações imaginadas, não diretamente relacionadas com o aspecto prático-utilitário, expressar suas respostas e sintetizar conclusões, utilizando diferentes registros e linguagens (gráficos, tabelas, esquemas, além de texto escrito na língua materna e outras linguagens para descrever algoritmos, como fluxogramas, e dados).
- Cálculo de probabilidades de eventos reconhecendo que a soma de todos os elementos amostrais é igual a 1.

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Formas e conteúdos de textos publicados em suporte impressos e online e a sua relação com o autor.
- Ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes – romances, contos contemporâneos, minicontos, fábulas contemporâneas, romances juvenis, biografias romanceadas, novelas, crônicas visuais, narrativas de ficção científica, narrativas de suspense, poemas de forma livre e fixa (como haikai), poema concreto, cyberpoema, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.
- Identificar, em notícias, o fato central, suas principais circunstâncias e eventuais decorrências; em reportagens e fotorreportagens o fato ou a temática retratada e a perspectiva de abordagem, em entrevistas os principais temas/subtemas abordados, explicações dadas ou teses defendidas em relação a esses subtemas; em tirinhas, memes, charge, a crítica, ironia ou humor presente.
- Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulem em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.
- Reconhecer o texto como lugar de manifestação e negociação de sentidos, valores e ideologias.

Sequência de jogos:

- 1.** Passagem Subterrânea
- 2.** Hannibal
- 3.** Descobrimos Padrões
- 4.** Pirâmide

9º ANO

PRIMEIRO SEMESTRE

GERENCIAMENTO DE RISCOS

Gerenciar riscos, tema desse curso, implica agir reconhecendo e levando em conta possíveis e/ou prováveis consequências das ações. Algumas habilidades merecem ênfase, como buscar informações de forma sistemática, criar relações lógicas entre as informações coletadas, analisar os elementos dos contextos, apresentar flexibilidade para se adaptar a diferentes situações e tomar decisões de maneira autônoma e refletida. Manter a calma diante de uma situação-problema, conter respostas impulsivas e impensadas, oferecer e aceitar ajuda, assumir os compromissos com os grupos de pertencimento na busca conjunta por alternativas de solução, manter a autoestima e o respeito ao outro diante do erro são algumas habilidades socioemocionais envolvidas no enfrentamento de problemas.

Nesse curso, podemos destacar a Competência 1, que enfatiza a utilização dos conhecimentos socialmente construídos para entender a realidade e buscar alternativas de soluções para os problemas, a Competência 6, no que diz respeito à valorização da diversidade e às escolhas autônomas (pois muitas vezes há mais de um caminho para resolver o mesmo problema, alguns mais seguros e outros mais arriscados) e a Competência 7, principalmente em relação à argumentação e defesa de ideias com base em fatos.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Consideração às regras que regulam o comportamento em situações de interação social
- Percepção de riscos envolvidos nas ações
- Tomada de decisões considerando análise de riscos
- Autogestão nas decisões e nas ações
- Lidar com a ansiedade, a impulsividade e a frustração de modo equilibrado
- Compreensão de regras pouco usuais e complexa organização de procedimentos para manter a atenção e cumprir as regras estabelecidas
- Análise de situações por diferentes pontos de vista e perspectivas
- Flexibilização de paradigmas preexistentes
- Lidar com situações de incerteza, com o imprevisto e não controlável
- Reconhecimento e aceitação de pontos fortes e de fragilidades, em si e nos outros
- Relativização dos recursos tendo em vista os objetivos
- Compreensão da dupla natureza humana: individual e social
- Organizar e otimizar o uso da memória como recurso que permite obter um melhor resultado
- Perceber a utilização das estratégias mnemônicas como formas de desenvolver um olhar crítico sobre as informações

- Valorizar os momentos de estudo e aprofundamento como recursos para desenvolver um olhar crítico sobre si mesmo e sobre o conhecimento
- Selecionar, organizar e otimizar o armazenamento e o uso das informações, de maneira a obter um melhor resultado
- Recordar informações associando-as intencionalmente com temas ou funções especiais
- Recuperar informações que são intencionalmente coletadas

Objetivos específicos:

- Aprimorar a habilidade de recolher informações e estabelecer relações entre elas de forma cuidadosa e organizada, mesmo ao lidar com informações abundantes e simultâneas
- Ampliar as possibilidades de controle e planejamento em condições de incerteza pela análise dos elementos disponíveis, incluindo-se as informações decorrentes da análise lógica do erro
- Desenvolver estratégias otimizando o uso e processamento lógico da informação
- Aprimorar o controle da impulsividade [equilíbrio espera/ação] para lidar com situações
- Tomar decisões levando em conta a análise da probabilidade de benefícios e de perigos

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 3: Valorizar e fruir as diversas manifestações culturais.
- Competência 4: Utilizar diferentes linguagens
- Competência 5: Usar tecnologias de informação e comunicação de forma crítica e ética.
- Competência 6: Valorização da diversidade e às escolhas autônomas
- Competência 8: Autoconhecimento. Cuidar de si e do outro; lidar com emoções
- Competência 9: Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação.
- Competência 10: Agir com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Compreender as relações entre conceitos e procedimentos da matemática e de outras áreas do conhecimento, sentindo segurança quanto à própria capacidade de construir e aplicar conhecimentos matemáticos, desenvolvendo a autoestima e a perseverança na busca de soluções.
- Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.
- Escolha de gráficos mais adequados [colunas, setores, linhas] para apresentar um conjunto de dados.
- Interagir com seus pares de forma cooperativa, trabalhando coletivamente no planejamento e desenvolvimento de pesquisas para responder a questionamentos e na busca de soluções para problemas, de modo a identificar aspectos consensuais ou não na discussão de uma determinada questão, respeitando o modo de pensar dos colegas e aprendendo com eles.

- Utilizar processos e ferramentas matemáticas para modelar e resolver problemas
- Compreender as funções como relações de dependência unívoca entre duas variáveis e suas representações numérica, algébrica e gráfica e utilizar esse conceito para analisar situações que envolvam relações funcionais entre duas variáveis.

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e compartilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.
- Participar de conversações debates e atividades coletivas fazendo perguntas pertinentes e respeitando os turnos de fala.
- Recursos de intertextualização em paródias, paráfrase, pastiches, charges, cartuns e outras manifestações artísticas.
- Reconhecer o texto como lugar de manifestação e negociação de sentidos, valores e ideologias.
- Selecionar textos e livros para leitura integral, de acordo com objetivos, interesses e projetos pessoais (estudo, formação pessoal, entretenimento, pesquisa, trabalho etc.).
- Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais.
- Fazer uso consciente e reflexivo de regras e normas da norma-padrão em situações de fala e escrita nas quais ela deve ser usada.

Sequência de jogos:

1. Let's Go
2. Cartão Vermelho
3. Ratinhos
4. Perudo

9º ANO

SEGUNDO SEMESTRE

DESAFIOS DA REALIDADE

Para lidar com os desafios que a realidade nos impõe a cada dia, é preciso desenvolver várias funções, como atenção, memória, planejamento, análise crítica, trabalho em equipe e muitas outras. Em um tempo como o nosso em que o mundo muda muito rapidamente e a informação está bastante disponível, desenvolver essas habilidades é essencial para o jovem posicionar-se e tomar decisões em diferentes situações e contextos os mais diversos, de maneira responsável e autônoma. Do ponto de vista socioemocional, equilíbrio, perseverança, controle

da impulsividade, lidar com a frustração, flexibilidade e resiliência são algumas habilidades fundamentais para o jovem encarar tanto as conquistas como as vicissitudes que a vida adulta lhe trará.

Destacamos, nesse curso, a Competência 3, no que diz respeito aos mais diferentes recursos materiais, culturais e estéticos presentes na sociedade, a Competência 5, que visa à compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais de informação e comunicação para se expressar, acessar e disseminar informações e produzir conhecimentos, e a Competência 6, que destaca o fazer escolhas considerando e valorizando a diversidade de saberes, a consciência crítica e a responsabilidade.

Habilidades socioemocionais e cognitivas priorizadas no módulo:

- Focar a atenção tendo em vista um objetivo
- Fazer escolhas
- Manter uma atenção panorâmica
- Autoconhecimento
- Autogestão dos processos de atenção e memória
- Controle emocional
- Refletir sobre discriminação / preconceitos sociais e como lidar com eles
- Tomar consciência sobre o enfrentamento de realidades desafiadoras no caminho das conquistas
- Resiliência: fortalecimento interno a partir do enfrentamento de dificuldades
- Captação e análise de informações
- Elaboração de perguntas pertinentes aos objetivos
- Direcionamento do foco de atenção
- Identificação e organização de dados
- Inferência lógica de informações a partir da análise dos dados disponíveis
- Análise sistemática das opções de ação
- Tomada de decisões com base em análise das informações
- Flexibilização do pensamento diante de alterações do contexto
- Autocontrole e autogestão
- Viver situações de pressão, de frustração, de vitória e de derrota sem se desestruturar
- Manter o controle emocional para lidar com o desconhecido

Objetivos específicos:

- Desenvolver estratégias, aprimorando habilidades relacionadas a captação, análise e utilização das informações, mesmo quando abundantes e simultâneas
- Ampliar e consolidar habilidades e pensamento lógico para compreender e buscar soluções de situações

problemas.

- Promover reflexões sobre preconceito, construção do conhecimento, recursos para a coleta de informações e suas relações com os desafios da realidade
- Estimular reflexões sobre as implicações dos recursos no enfrentamento de desafios da vida cotidiana

Competências Gerais da BNCC:

- Competência 1: Valorizar conhecimentos historicamente construídos
- Competência 3: Valorizar e fruir as diversas manifestações culturais.
- Competência 4: Utilizar diferentes linguagens.
- Competência 5: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais
- Competência 8: Autoconhecimento. Cuidar de si e do outro; lidar com emoções.

Habilidades da BNCC na Matemática:

- Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.
- Fazer observações sistemáticas de aspectos quantitativos e qualitativos, de modo a investigar, organizar, representar e comunicar informações relevantes, para interpretá-las e avaliá-las crítica e eticamente, produzindo argumentos convincentes.
- Interagir com seus pares de forma cooperativa, trabalhando coletivamente no planejamento e desenvolvimento de pesquisas para responder a questionamentos e na busca de soluções para problemas, de modo a identificar aspectos consensuais ou não na discussão de uma determinada questão, respeitando o modo de pensar dos colegas e aprendendo com eles.
- Autocorreção e correção em grupo de problemas matemáticos, localizando e compreendendo os erros e aprendendo com eles, ampliando a capacidade de ampliar os conhecimentos matemáticos, desenvolvendo a autoestima e a perseverança.
- Compreender as funções como relações de dependência unívoca entre duas variáveis e suas representações numérica, algébrica e gráfica e utilizar esse conceito para analisar situações que envolvam relações funcionais entre duas variáveis.
- Fazer observações sistemáticas de aspectos quantitativos e qualitativos presentes nas práticas sociais e culturais, de modo a investigar, organizar, representar e comunicar informações relevantes, para interpretá-las e avaliá-las crítica e eticamente, produzindo argumentos convincentes.

Habilidades da BNCC na Língua Portuguesa:

- Discutir casos, reais ou simulações, submetidos a juízo, que envolvam [supostos] desrespeitos a artigos, do ECA, do Código de Defesa do Consumidor, do Código Nacional de Trânsito, de regulamentações do mercado

publicitário etc., como forma de criar familiaridade com textos legais – seu vocabulário, formas de organização, marcas de estilo etc. , de maneira a facilitar a compreensão de leis, fortalecer a defesa de direitos, fomentar a escrita de textos normativos (se e quando isso for necessário) e possibilitar a compreensão do caráter interpretativo das leis e as várias perspectivas que podem estar em Jogo.

- Relacionar textos e documentos legais e normativos de importância universal, nacional ou local que envolvam direitos, em especial, de crianças, adolescentes e jovens – tais como a Declaração dos Direitos Humanos, a Constituição Brasileira, o ECA , e a regulamentação da organização escolar – por exemplo, regimento escolar , a seus contextos de produção, reconhecendo e analisando possíveis motivações, finalidades e sua vinculação com experiências humanas e fatos históricos e sociais, como forma de ampliar a compreensão dos direitos e deveres, de fomentar os princípios democráticos e uma atuação pautada pela ética da responsabilidade (o outro tem direito a uma vida digna tanto quanto eu tenho).
- Explorar e analisar instâncias e canais de participação disponíveis na escola (conselho de escola, outros colegiados, grêmio livre), na comunidade (associações, coletivos, movimentos, etc.), no município ou no país, incluindo formas de participação digital, como canais e plataformas de participação (como portal e-cidadania), serviços, portais e ferramentas de acompanhamentos do trabalho de políticos e de tramitação de leis, canais de educação política, bem como de propostas e proposições que circulam nesses canais, de forma a participar do debate de ideias e propostas na esfera social e a engajar-se com a busca de soluções para problemas ou questões que envolvam a vida da escola e da comunidade.

Sequência de jogos:

- 1.** Decifrando os Códigos [Código da Vinci]
- 2.** Punchline
- 3.** Construindo Forças
- 4.** Pingwins

REGRAS DOS JOGOS

4 EM LINHA

Objetivo do jogo:

Fazer uma sequência de quatro peças da mesma cor ao longo de uma linha, coluna ou diagonal.

Regras:

- O jogo é para dois jogadores.
- Cada jogador, na sua vez, coloca uma peça da sua cor em uma das sete colunas.

BATALHA DOS SUBMARINOS

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro a afundar toda a frota do oponente no tabuleiro.

Regras:

- O jogo é para dois oponentes.
- No início do jogo, cada jogador deve desenhar seus submarinos no Mapa da Frota.
- Os submarinos podem ser colocados na horizontal ou vertical, mas não na diagonal.
- Quando colocar a frota, nenhum submarino pode estar em uma casa adjacente a outro submarino.
- Submarinos podem ser colocados nas bordas e cantos do tabuleiro.
- Cada jogador deve ter um Mapa dos Alvos vazio, onde todas as informações obtidas sobre o mapa do oponente devem ser registradas.
- Cada jogador, na sua vez, diz as coordenadas de uma casa onde um submarino do oponente pode estar posicionado. O segundo jogador deve responder honestamente. Se parte do submarino for atingida, o jogador deve dizer “acertou”. Se o submarino perder todas as suas partes, deve responder “afundou”. Se nenhuma parte de submarino foi atingida, então a resposta é “água”. O jogador que perguntou deve anotar as respostas no Mapa dos Alvos. Para cada acerto, deve anotar um “O” e para cada “água” deve anotar um “X”.
- O jogo termina quando um dos jogadores afundar toda a frota do oponente.

CAIXA MÁGICA

Objetivo do jogo:

Organizar os círculos coloridos do jogo exatamente na ordem em que eles aparecem na “caixa mágica”.

Regras:

- Cada jogador recebe um tabuleiro vazio e o coloca com a superfície preta virada para cima.
- Todos os círculos coloridos são colocados no centro da mesa, dentro da tampa do jogo.
- Jogo para 2 a 4 jogadores.
- O primeiro jogador chacoalha a “caixa mágica” e a coloca na mesa, tomando cuidado para que:
 - As bolinhas coloridas se acomodem em seus lugares;
 - O modelo formado pelas bolinhas seja visível a todos os jogadores.
 - Quando o primeiro jogador disser ‘Vai!’, todos os jogadores viram seus tabuleiros ao mesmo tempo e começam a pegar os círculos coloridos para completar o modelo, como ele aparece na “caixa mágica”.
 - O jogo acaba quando todos tiverem copiado o modelo em seus tabuleiros com sucesso.

CARTÃO VERMELHO

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro jogador a juntar seis cartas que possuam a mesma característica de uma de suas cartas de objetivo: a mesma cor, o mesmo número ou o mesmo país [bandeira].

Regras

- O jogador mais jovem começa e o jogo continua em sentido horário.
- Na sua vez, cada jogador pode realizar um dos seguintes movimentos:
- Comprar uma carta: o jogador coloca a carta escolhida à sua frente, virada para cima, de modo que seja visível para todos os outros jogadores. As cartas escolhidas devem ser posicionadas lado a lado.
- Mostrar um cartão vermelho: o jogador mostra um cartão vermelho para um dos outros jogadores na tentativa de evitar que ele vença o jogo. o jogador precisa declarar o objetivo do oponente a quem está mostrando o cartão: uma determinada cor, número ou país. duas coisas podem acontecer:
- Se o oponente não possuir o objetivo declarado, o jogador que mostrou o cartão vermelho deverá descartá-lo e é a vez do próximo jogador.
- Se o oponente possuir o objetivo declarado, deverá descartá-lo e comprar um novo objetivo do monte. Se todos os objetivos já foram utilizados, os objetivos descartados deverão ser embaralhados e posicionados em um novo monte.
- Quando um jogador utiliza um cartão vermelho, ele é descartado após o uso e não é substituído durante o jogo
- Quando um dos jogadores conseguir juntar 6 cartas que possuem a característica de um dos seus objetivos [cor, número ou país] ele vence e o jogo acaba.

CAT AND MICE

Objetivo do jogo:

- Gato: capturar todos os ratos.
- Ratos: chegar ao outro lado do tabuleiro com um dos ratos. Se um rato chegar ao final do tabuleiro, vence o jogo, mesmo que na jogada seguinte fosse possível ao gato capturá-lo. Se o gato for capturado, o rato vence.

Regras:

- Jogo para 2 jogadores: um será o “Gato” e o outro os “Ratos”.

Regras de movimento:

- Gato: o gato movimenta-se para frente, para trás ou para os lados, ao longo de uma linha ou coluna, quantas casas desejar, contanto que o caminho esteja livre. O gato não pode mover-se na diagonal.
- Rato: em sua primeira jogada, cada rato pode escolher entre andar uma ou duas casas para frente. Em suas demais jogadas, ou seja, a partir do 2º movimento de cada rato, eles podem se mover apenas uma casa de cada vez, e uma casa para frente apenas. Os ratos não podem mover-se para trás.

Regras de captura:

- Gato: se um rato estiver posicionado na linha do movimento do gato, é capturado: o rato sai do jogo e o gato passa a ocupar a casa onde o rato estava. Não é permitido ao gato caminhar ou capturar na diagonal. Em cada movimento, só é possível capturar um rato.
- Rato: os ratos capturam na diagonal, uma casa para frente. Não é permitido aos ratos caminhar ou capturar para trás. Se o gato for capturado, o jogador com os ratos vence.

CODE BREAKER

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro jogador a decifrar o código de seu oponente, que é formado por quatro algarismos.

Regras:

- O jogo é para dois jogadores, cada um recebe um tabuleiro, uma folha de papel e um lápis.
- Antes do jogo começar, cada jogador cria um código de quatro dígitos e o mantém escondido. o código deve incluir os algarismos de 1 a 6.
- Nenhum algarismo deve ser usado mais de uma vez.
 - Os jogadores decidem qual deles será o primeiro a jogar.
- Em cada rodada, alternadamente, o jogador dá um palpite na tentativa de adivinhar o código do seu oponente.
- O oponente anota o palpite e escreve a resposta, no espaço oval à direita, de acordo com as seguintes instruções:
- Um algarismo correto na posição correta é chamado “Na Mosca” e é marcado com um círculo totalmente preenchido.
- Um algarismo correto, mas em posição errada, é chamado “Golpe” e é marcado com um círculo

CONSTRUINDO FORÇAS

Objetivo do jogo:

Ser o jogador com mais pontos no final da partida.

Regras:

- As 90 cartas que são divididas em cinco cores diferentes (vermelho, verde, azul, amarelo e roxo) e numeradas de “1” a “18”. Cartas são retiradas do jogo dependendo do número de jogadores, de modo que cada jogador inicie com 15 cartas, independentemente da quantidade de jogadores que participam do jogo:
 - com 3 jogadores – utilizam-se as cartas de 1 a 9 [= 45 cartas]
 - com 4 jogadores – utilizam-se as cartas de 1 a 12 [= 60 cartas]
 - com 5 jogadores – utilizam-se as cartas de 1 a 15 [= 75 cartas]
 - com 6 jogadores – utilizam-se todas as cartas [= 90 cartas]
- O “dealer” embaralha as cartas e distribui todas entre os jogadores.
- Cada jogador, na sua vez, joga uma carta na mesa.
- O jogador à esquerda do “dealer” começa a partida jogando qualquer carta de sua preferência.
- Em sentido horário, cada jogador coloca uma carta na mesa seguindo a cor dessa carta, a não ser que não tenha nenhuma. Nesse caso, pode jogar qualquer carta de sua escolha.
- No final da rodada, o jogador que colocou a carta mais baixa (independentemente da cor) recolhe a carta mais alta e a coloca ao seu lado, virada para cima. o jogador que colocou a carta mais alta (independentemente da cor) recolhe as demais cartas e as coloca ao seu lado, viradas para cima, separadas por cor e em ordem crescente.
- Em caso de empate, é considerada a carta colocada por último.
- O jogador que colocou a carta mais alta começa a rodada seguinte. o jogo prossegue dessa maneira até completar as 15 rodadas.
- Cada jogador recebe pontos pelas cartas que recolheu. Cada cor é contada separadamente:
- Quando o jogador tem apenas uma ou duas cartas de uma determinada cor: marcam-se pontos de acordo com o valor escrito em cada carta.
- Quando o jogador tem mais do que duas cartas da mesma cor: marca-se um ponto para cada carta. Cada jogador soma os pontos que tem nas cinco cores.

DAMAS CHINESAS

Objetivo do jogo:

Mover todas as nove peças para o outro lado do tabuleiro, colocando-as na posição em que as peças do oponente começam o jogo.

Regras:

- Cada peça pode se mover uma casa para frente, para trás ou para os lados, desde que a casa esteja livre. Não há movimento na diagonal.
- Uma peça pode pular sobre outra, tanto sua como do oponente, nas mesmas direções do movimento, desde que a casa subsequente esteja livre. Não há captura neste jogo.
- Uma peça pode fazer vários pulos numa mesma jogada.

DAMAS OLÍMPICAS

Objetivo do jogo:

Alcançar uma posição na qual as peças do oponente não possam se mover (normalmente a maioria das peças foi capturada).

Regras:

- As peças só podem mover-se na diagonal uma casa à frente (somente nas casas escuras).
- Quando duas peças oponentes se confrontam, o jogador da vez é obrigado a capturar (se a casa atrás da peça do oponente estiver livre). É obrigatório também capturar para trás. Deve-se sempre fazer uma captura quando possível: o conceito de peça “soprada” (uma peça removida por não ter feito uma captura) não é aplicado nesta versão.
- Se houver possibilidade de captura múltipla, o jogador deve capturar todas as peças da sequência.
- Se duas (ou mais) capturas múltiplas forem possíveis, deve-se fazer a maior delas.
- Uma peça que atinge a linha do lado oposto do tabuleiro torna-se dama. Essa peça deve ser coberta com outra da mesma cor.
- A Dama pode mover-se por quantas casas quiser, para frente e para trás, desde que não haja peças obstruindo o caminho, inclusive ao fazer uma captura.
- A Dama pode fazer uma sequência de capturas múltiplas e se colocar em qualquer casa livre que escolher ao longo da diagonal (não é necessário que se coloque imediatamente atrás da peça capturada).
- Durante uma captura múltipla, se uma peça atinge o final do tabuleiro torna-se dama, não importando em que casa termine a sequência de capturas.
- Se uma peça faz uma captura múltipla e atinge o final do tabuleiro tornando-se uma Dama, e se for possível continuar capturando de acordo com as regras de captura das Damas, ela deve realizar todas as capturas possíveis. Durante as capturas, a Dama não pode ir e voltar para trás sobre a mesma diagonal.

DECIFRANDO CÓDIGOS

Objetivo do jogo:

Ser o único jogador a manter seu código não decifrado.

Regras:

- Jogo para 2 a 4 jogadores.
- Os dois curingas são retirados. As 24 peças restantes são embaralhadas e colocadas com a face para baixo no centro da mesa.
- Em partidas com 2 ou 3 jogadores, cada um sorteia 4 peças; com 4 jogadores, cada um sorteia 3 peças. Qualquer combinação de cores de peças é permitida.
- Cada jogador enfileira suas peças sem revelar seu conteúdo para os outros jogadores.
- As peças devem ser organizadas de maneira sequencial: os números mais baixos para a esquerda e os mais altos para a direita. Se houver peças de valor igual, a preta deve ficar à esquerda da branca.
- As demais peças permanecem no centro da mesa [acrescentar os curingas na versão avançada].
- Cada jogador, na sua vez, sorteia uma peça do centro da mesa e a olha. Essa peça é a “peça-pista” e deve ser colocada sobre a mesa com a face voltada para o jogador, de modo que os outros não vejam o seu número.
- O jogador aponta para uma peça específica de qualquer jogador e declara o que julga ser o número escondido.
- Se a declaração for correta, o oponente deve revelar a peça para os outros jogadores. Essa peça permanece exposta no seu lugar da sequência até o final do jogo. O jogador que adivinhou a peça corretamente pode dar mais palpites em relação a qualquer peça de qualquer jogador. Se preferir, pode finalizar sua jogada e acrescentar a “peça-pista” ao seu código [no lugar correto dentro da sequência, com a face escondida para os outros jogadores].
- Se a declaração foi incorreta, o declarante deve revelar sua “peça-pista” deixando-a, com a face exposta, no local apropriado entre as demais peças do seu código, e sua jogada é finalizada.
- Quando a jogada é encerrada, o jogador à esquerda dá continuidade à partida.
- Um jogador cujo código tenha sido decifrado fica fora do jogo e não pode mais pegar “peças-pista”, nem fazer declarações.
- Na versão avançada, os curingas são acrescentados às demais “peças-pista”. Quando um jogador sorteia um curinga, ele o posiciona em qualquer lugar do seu código, mesmo à esquerda do 0, à direita do 11 ou entre dois números consecutivos.
- Se as “peças-pista” acabarem, cada jogador, na sua vez, faz uma declaração em relação a uma peça específica de qualquer um dos oponentes. Se acertar, o oponente deve revelar a peça e o jogador pode optar entre parar a jogada ou continuar. Se errar, deve escolher uma de suas peças para revelar.

DECIFRANDO GESTOS

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro a declarar que seu parceiro tem um jogo na mão, falando “Kara”, ou que um dos oponentes tem um jogo na mão, falando “Kara kupe”.

Regras

- O jogo é para quatro jogadores, em parceria [dois contra dois]. Os parceiros devem sentar-se frente a frente.
- Há dois tipos de jogos válidos no Kara kupe:
- “Quadra”: São quatro cartas do mesmo número ou letra, com os naipes diferentes.
- “Seguida”: São quatro cartas em sequência [A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A], independente dos naipes.
- Antes do início do jogo, os parceiros combinam uma linguagem secreta para usar entre si. Com essa linguagem, devem ser capazes de trocar informações sobre o momento em que um deles já está com um jogo montado em sua mão [uma “Quadra” ou uma “Seguida”], ou sobre cartas que precisam para completar um jogo.
- Um dos jogadores distribui quatro cartas para cada jogador e quatro cartas são colocadas, viradas para baixo, no centro da mesa.
- Depois que cada jogador examina a sua mão, as cartas do centro da mesa são viradas para que todos vejam. As cartas devem ser viradas, uma por cada jogador, simultaneamente.
- Cada jogador pode trocar, a qualquer momento, as cartas de sua mão por cartas da mesa, mas apenas uma de cada vez. Não há limites para o número de trocas. Velocidade é primordial, já que as trocas não seguem uma ordem definida. As duplas devem usar seus sinais secretos para se comunicar com o parceiro.
- Quando todos os jogadores esgotarem as possibilidades de trocas, as cartas centrais são removidas e quatro novas cartas são colocadas em seu lugar, viradas para baixo. Os jogadores desviam as cartas e começam as trocas novamente.
- Caso um dos jogadores forme um jogo [“Seguida” ou “Quadra”], deve mandar o sinal, previamente combinado, para o seu parceiro e este deve declarar “Kara”.
- Caso um jogador consiga quebrar o código dos oponentes, percebendo que um deles possui um jogo montado, deve falar “Kara kupe”.
- O anúncio correto ganha a rodada e um ponto. Uma declaração incorreta de “Kara” ou de “Kara kupe” faz perder um ponto.
- As cartas são embaralhadas e uma nova rodada começa.

DESCOBRINDO PADRÕES

Objetivo do jogo:

Ser o jogador com mais pontos ao final da partida.

Regras

- Um dos jogadores [“dealer”] posiciona 12 cartas na mesa, viradas para cima, em uma formação de 3 x 4. As demais cartas ficam viradas para baixo em uma pilha no canto da mesa.
- O jogo é para dois a oito jogadores.
- Há quatro atributos que caracterizam cada uma das 81 cartas do jogo:
 - Símbolo [círculo, triângulo ou quadrado]
 - Cor [vermelho, azul ou amarelo]
 - Quantidade [1, 2 ou 3 vezes o mesmo símbolo]
 - Preenchimento [sólido, vazio ou bolinhas]
- Um “set” [conjunto] é composto por três cartas nas quais, em cada atributo [símbolo, cor, quantidade e preenchimento], ou a característica é igual ou é diferente nas três cartas, ou seja, qualquer característica no “set” ou é igual para as três cartas ou diferente em cada uma delas.
- Qualquer jogador pode declarar “set” a qualquer momento. Imediatamente após a declaração, deve juntar as três cartas que considera como um “set”. Todos os jogadores conferem para verificar a validade do conjunto.
- Se o jogador declarou “set” corretamente, marca um ponto e fica com as três cartas. Três novas cartas são retiradas do monte e colocadas na mesa viradas para cima, para que sempre haja 12 cartas à mostra.
- Se o jogador que declarou “set” cometeu um erro, as três cartas retornam para a mesa e o jogador perde um ponto.
- Diferentemente de outros jogos de cartas, Descobrimdo Padrões não tem ordem definida para as jogadas. Qualquer jogador pode fazer uma declaração a qualquer momento.
- Não é permitido aos outros jogadores movimentar cartas ou declarar “set” até que o jogador anterior complete sua jogada, ou enquanto o dealer repõe as cartas abertas na mesa.
- A qualquer momento, se todos os jogadores concordam que não há nenhum “set” visível na mesa, três novas cartas são adicionadas [somando um total de 15 cartas abertas]. Na próxima vez que três cartas forem retiradas, não se adicionam novas cartas para que o número de cartas abertas permaneça em 12 [as chances estatísticas de haver ao menos um conjunto na mesa com 12 cartas são de 97%; com 15 cartas na mesa, a chance sobe para 99,9%].
- O jogo continua até que o baralho acabe. Ao fim do jogo, provavelmente haverá algumas cartas na mesa [talvez 6 a 9 cartas] que não formam nenhum conjunto.
- Cada “set” vale um ponto; cada declaração incorreta desconta um ponto.

DOMINÓ

Objetivo do jogo:

Fazer o maior número de pontos.

Regras:

- O jogo é para dois a quatro jogadores.
- No início do jogo, todas as peças são viradas para baixo e misturadas. Cada jogador pega 7 peças e não as mostra para o(s) seu(s) oponente(s). As peças restantes ficam viradas para baixo, na mesa (caso se jogue com quatro jogadores, cada um pega 7 peças).
- O jogador que tiver a peça 6/6 começa o jogo com essa peça colocando-a no centro da mesa; se ninguém tiver essa peça, começa a partida quem tiver a 5/5, ou a 4/4, ou a 3/3...
- Nesta versão, o jogador que ganhou a última partida pode começar com qualquer peça. Se a partida encerrar por paralisação do jogo, próxima partida iniciará conforme o item anterior.
- O próximo jogador coloca uma peça adjacente na ponta da peça inicial, de modo que quantidades iguais se toquem. O próximo a jogar deve colocar uma peça em uma das pontas abertas da fileira que vai se formando, e assim sucessivamente.
- Caso um jogador não tenha uma peça que se encaixe, deve comprar uma peça da mesa. Se a peça que comprou não se encaixar, o jogador passa a vez.
- Caso todas as peças extras da mesa tenham sido usadas e o jogador não possa jogar, ele passa a vez.
- Quando um dos jogadores usa sua última peça, a rodada termina. As quantidades representadas em todas as peças restantes, que estão com o(s) oponentes(s), são somadas e os pontos dados para o jogador que encerrou a partida. No caso do jogo ficar paralisado (nenhum jogador possuir peça possível de ser colocada e não haver mais peças de compra), cada jogador receberá a pontuação referente às quantidades restantes nas peças do(s) demais jogador(es).
- Marcar os pontos em uma tabela. Embaralhar novamente as peças e iniciar uma nova rodada.

EQUILÍBRIO

Objetivo do jogo:

Ser o jogador com a maior soma de pontos no final da partida.

Regras:

- Cada jogador pega um tabuleiro e um conjunto de peças
- Escolhe-se o jogador que irá sortear as peças durante a partida.
- Esse jogador (“caller”) coloca todas as suas peças com a face voltada para baixo e as embaralha bem.
- Os demais jogadores organizam suas peças, com a face voltada para cima de acordo com o número do topo da peça: 1, 5 e 9. Isso facilitará a localização da peça sorteada.

- O “caller” sorteia uma de suas peças e anuncia os três números nela impressos.
- Os demais jogadores localizam a mesma peça no seu conjunto. Todos, incluindo o “caller”, colocam a peça no seu tabuleiro, em qualquer casa vazia. Uma vez colocada, a peça não poderá mudar de lugar. As peças são sempre colocadas na posição vertical.
- Depois que todos os jogadores colocaram suas peças no tabuleiro, sorteia-se a próxima peça.
- O jogo continua até que a 19ª peça seja colocada nos tabuleiros, completando-os.
- Agora é hora da contagem de pontos. os pontos são calculados nas três direções: vertical, diagonal inclinada à esquerda e diagonal inclinada à direita.
- Só são computados os pontos de linhas que contenham apenas uma cor [um mesmo valor] de ponta a ponta do tabuleiro. Uma linha onde há diferentes cores [valores] não vale pontuação alguma. No exemplo abaixo, na segunda linha vertical há 4 peças com o número 9, isso vale 36 pontos: $4 \times 9 = 36$. A última vertical contém dois números 5 e um número 1; vale 0 [zero] pontos.
- Vence o jogador que somar mais pontos.

EMBARCAÇÕES (SUBMARINOS)

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro a afundar [descobrir onde estão localizadas] todas as embarcações do oponente.

Regras:

- Este é um jogo para dois jogadores.
- Cada jogador recebe um tabuleiro, um conjunto de 5 embarcações, 11 marcadores azuis, 9 marcadores vermelhos, um suporte de madeira e uma carta-desafio. A carta é posicionada no suporte de frente para o jogador, para que o oponente não possa vê-la.
- Cada jogador faz uma pergunta sobre uma casa específica na tabela, dando suas coordenadas [Por exemplo: “baleia azul”].
- O oponente tem três respostas possíveis:
- “Você errou; tente mais tarde!” – Se não há embarcação na casa. Quem fez a pergunta coloca um marcador azul [indicando um erro] na tabela do seu jogo.
- “Acertou!” – Se houver uma embarcação naquela casa, mas nem todas as casas ocupadas pela embarcação foram atingidas. Quem fez a pergunta coloca um marcador vermelho [indicando acerto] na tabela do seu jogo.
- “Acertou em cheio!” – Se existe uma embarcação naquela casa e todas as casas ocupadas pela embarcação foram atingidas. Quem fez a pergunta agora retira os marcadores vermelhos e substitui por aquela embarcação [no caso da embarcação que ocupa apenas uma casa, esta deverá ser nomeada, para que o oponente saiba que peça colocar no seu tabuleiro].

ESCONDIDOS

Objetivo do jogo

Ser o primeiro jogador a descobrir o esconderijo da peça do oponente.

Regras

- O jogo é para dois jogadores, sentados um em frente ao outro.
- Cada jogador tem:
 - Um tabuleiro
 - Uma peça (para marcar o esconderijo)
 - Marcadores vermelhos e verdes
- Cada jogador levanta o anteparo do seu tabuleiro e coloca a peça no local escolhido. observação: abaixo do anteparo há uma miniatura da ilustração do tabuleiro.
- A peça não pode ser colocada sobre nenhuma das figuras impressas no tabuleiro.
- Na versão mais simples do jogo, as peças só podem ser colocadas na parte verde do parque. Na versão avançada, as peças também podem ser colocadas nos espaços marrons do tabuleiro [calçada].
- A cada rodada, o jogador deve fazer uma pergunta ao oponente sobre o esconderijo da peça dele.
- os jogadores podem escolher quem joga primeiro.
- As perguntas só podem ser respondidas com “sim” ou “não” [as perguntas devem ser formuladas de modo que só permitam as respostas “sim” ou “não”].
- As perguntas devem ser formuladas de modo a descrever o que a “peça” do jogador oponente vê quando olha em uma das quatro direções do parque (casas, árvores, lago e rua).
- Os marcadores vermelhos devem ser usados pelos jogadores para marcar as casas do tabuleiro em que não é possível que a peça do oponente esteja [a partir das respostas obtidas].
- Os marcadores verdes devem ser usados pelos jogadores para marcar as casas do tabuleiro em que ainda é possível que a peça do oponente esteja [a partir das respostas obtidas].
- O jogador pode, ao invés de formular uma pergunta, tentar adivinhar o esconderijo da peça do oponente.
- Isso é feito apontando para a casa, no tabuleiro do oponente, em que o jogador acredita que a peça esteja.
- Se o palpite estiver errado, o oponente pode mover sua peça para outro lugar no tabuleiro e o jogo continua [também é permitido manter a peça no lugar].
- Se o palpite estiver correto, o jogador vence o jogo.
- Entretanto, se o jogador for aquele que começou o jogo, o oponente tem o direito de tentar adivinhar o seu esconderijo. Se acertar, o jogo termina empatado.

FORMAS E CORES

Objetivo do jogo:

Ter a menor quantidade de quadrados nas peças que sobrarem com o jogador no final da partida (que não puderam ser utilizadas no jogo).

Regras:

- Cada um dos quatro jogadores escolhe uma cor e recebe um conjunto de 21 peças. Cada uma das 21 peças tem um formato diferente. Há 1 peça com um quadrado, 1 com dois quadrados, 2 com três quadrados, 5 de 4 quadrados e 12 com 5 quadrados. As peças representam todas as maneiras possíveis desses quadrados se unirem por seus lados.
- os jogadores, um por vez, colocam uma peça no tabuleiro. A primeira peça colocada por cada jogador deve necessariamente cobrir o quadrado do seu canto inferior esquerdo do tabuleiro. o jogo inicia-se pelo Azul e segue, em sentido horário, pelo Amarelo, Vermelho e Verde.
- Cada nova peça deve encostar ao menos em uma peça de mesma cor, mas apenas pelos cantos (vértice). Não há restrições em relação à maneira como as peças de cores diferentes podem se tocar.
- Quando não for possível colocar uma peça no tabuleiro, o jogador passa a vez. o jogo termina quando todos os jogadores estiverem bloqueados e não puderem colocar nenhuma de suas peças no tabuleiro.
- Cada jogador deverá contar o número de quadrados das peças que lhe sobraram (as que não foram colocadas no tabuleiro). Cada quadrado vale um ponto e o jogador (ou equipe) que tiver menos pontos é o vencedor.

GAMÃO

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro jogador a tirar todas as suas peças do tabuleiro.

REGRAS:

- O Gamão deve ser praticado por dois jogadores. Joga-se com um tabuleiro que tem vinte e quatro triângulos isósceles chamados casas. os triângulos têm cores alternadas e estão agrupados em quatro quadrantes com seis triângulos em cada um. Referim-nos aos quadrantes como quadrante interior e quadrante exterior. os quadrantes interiores e exteriores são separados por um sulco no centro do tabuleiro, chamado Barra.
- As casas estão numeradas de 1 a 24 e cada jogador tem quinze peças da sua cor. A disposição inicial das peças é a seguinte: duas peças de cada jogador em sua respectiva casa 24, cinco peças de cada jogador em sua respectiva casa 13, três peças de cada jogador em sua respectiva casa 8 e cinco peças de cada jogador em sua respectiva casa 6.
- Para iniciar a partida, cada jogador lança apenas um dado. o que obtiver o maior valor começa a partida e realiza seu movimento usando os dois valores obtidos nesse lançamento inicial. Se sair valores iguais, os jogadores lançarão os dados novamente. Após essa primeira jogada, cada jogador lança os dois dados em turnos alternados.
- O resultado do lançamento dos dados indica o número de casas que o jogador deve mover suas peças. As regras são as seguintes:

- Uma peça pode ser movida apenas para uma casa aberta, ou seja, uma que não esteja ocupada por duas ou mais peças do oponente.
- Os valores dos dois dados constituem movimentos separados. Por exemplo, se o jogador lançar 5 e 3, poderá mover uma peça por cinco espaços para uma casa aberta e outra peça por três espaços para uma casa aberta, ou a mesma peça por oito espaços em direção a uma casa aberta, mas apenas se uma das casas intermediárias (três ou cinco espaços, a partir da casa inicial) também estiver aberta.
- O jogador que tirar o mesmo valor nos dois dados (duplo) deve mover essa quantidade de casas duas vezes. Um lançamento de 6 e 6 indica que o jogador deve mover quatro vezes seis casas, podendo usar qualquer combinação de peças que julgar adequada para completar este resultado.
- o jogador é obrigado a usar os dois valores do lançamento sempre que possível (ou os quatro valores de um duplo). Quando apenas um valor puder ser usado, o jogador deverá movimentar sua peça de acordo com ele. Se qualquer um dos valores puder ser usado, mas não ambos, o jogador deverá usar o valor mais alto. Se nenhum dos valores puder ser usado, o jogador perde a vez. Em um lançamento duplo, quando não for possível efetuar os quatro movimentos, o jogador deve fazer o maior número de movimentos possível.
- Uma casa ocupada por apenas uma peça de qualquer cor é chamada “blot” (patrulheiro solitário). Se uma peça chegar a uma casa ocupada por apenas uma peça do oponente (“blot”), essa peça do oponente é colocada na Barra.
- Toda vez que um jogador tiver uma ou mais peças na Barra, seu primeiro dever é reinserir essa(s) peça(s) no tabuleiro, no quadrante interior do seu oponente. A peça deve ser inserida em uma casa aberta, correspondente a um dos valores tirados no lançamento dos dados. Por exemplo, se o jogador Branco tirar 2 e 5 nos dados, só poderá reinserir sua peça na casa 2 do oponente, já que a casa 5 está ocupada por duas peças do oponente.
- Se nenhuma das casas estiver aberta, o jogador perde a vez. Se o jogador não puder reinserir todas as suas peças, deve colocar o maior número possível e depois passar a vez ao oponente.
- Assim que a última peça do jogador for reinserida, os valores ainda não utilizados no dado devem ser jogados, movendo a peça que foi reinserida ou uma peça diferente.

HANNIBAL

Objetivo do jogo:

Prender o rei do oponente de modo que ele não possa mais se mover.

Regras:

- Cada jogada consiste em duas ações: Primeira ação - Andar uma casa com o “rei” para qualquer direção: frente, trás, lados e diagonais. Segunda ação - Colocar um bloqueio em qualquer casa vazia, para servir como barreira.
 - Os bloqueios são os mesmos para os dois reis.
 - O rei não pode ocupar as casas adjacentes do rei do oponente.

HORA DO RUSH

Objetivo do jogo:

Tirar o carro vermelho do estacionamento.

Regras:

- Começar com a carta desafio no 1 e resolver os desafios, progressivamente, na sequência.
- Posicionar os veículos no tabuleiro de acordo com o diagrama contido na carta-desafio.
- Cada veículo pode mover-se para frente e para trás, na posição em que se encontra (horizontal ou vertical).

ILHA DO TESOURO

Objetivo do jogo:

O objetivo do jogo é levar o pirata à arca do tesouro utilizando o número exato de passos indicados na parte superior da carta-desafio

Regras:

- Selecionar uma carta-desafio (de acordo com o nível de dificuldade)
- Separar os recursos que estão indicados na parte inferior da carta-desafio.
- Colocar o pirata no início do caminho e a arca do tesouro no final.
- As barreiras devem ser colocadas de forma a levar o pirata pelo caminho mais curto possível utilizando o número exato de passos indicados na parte superior da carta. Sem a barreira, o pirata não pode desviar e tomar um caminho mais longo
- Existem três tipos de recursos:
 - Arbusto – bloqueia a passagem entre duas casas
 - Parede de tijolo – bloqueia totalmente a casa
 - Chaves – devem ser recolhidas ao longo do caminho, porque abrem a arca do tesouro
- Nas cartas-desafio que contêm as chaves impressas: o pirata deve passar para recolher as chaves no seu caminho em direção ao tesouro.
- Nas cartas-desafio com chaves indicadas como recursos: As chaves devem ser colocadas ao longo do caminho para que o pirata as recolha antes de alcançar o tesouro.

JOGO DOS 4

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro jogador a fazer uma sequência de quatro peças que possuam pelo menos um denominador comum, ao longo de uma linha, coluna ou diagonal. O jogador deve dizer “QUATRO!”, para indicar que percebeu a formação da sequência.

Regras:

- O jogo começa com o tabuleiro vazio.

- As peças pertencem a ambos os jogadores.
- Cada jogador, na sua vez, pega uma peça e a coloca em um lugar vazio no tabuleiro.
- O vencedor é o jogador que conseguir fazer uma sequência de quatro peças com pelo menos um atributo comum a elas. O jogador deve dizer “Quatro”, para indicar que percebeu a formação da sequência.
- Se um jogador formar uma sequência vencedora e não disser “Quatro”, o oponente pode vencer o jogo sem colocar nova peça em jogo, apenas dizendo “Quatro” e explicando por qual critério essa sequência é vencedora.

LET'S GO

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro jogador a conquistar 3 topos de coqueiros.

Regras:

- Jogo para 2 a 4 jogadores.
- Na sua vez, o jogador lança os 4 dados. Para jogar, o jogador deve escolher como irá separar os resultados em dois pares, para somar seus valores.
- As duas somas obtidas indicam os movimentos a serem realizados.
- Ao iniciar a sua jogada, o jogador posiciona um macaco na primeira casa da trilha correspondente ao valor obtido com a soma. Se já houver uma peça sua nessa trilha, o macaco deve ser colocado na casa seguinte. Se houver duas somas iguais [ex.: $4 + 3$ e $5 + 2$], uma delas é usada para colocar o macaco na trilha e a outra para avançar uma casa.
- O jogador pode escolher entre encerrar sua jogada ou realizar um novo lançamento de dados. Não há limite para a quantidade de lançamentos que o jogador tem direito de realizar.
- A cada lançamento de dados, o jogador é obrigado a realizar os movimentos indicados pelos dados (colocando um novo macaco em jogo ou avançando com um dos macacos já colocados no tabuleiro). Se apenas um dos movimentos for possível, o jogador o realiza e despreza o outro resultado. Caso nenhum movimento seja possível, o jogador perde todas as conquistas realizadas naquela rodada, inclusive o topo, as conquistas realizadas em rodadas anteriores permanecem no tabuleiro, marcadas com as peças do jogador.
- Quando decidir encerrar sua jogada, o jogador retira cada um dos macacos colocados em jogo naquela rodada e os substitui por uma peça da sua cor (ou avança com a peça já existente na trilha). atenção: em cada trilha só pode haver uma peça de cada jogador. No caso de já haver uma peça do jogador na trilha, o macaco deve entrar na trilha na casa seguinte àquela em que a peça está localizada. Ao encerrar a jogada, a peça do jogador avança até a casa onde o macaco encerrou a rodada.
- Um jogador conquista o topo do coqueiro ao chegar à última casa de uma trilha e encerra sua jogada colocando sua peça. As peças dos demais jogadores que estiverem nessa trilha voltam aos seus donos e essa trilha não poderá mais ser usada por nenhum jogador (inclusive aquele que realizou a conquista).
- Vence quem primeiro conquistar 3 topos de coqueiro.

LOBO E OVELHAS

Objetivo do jogo:

Ovelhas: cercar e aprisionar o lobo, de maneira que ele não possa se mover.

Lobo: passar pelas ovelhas ou chegar até a última linha do tabuleiro.

Regras:

- O lobo pode se mover uma casa diagonalmente, tanto para frente como para trás.
- As ovelhas podem se mover somente para frente, uma casa, na diagonal.
- As movimentações das peças só devem ocorrer nas casas escuras do tabuleiro.

MANCALA

Objetivo do jogo:

Acumular mais sementes em seu depósito [Kalaha] do que seu oponente.

Regras:

- Jogo para 2 jogadores.
- Antes de dar início ao jogo, cada jogador coloca 4 sementes em cada cova (em outra versão, coloca-se 6 sementes em cada cova). As seis covas próximas de você lhe pertencem, enquanto as outras 6 pertencem ao seu oponente. A cova maior à direita é seu depósito [Kalaha] e a cova maior da esquerda é o depósito de seu oponente.
- A cada jogada, você tira todas as sementes de uma cova sua e as distribui, uma a uma, no sentido anti-horário (em direção ao seu depósito), nas covas seguintes.
- Quando passar pela sua Kalaha, deposita uma semente e continua distribuindo as sementes restantes em cada uma das covas de seu oponente, mas não na Kalaha dele.
- Toda vez que a última semente for depositada na Kalaha do próprio jogador, joga-se novamente.
- Toda vez que a última semente for depositada em uma cova vazia do seu próprio lado e houver sementes do oponente na cova oposta, o jogador captura todas estas sementes do oponente e as transfere para o seu depósito, junto com a única semente depositada na cova vazia.
- Quando um dos jogadores não tiver mais nenhuma semente em suas covas, pegará todas as sementes que sobraram nas covas do oponente e as depositará em sua Kalaha.
- Os jogadores contam as sementes para determinar quem tem a maior quantidade e declarar o vencedor da partida.

MINDSTERS

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro jogador a conquistar 4 cartas do mesmo Mindster.

REGRAS:

- Escolher alguma forma para decidir quem irá iniciar o jogo (ímpar ou par, por exemplo) e seguir a vez dos jogadores em sentido antihorário. Em cada rodada, o jogador da vez pode decidir:
- Virar uma das cartas que esteja com a face para baixo no centro da mesa. Nesse caso, pode optar por:
- Pegar essa carta para si próprio, trocando-a por uma carta sua, que deve ser deixada com a imagem para cima.
- Deixá-la virada para cima, na mesa, não pegando nenhuma carta nessa rodada.
- Pegar para si mesmo uma das cartas do centro da mesa que já estava com a face virada para cima, trocando-a com uma carta que estava com você, que deve ser deixada com a imagem para cima na mesa.
- Quando um jogador optar por virar uma carta no centro da mesa, não é permitido pegar uma carta que já estava aberta desde rodadas anteriores.
- Um jogador deve sempre ter exatamente 4 cartas ao final de sua jogada.
- O jogo termina quando um dos jogadores consegue coletar 4 cartas do mesmo Mindster.

MINI BRIDGE

Objetivo do jogo:

Ser o jogador a acumular mais pontos, segundo a tabela de pontuação. Pontos são conseguidos honrando o compromisso assumido (palpite, lance, oferta, aposta); pontos são perdidos não honrando o compromisso assumido.

Regras:

- O jogo é para 4 jogadores. São chamados Norte, Sul, Leste e oeste.
- Embaralhar as cartas de um baralho comum (retirando-se os curingas) e sortear uma carta. Cartas desse naipe serão os “trunfos” durante essa partida.
- Devolver a carta ao monte e embaralhar. Distribuir 13 cartas a cada jogador, começando pelo jogador à esquerda e seguindo em sentido horário.
- Após olhar as cartas que tem na mão (e antes de dar início à primeira rodada), cada jogador escreve um palpite de quantos truques conseguirá fazer naquela partida, iniciando pelo jogador à esquerda de quem deu as cartas.
 - O último jogador (o que deu as cartas) não pode fazer uma oferta que, somada com as outras três, faça um total de 13.
 - Os palpites são anotados em uma tabela para posterior contagem de pontos.
 - O jogador à esquerda de quem fez a distribuição inicia o jogo descartando uma de suas cartas. O jogo continua no sentido horário. Cada jogador, na sua vez, descarta uma de suas cartas, até que se complete uma rodada. Quatro cartas estarão na mesa, compondo um “truque”.
 - O naipe da primeira carta descartada na rodada é chamado de “Naipe Principal”. Ele comanda a rodada: todo jogador deve colocar uma carta desse naipe. Só é permitido descartar uma carta de outro naipe no caso de o jogador não ter nenhuma carta do Naipe Principal. É proibido blefar.

- No final de cada rodada, o jogador que descartou a carta do Naípe Principal (ou o trunfo) de maior valor ganha este “truque” e o recolhe, mantendo-o fechado perto de si. o vencedor de uma rodada dá início à rodada seguinte. Ao final das 13 rodadas, cada jogador conta os “truques” obtidos e marca sua pontuação em uma tabela, segundo as regras de pontuação.
- Na próxima partida, sorteia-se novo naipe “trunfo”, as cartas são embaralhadas e distribuídas pelo jogador que deu início à partida anterior.
- Antes de dar início ao jogo, é combinado um critério para o final do jogo: número de partidas jogadas ou o valor total de pontos que dá vitória a um jogador. Um critério habitual para o fim do jogo é estipular 4 partidas (para que cada um tenha a oportunidade de iniciá-la).

Regras do “trunfo”

- Antes de embaralhar, o jogador que distribuirá as cartas sorteia uma carta do baralho. O naipe dessa carta será o “trunfo” daquela partida. A carta é devolvida ao baralho.
- Uma carta “trunfo” ganha de qualquer outra carta (inclusive das cartas do Nai-pe Principal), com exceção de um outro “trunfo” de maior valor.
- O descarte de um “trunfo” segue as mesmas regras das demais:
 - a. pode ser o Naípe Principal da rodada; nesse caso, quem tiver um “trunfo” na mão é obrigado a descartá-lo.
 - b. se não for o Naípe Principal da rodada, só poderá ser descartado se o jogador não tiver nenhuma carta do Naípe Principal.

Regras de pontuação

- Quando conseguir honrar o seu lance inicial, o jogador ganha o número de “truques” apostados ao quadrado mais 10 pontos.
- Uma aposta de zero “truques” honrada vale 40 pontos.
- Uma aposta não honrada faz o jogador perder 10 pontos por cada truque de diferença.
- Uma aposta de zero “truques” não honrada faz o jogador perder 20 pontos. Exemplo:
 - Uma aposta de 4 “truques” que tenha sido honrada: $4 \times 4 + 10 = 26$ pontos
 - Uma aposta de 2 “truques” que tenha sido honrada: $2 \times 2 + 10 = 14$ pontos
 - Dois “truques” a mais do que a aposta: - 20 pontos
 - Um truque a menos do que a aposta: -10 pontos

MINI SUDOKU

Objetivo do jogo:

Colocar os números de 1 a 6 nos espaços vazios do tabuleiro.

Regras:

- Um mesmo número não pode aparecer mais de uma vez na mesma linha.
- Um mesmo número não pode aparecer mais de uma vez na mesma coluna.
- Um mesmo número não pode aparecer mais de uma vez no mesmo quadrante.

MISSÃO LUNAR

Objetivo do jogo:

Mover o astronauta vermelho até o centro do tabuleiro.

Regras:

- Para iniciar o jogo, coloque as peças nas posições indicadas pela cartadesafio (resolver os desafios em ordem crescente).
- Todas as peças (os robôs e o astronauta) podem se mover para frente, para trás e para os lados. Não é permitido que se movam diagonalmente.
- Uma peça só pode se mover quando outra peça está posicionada mais à frente, na direção do movimento, para agir como um apoio (bloquear seu movimento), pois sem isso, a peça que se move se perderia no espaço.
- O movimento termina quando a peça que se move é bloqueada por outra (na casa imediatamente anterior à casa ocupada pela peça que bloqueia).
- Note que a casa vermelha no centro do tabuleiro não obstrui o movimento das peças.

MOONWALK

Objetivo do jogo:

Terminar o jogo com a maioria das peças do tabuleiro na sua cor.

Regras:

- Jogo para dois jogadores, cada um com uma cor.
- Para dar início à partida, cada jogador coloca duas peças em casas diagonalmente adjacentes, no centro do tabuleiro.
- Os jogadores sorteiam quem começa.
- Cada jogador, na sua vez, coloca uma peça da sua cor no tabuleiro. Entretanto, só é permitido colocar a peça se uma ou mais peças do oponente ficarem posicionadas entre a peça colocada e a outra, da cor do jogador da vez, que já esteja no tabuleiro (como se fizessem um “sanduíche” das peças do oponente). Todas as peças do oponente que ficarem cercadas pelas peças do jogador da vez deverão ser viradas, mudando sua cor [captura].
- As peças podem ser cercadas na vertical, horizontal e diagonal.
- Com apenas uma peça, é possível cercar peças do oponente em mais de uma direção simultaneamente.
- Se não for possível cercar o oponente, perdese a vez.
- A captura só é válida quando as peças forem cercadas pela nova peça colocada pelo jogador da vez e outra já presente no tabuleiro.
- O jogo acaba quando as 64 casas estiverem ocupadas por peças, ou quando não for mais possível colocar peças no jogo. Vence o jogador que tiver mais peças de sua cor com a face para cima.

ONDE ESTÁ TOBI?

Objetivo do jogo:

Abrir as cartas dos amigos de Tobi.

Regras:

- Cada uma das equipes escolhe um conjunto de cartas de uma cor.
- Formar uma linha na frente de cada equipe, dispondo as cinco cartas viradas para cima. Cada equipe decide a ordem em que suas cartas serão organizadas na mesa.
- Os jogadores devem olhar as cartas de sua equipe, guardando na memória a ordem de cada uma.
- Todas as equipes viram suas cartas para baixo, cada uma no seu lugar.
- O(a) professor(a) irá “chamar” cada amigo de Tobi, e cada equipe escolherá uma carta, dentre as cinco viradas para baixo, para tentar encontrá-lo.
- Se acertarem, a carta fica no lugar, virada para cima; se errarem, a carta é novamente virada para baixo.
- Após os 5 amigos do Tobi serem chamados, encerram-se as rodadas. Se alguma equipe não alcançou o objetivo (encontrar os cinco amigos do Tobi), poderá ser auxiliada pelas demais, cumprindo o objetivo.

OS ANIMAIS DE LUCAS

Objetivo do jogo:

Organizar as peças de animais e comida em cada carta-desafio.

Regras:

- Uma carta-desafio é escolhida de acordo com o seu nível de dificuldade.
- As peças de animais e comidas que aparecem desenhadas na lateral da carta-desafio devem ser separadas.
- As peças de animais e comidas devem ser colocadas nas casas vazias de acordo com as seguintes condições:
- Um gato não pode ficar ao lado de um rato.
- Um cão não pode ficar ao lado de um gato.
- Um cachorro bravo não pode ficar ao lado de qualquer outro cachorro (os outros cães podem ficar lado a lado).
- Um gato não pode ficar ao lado de um peixe.
- Um cachorro não pode ficar ao lado de um osso.
- Um rato não pode ficar ao lado de um queijo.

Casas especiais:

- Nas casas das formigas e do touro furioso, devemos respeitar todas as condições anteriores, mas:
 - Nenhuma comida pode ser colocada em cima da casa das formigas.
 - Nenhum animal pode ser colocado em cima da casa do touro furioso.

PASSAGEM SUBTERRÂNEA

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro jogador a levar todos os seus piratas para o barco.

Regras:

- Colocar os 6 segmentos de tabuleiros unidos para formar uma passagem subterrânea contínua de 36 casas; isso pode ser feito de muitas formas diferentes. Se preferir uma versão mais curta, monte o tabuleiro com apenas 4 segmentos.
- Cada jogador recebe um total de 6 piratas de mesma cor (na versão mais curta, 4 piratas para cada jogador). Todos os piratas devem ficar reunidos em uma das extremidades da passagem subterrânea (ou junto a cada jogador) e o barco de fuga na outra ponta.
- Embaralhar as cartas (com exceção da flecha) e distribuir 5 cartas para cada jogador. Do resto do baralho, 10 cartas são viradas para cima formando uma fileira. A carta com a flecha é colocada ao lado da fileira e mostra a ordem em que as cartas serão adquiridas durante o jogo. Conforme as cartas são compradas, novas cartas são abertas, do monte fechado, e colocadas no final da fileira, deixando-a sempre com 10 cartas.
- Cada jogador, na sua vez, pode realizar até 3 movimentos. Pode escolher entre realizar um, dois ou três movimentos.

São dois os tipos de movimentos permitidos:

1. Movimento para frente

- As cartas na mão do jogador permitem que ele movimente um de seus piratas para frente, para a primeira casa livre marcada pelo símbolo da carta descartada (casas ocupadas serão desconsideradas). Por exemplo: jogar uma carta com bandeira permite que um pirata avance até a próxima casa livre de bandeira do tabuleiro.
- O movimento pode ser feito tanto por um pirata que ainda está do lado de fora, como por um que já esteja dentro do tabuleiro.
- A carta que foi usada no movimento é colocada debaixo da pilha fechada que está na mesa (ou em um monte de descartes).
- O jogador não repõe esta carta quando a descarta, ele simplesmente termina este movimento com uma carta a menos.
- Pulando no barco de fuga: para subir a bordo do barco de fuga, é necessário um movimento para frente, desde que não haja mais casas livres daquele símbolo.

2. Movimento para trás

- Movimentar-se para trás pela passagem subterrânea permite que o jogador adquira cartas.
- As cartas são compradas da fileira aberta em cima da mesa, respeitando o sentido indicado pela flecha.
- Um pirata recua até o primeiro espaço ocupado por um ou dois piratas (sem se levar em conta se são seus ou se são de seus oponentes, nem os símbolos das casas).
- Ao mover-se para trás, espaços livres e espaços ocupados por 3 piratas são ignorados e ultrapassados. Nunca pode haver mais de 3 piratas em uma casa.

- Se o pirata recuado parar em um espaço ocupado por 1 pirata, o jogador compra 1 carta; se estiver ocupado por 2 piratas, compra 2 cartas.
- São abertas novas cartas para completar a fileira aberta. Essas cartas são abertas no final da fileira.
- O jogo termina quando um dos jogadores consegue colocar todos os seus piratas no barco de fuga.

PAPA MEIAS

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro jogador a conquistar 3 pontos.

Regras:

- Jogo para 4 a 6 jogadores
- Um jogador sinaliza o começo da rodada dizendo alto: “O PAPA MEIAS ESTÁ VINDO!”
- Os jogadores começam a coletar pares de meias, prestando atenção se as duas meias são exatamente iguais [todos os jogadores fazem seus movimentos ao mesmo tempo].
- Somente uma mão pode ser usada para coletar as meias. A outra mão deve descansar no joelho do jogador, debaixo da mesa.
- Se o jogador notar que uma peça de meia não compõe um par, deve colocá-la de volta antes de pegar outra.
- Quando um jogador coletar cinco pares de meias, pega a peça do “Papa Meias” do centro do monte de meias e grita: “EU TENHO O PAPA MEIAS!”
- Todos os jogadores param de jogar imediatamente após o anúncio. Qualquer criança que estiver segurando uma meia deve devolvê-la ao seu lugar.
- Todos os jogadores conferem os pares coletados pelo jogador que parou a rodada. Se os cinco pares forem realmente idênticos, o jogador vence a rodada e ganha um pregador.
- Se algum par de meias do jogador que parou a rodada não for idêntico, o jogador (ou jogadores) que tiver o maior número de pares idênticos vence a rodada e ganha um pregador.
- Colocar todas as peças de meias e a peça do “Papa Meias” nas posições para começar uma nova rodada.
- O jogo acaba quando um jogador conseguir três pregadores.

PERUDO

Objetivo do jogo:

Ser o único ou último jogador a permanecer com os dados (um ou mais)

Regras:

- Perudo é um jogo para 2 a 6 jogadores (vamos apresentar a versão para 4 jogadores).
- A cada rodada, os jogadores usam o copo para rolar seus dados e viram os copos na mesa, de modo que outros jogadores não vejam o resultado (cada jogador pode olhar seu próprio copo).
- Joga-se no sentido horário. Na sua vez, cada jogador aposta na quantidade mínima de dados de um determinado valor em jogo (conjunto de todos os dados sob os copos). A rodada termina quando um jogador fizer uma declaração que precisa ser confirmada com todos os jogadores mostrando seus dados em jogo.

- O primeiro jogador anuncia sua aposta, ou seja, dá um palpite sobre o número mínimo de dados de um determinado valor há sob os copos de todos os jogadores juntos ["x" quantidade de dados "n", por exemplo: "dois quatros"].
- O próximo jogador tem duas opções: duvidar da aposta dizendo 'Duvido' ou aumentar a aposta feita.
- Um jogador pode aumentar a aposta de duas maneiras:
 - Aumentar a quantidade de dados [x]. No exemplo, o próximo jogador pode dizer "três quatros".
 - Aumentar o valor da face dos dados [n]. No exemplo, o próximo jogador pode dizer "dois cincos".
 - Ou as duas coisas. No exemplo, "três cincos".
- Quando um jogador disser 'Duvido', todos os jogadores devem mostrar seus dados para verificar se a aposta foi de fato muito alta. Duas coisas podem acontecer:
 - Se houver dados suficientes do número apostado [exatamente ou mais], o jogador que disse 'Duvido' deve descartar um dado seu.
 - Se houver uma quantidade menor do que a apostada, o jogador que fez a última aposta deve descartar um dado seu.
- Em ambos os casos, uma nova rodada começa.
- O jogador que perdeu um dado na última rodada é o primeiro a jogar na rodada seguinte.
- A qualquer momento (mesmo quando não é a sua vez de jogar), um jogador pode dizer 'na mosca!'. Todos os jogadores mostram seus dados:
 - Se ele estiver certo, ou seja, se o palpite foi exato, ele pega um dos dados da mesa.
 - Se ele estiver errado, ele descarta um dado.
 - Observação: jogadores com 5 dados não podem dizer 'na mosca!', pois não é permitido ter mais do que 5 dados.
- Quando um jogador recuperar um dado ou perder seu último dado, o jogador à sua esquerda inicia a próxima rodada.
- Na versão completa do jogo, o "1" é curinga. os jogadores podem apostar 'curingas' [números 1], em uma rodada, dividindo a quantidade da aposta anterior pela metade (se o resultado não for par, deve ser arredondado para cima).
- O próximo jogador precisará:
 - Apostar mais "curingas".
 - Apostar um número a mais do que o dobro da quantidade apostada, se quiser apostar em um número diferente, que pode ser qualquer um, já que todos são maiores do que 1.

PINGWINS

Objetivo do jogo:

Mover o pinguim até o buraco de pesca localizado no centro do iceberg.

Regras:

- Todas as peças [o pinguim e os ursos polares] podem mover-se para frente, para trás e para os lados. Não é permitido mover-se na diagonal.
- Uma peça só pode mover-se quando outra peça estiver posicionada ao longo do seu caminho para agir como barreira. Sem uma barreira, a peça cairia no oceano cheio de tubarões...
 - O movimento só chega ao final quando a peça que se move é barrada por uma outra.
 - O buraco de pesca, no centro do tabuleiro, não atrapalha o movimento das peças.

PIRÂMIDE

Objetivo do jogo:

Ser o jogador a colocar a última esfera da pirâmide.

Regras:

- Jogo para dois jogadores. Todas as esferas começam fora do tabuleiro. Cada jogador tem 15 esferas, um joga com as escuras e o outro, com as claras. o jogador com as esferas claras inicia.
- Cada jogador, na sua vez, posiciona uma esfera de sua cor. o jogador pode utilizar uma esfera que esteja fora do tabuleiro, colocando-a em qualquer posição possível, ou uma que já esteja no tabuleiro, desde que seja colocada em algum nível superior àquele em que se encontrava.
 - O jogador que conseguir formar um quadrado com quatro esferas da sua cor tem o direito de tirar até duas esferas do tabuleiro. Ressalte que essa regra só é válida para um quadrado de 2 por 2 e que só pode remover esferas que não estejam apoiando nenhuma outra

PROCURANDO DODÔ

Objetivo do jogo:

Descobrir onde a carta Dodô está escondida e assim ganhar um ponto (uma carta Dodô miniatura).

Regras:

- Jogo para 4 a 6 jogadores. Um jogador será o líder: vai esconder Dodô e responder “sim” ou “não” às perguntas.
- Enquanto o líder esconde a carta Dodô, os outros jogadores deverão abaixar a cabeça e fechar os olhos. Não podem espiar. O líder comunicará quando puderem abrir os olhos.
- Cada jogador, na sua vez, faz uma pergunta no seguinte formato: “Dodô está escondido na casa que tem...”, questionando sobre apenas um aspecto das cartas. Exemplo: “Dodô está escondido na casa com telhado ondulado?”
- O líder responde apenas “sim” ou “não” e vira as cartas de acordo com a resposta. Há duas possibilidades: se

a resposta for “não”, o líder vira todas as cartas com a característica mencionada na pergunta; se a resposta for “sim”, o líder vira todas as cartas que não têm a característica mencionada na pergunta.

- Depois que as cartas forem viradas, o jogador que fez a pergunta tem direito a um palpite sobre onde Dodô está [apontando para uma carta específica]. Se ele estiver certo, vence a rodada e recebe um ponto; se não estiver certo, a carta do palpite dado é virada e o próximo jogador tem a vez.
- As rodadas continuam até que um jogador descubra o esconderijo de Dodô. Este jogador vence a rodada, ganha um ponto e se torna o líder da próxima rodada.

PUNCHLINE

Objetivo do jogo:

Ser o jogador com a maior quantidade de histórias completas.

Regras:

- Este é um jogo para 2 a 4 jogadores. Neste livro, usaremos apenas a versão para 4 jogadores [recomendada].
- Colocar todas as cartas sobre a mesa, viradas para baixo, em duas pilhas, separadas pela cor do verso, embaralhando-as bem.
- Cada jogador sorteia duas cartas de verso vermelho e as coloca à sua frente, viradas para cima.
- Colocar as cartas vermelhas restantes em uma pilha [viradas para baixo].
- Posicionar as 28 cartas de verso lilás viradas para baixo no centro da área de jogo, dispostas em uma grade de 7 x 4.
- A cada rodada, um jogador vira três cartas da mesa [verso roxo] e pode comprar algumas, todas ou nenhuma carta. Só é permitido recolher cartas que cumpram uma das seguintes condições:
- Se a carta for a segunda cena de uma história que o jogador já possui a primeira cena.
- Se a carta for a terceira cena de uma história que o jogador já possui as duas primeiras cenas.
- Duas cartas podem ser compradas juntas para completar as três cenas da história [o jogador tem apenas a primeira cena]. Esse movimento chama-se ‘Gol de Placa’. d. o jogador pode comprar, em uma só jogada, duas cartas que completam a história de um dos oponentes [o oponente só tem a primeira cena]. o jogador compra as duas cartas da mesa e a carta com a primeira cena da história, que estava com o oponente. Esse movimento também é chamado ‘Gol de Placa’.
- Quando um jogador realiza um ‘Gol de Placa’ [completa uma história em apenas uma jogada], quer seja a primeira cena sua ou do oponente, ele deve comprar uma nova cena da pilha de cartas vermelhas.
- Quando um jogador possui as duas primeiras cenas de uma história, ela não pode ser tomada por um oponente.
- O jogo termina quando todos os jogadores estão com as histórias completas. o vencedor é o jogador com o maior número de histórias.

PUXÃO DE ORELHA

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro a completar uma sequência de três cartas de animais, com ambas as orelhas, em uma linha, coluna ou diagonal

Regras:

- Cada jogador, na sua vez, sem olhar, “puxa” uma orelha da sacola e a coloca no vão correspondente, de acordo com a cor e a forma [a orelha azul é colocada de volta na sacola].
- Ao terminar sua jogada, passar a sacola para o próximo jogador.
- O jogador que colocar a última orelha de uma sequência de três cartas, em linha, coluna ou diagonal, é o vencedor do jogo.

QUATRO ELEMENTOS (WIZARDS)

Objetivo do jogo:

Ser o jogador a vencer o maior número de rodadas, dentre as 13 rodadas do jogo

Regras:

- Cada jogador escolhe um tabuleiro, que indica com qual elemento jogará nessa partida.
- As 52 cartas são embaralhadas e distribuídas entre os quatro jogadores.
- O marcador de rodadas é colocado no centro da mesa, com o pino marcando a primeira rodada.
- Jogo para 4 jogadores.
- O jogo consiste em 13 rodadas. O indicador de rodadas ajuda os jogadores a ficar atentos à quantidade de rodadas restantes e mostra o símbolo do elemento de cada rodada. A sequência de símbolos refere-se aos elementos presentes nos tabuleiros e cartas. A primeira rodada é do símbolo Gelo, a segunda é Fogo, e assim por diante. Note que na quinta rodada volta-se ao símbolo Gelo, repetindo-se a sequência anterior. A 13ª rodada é o “grande final” que conclui o jogo [explicada mais adiante].
- Decide-se por sorteio quem dá início à primeira rodada.
- Em sentido horário, todos os jogadores fazem a sua primeira jogada.
- Em cada rodada, há quatro opções de jogadas [com exceção da 13ª rodada]:
 - Aposta no presente: colocar uma carta fechada do elemento da rodada em seu tabuleiro, sobre a sua casa correspondente [por exemplo, na 1ª rodada, colocar uma carta gelo na casa gelo];
 - Aposta no futuro: colocar uma carta fechada de outro elemento em seu tabuleiro, sobre a sua casa correspondente [por exemplo, na 1ª rodada, colocar uma carta fogo na casa fogo; essa carta só será aberta na rodada fogo];
 - Aposta com curinga: colocar uma “carta-curinga” em qualquer casa do tabuleiro. Para cada jogador, há 13 possíveis “cartas-curinga”, que correspondem ao elemento do seu tabuleiro, mas que não necessariamente estarão com o jogador. As “cartas-curinga” podem valer por qualquer elemento, por isso não há restrição em relação à casa em que podem ser colocadas.
 - Passar a vez: dizer “passo” e não colocar qualquer peça em jogo nessa rodada.

Calculando os pontos da rodada

- Depois que todos tiverem feito seus movimentos, cada jogador deve abrir todas as cartas que estiverem sobre a casa do elemento da rodada do seu tabuleiro (começando pelo mesmo jogador que deu início à rodada e seguindo em sentido horário).
- Os pontos de cada rodada são calculados pela soma de todas as cartas colocadas na casa dessa rodada, tanto com o símbolo da rodada (por exemplo, carta Fogo na rodada Fogo) como também as “cartas-curinga” (por exemplo, uma carta Gelo colocada pelo jogador Gelo na casa Fogo vale pontos na rodada Fogo).
- Vence a rodada o jogador que perfizer o maior valor, seja com uma carta ou com a soma de todas as cartas abertas, que estavam sobre a casa do elemento da rodada.

Decidindo o empate

- Em caso de empate, apenas os jogadores que empataram colocam mais uma carta fechada em jogo. A carta mais alta vence a rodada. Esse procedimento é repetido até que haja um vencedor da rodada.
- Se um dos jogadores não tiver mais cartas para usar no desempate, sai da disputa da rodada.
- Se nenhum dos jogadores tiver cartas para usar no “tiebreaker”, uma nova soma é feita utilizando apenas as cartas do símbolo da rodada (excluindo-se as “cartas-curinga”).
- O vencedor da rodada recolhe todas as cartas que entraram na disputa, forma uma pilha fechada com elas e a coloca à frente do seu tabuleiro. Cada rodada vencida forma uma nova pilha de cartas, que deve ficar visível a todos os jogadores.
- As cartas que participaram das rodadas já disputadas não poderão ser consultadas por nenhum jogador até o final da partida.
- O vencedor de uma rodada dá início à rodada seguinte. As rodadas seguem o que está predeterminado no marcador de rodadas.
- Na 13ª rodada, todos os jogadores devem mostrar as cartas que sobraram em suas mãos. Atenção: cartas colocadas fechadas nas casas dos elementos são desprezadas, não entrando na contagem final. O jogador com a maior soma nas cartas restantes em sua mão vence a 13ª rodada. Se houver empate, nenhum jogador vence a rodada, que será excluída da contagem geral de pontos.
- Vence o jogador com maior número de rodadas ganhas (dentre as 13 possíveis). Em caso de empate, usam-se os seguintes critérios de desempate:
- 1º critério: quantidade de cartas ganhas durante todas as rodadas do jogo.
- 2º critério: soma dos valores de todas as cartas conquistadas durante todas as rodadas do jogo.

RATINHOS

Objetivo do jogo:

- Marcar mais pontos. Os pontos são marcados quando o ratinho de um jogador chega ao queijo ou quando o ratinho de um oponente é capturado.

Regras:

- Cada jogador, na sua vez, joga os dois dados. Ele deve mover dois de seus ratos de acordo com as quantidades mostradas em cada um dos dados.

- Se um dos dados mostra o lado vazio, apenas um rato poderá se movimentar.
- Se um jogador tiver apenas um rato no tabuleiro, deve jogar os dois dados, mas usar apenas o de maior valor.
- Se o rato de um jogador passar por um dos ratos de outro jogador, ou parar na mesma casa que ele, o rato do oponente deve ser retirado do tabuleiro. O seu valor será revelado e mantido até o final do jogo para fins de pontuação: o rato permanece sobre a carta-tapete do jogador que realizou a captura, com o valor exposto.
- Um jogador pode capturar seu próprio rato. Caso isso aconteça, não se revela o valor do rato e sua pontuação não entrará no total desse jogador: o rato permanece com o valor “fechado” fora da carta-tapete.
- Quando um dos ratos chega ao queijo, é retirado do tabuleiro. Seu valor deve ser revelado e mantido para contagem final: o rato permanece sobre a carta-tapete do jogador com o valor exposto.
- O jogo termina quando um dos jogadores não tiver mais ratos no tabuleiro. Isso pode ocorrer de duas maneiras: quando o último rato de um jogador chega ao queijo ou quando o último rato de um dos jogadores for capturado.
- Quando o último rato de um jogador é capturado, o jogador que realizou a captura ganha também, como bônus, o valor de seu próprio rato.
- Os valores dos ratos que sobraram no tabuleiro não são computados.

RATOS E GATOS

Objetivo do jogo:

Obter a menor soma nas cartas.

Regras:

- Jogo para dois a quatro jogadores.
- Cada jogador recebe quatro cartas e, sem olhá-las, as organiza em uma fileira diante de si com a face para baixo. Durante o jogo, os jogadores sempre deverão deixar suas quatro cartas com a face virada para baixo.
- O restante das cartas é colocado em uma pilha no centro da mesa, formando o monte de compras, com a face virada para baixo.
- Antes de dar início à partida, os jogadores olham as cartas das duas pontas da sua fileira. Devem memorizá-las, pois não é permitido olhar as cartas novamente.
- O jogo segue em sentido horário. Na sua vez, o jogador pode:
- Retirar a carta superior do monte de compras. O jogador pode usá-la para trocar uma de suas cartas ou descartá-la, com a face para cima, na pilha de descartes.
- Retirar a carta de cima da pilha de descartes, que deve ser usada para substituir uma de suas cartas. A carta substituída deve ser colocada na pilha de descarte com a face para cima (não é permitido olhar a carta a ser substituída antes de descartá-la).
- As cartas especiais só podem ser usadas quando forem retiradas do monte de compras. Cartas especiais que se encontram com o jogador não são usadas. Cartas especiais descartadas não podem ser compradas.
- Durante o jogo, se o monte de compras se esgotar, as cartas da pilha de descartes devem ser embaralhadas, formando um novo monte de compras.

- Quando o jogador estiver confiante que em uma jogada vencedora (e antes que o próximo jogador jogue), o jogador tem o direito de bater duas vezes na mesa e declarar “Ratos e Gatos”. Nesse momento, todos os jogadores revelam suas cartas e somam os valores de suas cartas. O jogador com a menor soma é o vencedor.
- Se após as cartas terem sido reveladas, um dos jogadores tiver cartas especiais (Espie, Troca, Compra Extra), estas deverão ser trocadas por cartas do monte de compras, iniciando pelo jogador que fez a declaração e seguindo em sentido horário. Portanto, as quatro cartas de todos os jogadores devem ter valor numérico.
- Pode-se estabelecer um critério para o término do jogo [5 pontos ou “X” minutos, por exemplo] e anotar um ponto para cada rodada ganha.

REBANHO

Objetivo do jogo

- Levar as ovelhas, a pastora e o cão até o aprisco.

Regras:

- Jogo para 4 a 6 jogadores.
- As peças devem se mover na seguinte ordem: a pastora na frente do grupo; as ovelhas sempre atrás da pastora e o cão fechando o grupo.
- Cada jogador, na sua vez, joga o dado e realiza, se possível, a ação indicada pelo símbolo que ficar com a face para cima:
- Montanha: mover uma peça (pastora, ovelha ou cão) da montanha para o caminho florido.
- Flor: mover uma peça do caminho florido para a ponte.
- Ponte: mover uma peça da ponte para o aprisco.
- Sol: mover uma peça de uma parte do tabuleiro para a seguinte.
- Duas ovelhas: mover duas ovelhas de uma parte do tabuleiro para a seguinte.
- Vento: com cuidado, usando a vara de madeira, retirar um pilar de sustentação da ponte.

SALADA GREGA

Objetivo do jogo:

- Ser o primeiro a terminar as cartas da mão.

Regras:

- Este é um jogo para 2 a 4 jogadores.
- Cada jogador recebe 5 cartas. o restante das cartas forma um monte fechado, ou seja, com as figuras das cartas viradas para baixo.
- Para dar início à partida, a primeira carta do monte é aberta.
- O primeiro jogador olha a carta virada e compara com as cartas que tem na mão. o jogador pode descartar uma carta que tiver um dos alimentos em quantidade maior do que a carta virada.
- A carta é colocada aberta sobre a carta anterior. O próximo jogador deve realizar a sua jogada em relação a

essa carta, seguindo as mesmas regras.

- Quando um jogador não tiver carta que sirva no jogo, deve “comprar” a primeira carta do monte fechado. Se a carta servir, pode colocá-la em jogo; caso não sirva, passa a vez ao jogador seguinte.
- Se o monte fechado acabar, as cartas do monte de descartes devem ser embaralhadas, formando um novo monte fechado para dar continuidade ao jogo.
- Vence quem terminar primeiro com as cartas da mão.

SAPINHOS

Objetivo do jogo:

Restar apenas o sapo vermelho no tabuleiro.

Regras:

- Um sapo só pode pular sobre outro sapo vizinho, em linha reta, e cair na casa vazia subsequente.
- O sapo que for pulado é retirado do tabuleiro.

SUDOKU ANIMAL

Objetivo do jogo:

- Colocar todas as peças que ainda não estão no tabuleiro.

Regras:

- Uma mesma imagem não pode aparecer mais de uma vez na mesma linha.
- Uma mesma imagem não pode aparecer mais de uma vez na mesma coluna.

TESOURO DO DRAGÃO

Objetivo do jogo:

- Conquistar a maior quantidade de cartas.

Regras:

- Jogo para 2 a 6 jogadores.
- Em sentido horário, cada jogador, na sua vez, vira uma das cartas na mesa.
- A cada carta virada, o jogador decide se irá continuar abrindo cartas ou se encerrará a sua jogada.
- Ao longo de sua jogada, o jogador que virar uma aranha ou dragão perde a vez e todas as cartas abertas são desviradas, mantendo-as no lugar.
- Entretanto, se a carta do dragão for a primeira carta aberta na rodada, o jogador pode continuar abrindo cartas em busca de mais dragões. Pode parar a qualquer momento e recolher todas as cartas de dragão que conseguiu abrir. Porém, se abrir uma carta que não seja o dragão, deve parar e desvirar todas as cartas que abriu.
- Para recolher as cartas, é necessário abri-las na quantidade indicada no canto inferior da carta.
- Quando o jogador decide parar sua jogada, recolhe todas as cartas possíveis até o momento (pode-se

conquistar mais de um tipo de cartas em uma só jogada] e as demais são desviradas, mantendo-as em seus respectivos lugares.

- A única carta que nunca pode ser recolhida é a aranha.
- O jogo termina quando restarem apenas as três cartas contendo a aranha. O vencedor é o jogador que conquistou o maior número de cartas.

TIC TAC TOE

Objetivo do jogo:

- Ser o primeiro jogador a criar uma sequência de peças suas na horizontal, vertical ou diagonal com três cubos.

Regras:

- Um jogador fica com os cubos com vermelha e o outro com os da cor verde. Ou um dos jogadores com as baguetes ["X"] e o outro com os biscoitos ["O"].
- Em sua vez cada jogador coloca um cubo em uma casa no tabuleiro.
- O jogo termina quando um dos jogadores consegue colocar três cubos da mesma cor em sequência na horizontal, vertical ou diagonal.

YAMS

Objetivo do jogo:

- Marcar o maior número de pontos em diversas categorias, usando os dados.

Regras:

- O jogo é para 2 a 6 jogadores.
- Cada jogador, na sua vez, deverá marcar um valor de pontos, na "Tabela de Pontuação", correspondente ao resultado obtido com os 5 dados, respeitando-se as características das categorias do jogo.
- São 13 categorias, portanto serão 13 rodadas. Em cada categoria [explicitadas na tabela: "Categorias - Descrição e pontuação"] só é marcado um valor.
- Em cada rodada, é permitido jogar os dados por até 3 vezes, deixando ou não um ou mais dados na mesa.
- Não é necessário fazer os três lançamentos de dados em uma jogada. Se houver, na "Tabela de Pontuação", uma categoria vazia para colocar o resultado dos dados na primeira ou na segunda tentativa, pode fazê-lo e passar a vez ao jogador seguinte.
- Quando, na "Tabela de Pontuação", todas as categorias em que o resultado dos dados poderia ser registrado já estiverem preenchidas, o jogador deve escolher uma das categorias para "riscar" (colocar zero), não somando ponto algum. Não se pode "pular" a vez de jogar.
- 7. Ao final das 13 rodadas, todas as categorias estarão preenchidas por todos os jogadores. Os jogadores somam os pontos obtidos e aquele com a maior pontuação é o vencedor.



Rua Doutor Astolfo Araújo, 521 , Vila Mariana, São Paulo, SP
CEP 04018-030, Brasil

📞 (11) 3474-1777 🌐 www.mindlab.com.br

📷 MindLab.BR 📺 MindLabBrasil
📘 MindLabBR 📺 mindlabbrasil

520.220

LABORATÓRIO DE JOGOS MIND LAB PROGRAMA MENTE INOVADORA

Guia de Orientações 2020 - Kit Escola
Educação Fundamental - 1º ao 9º ano



PROGRAMA
Mente Inovadora



Mind Lab

Laboratório de Jogos Mind Lab

Programa MentelNovadora

Guia de Orientações 2020 - Kit Escola
Ensino Fundamental - 1º ao 5º ano

À Direção e Coordenação

Que bom tê-los como parceiros!

Vocês estão recebendo um guia com o objetivo de apresentar o Laboratório de Jogos que a escola irá receber para aplicar a Metodologia do Programa MentelInovadora. Lembramos que, para facilitar a conferência e identificação dos materiais, este guia apresenta a relação de jogos com foto, descrição detalhada de seus componentes e a quantidade.

Solicitamos que realizem a **conferência do material recebido no prazo de 20 dias, a partir da data de recebimento**. Para que possamos solucionar possíveis problemas que porventura possam ocorrer, por gentileza entrem em contato conosco para que possam receber o material pendente em até 20 dias.

Os componentes do Laboratório de Jogos estão organizados em caixas e tubos numerados; em cada um deles há uma etiqueta que identifica seu conteúdo. Neste guia, há uma tabela com a quantidade de caixas, sua numeração e a descrição do conteúdo.

Juntamente com as caixas de jogos e os tubos, sua escola irá receber caixas que contêm o Material do Professor, que serão entregues aos professores aplicadores da Metodologia no momento da Formação Inicial. Este material faz parte da formação do professor aplicador da Metodologia.

As demais caixas com o logotipo da Mind Lab contêm o Material do Aluno na quantidade solicitada. Estão identificadas com etiquetas coloridas, que indicam as séries/anos dos materiais ali contidos.

Vale lembrar que estes materiais serão utilizados ao longo da aplicação da Metodologia. Sendo assim, estas orientações facilitam a organização dos materiais nos diferentes momentos: Formação Inicial, Formação Específica, Formação Continuada mensal dos professores e principalmente, durante a aplicação das aulas.

Gostaríamos de salientar a importância deste guia ser compartilhado com a coordenação pedagógica, e/ou com o responsável pelo Programa MentelInovadora na escola, que acompanhará o processo de Formação Inicial, Formação Continuada dos professores e a aplicação da Metodologia. Alguns destes materiais, tais como jogos, tapetes, tabuleiros gigantes e Material do Professor, já serão utilizados na Formação Inicial e este documento facilitará sua localização.

Atenciosamente,

Equipe Pedagógica Mind Lab

ÍNDICE POR ORDEM ALFABÉTICA

- 05** 4 em Linha [Connect Four]
Batalha dos Submarinos
Cat & Mice
Code Breaker
Damas Chinesas / Damas Olímpicas
Decifrando Códigos [Código da Vinci]
- 06** Dominó
Embarcações [Submarinos]
Embarcações [Submarinos] – Para uso do professor
Escondidos
Formas e Cores
Hora do Rush
- 07** Hora do Rush – Para uso do professor
Ilha do Tesouro
Jogo de Cartas / Mini Bridge /
Decifrando Gestos
Jogo dos 4
Jogo dos 4 – Para uso do professor
- 08** Lobo e Ovelhas
Lobo e Ovelhas – Para uso do professor
Mancala
Mindsters
Mindsters – Para uso do professor
Missão Lunar
- 09** Moonwalk / Hannibal
Os Animais de Lucas
Os Animais de Lucas - Para uso do professor
Papa Meias
Papa Meias - Para uso do professor
Passagem Subterrânea
- 10** Perudo / Yams
Pirâmide
Procurando Dodô
Procurando Dodô - Para uso do professor
Ratinhos
Salada Grega
- 11** Salada Grega - Para uso do professor
Sapinhos
Sapinhos - Para uso do professor
Sudoku Animal
Sudoku Animal - Para uso do professor
Tesouro do Dragão

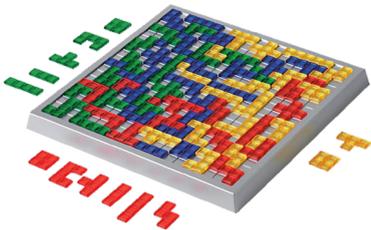
ÍNDICE DOS MÓDULOS

- 12** MÓDULO 01 - Comum FI + FII
- 13** MÓDULO 02 - Exclusivo FI
MÓDULO 03 - Comum EI + FI
- MÓDULO 06 - Incluído em todos os kits
- 14** **MATERIAL DO PROFESSOR**
MÓDULO 07 - Comum EI + FI
- 15** MÓDULO 08 - Comum EI + FI

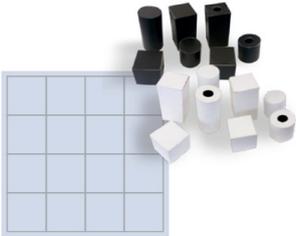
COMPONENTES DOS JOGOS ORDEM ALFABÉTICA

JOGO	PEÇAS	QTDE.	Nº CAIXA TRANSP.
4 em Linha (Connect Four)	 <ul style="list-style-type: none"> • Tabuleiro Vertical com 42 casas • 42 peças, 21 de cada cor Cód. jogo: 100.501	15	1 2
Batalha dos Submarinos	 <ul style="list-style-type: none"> • Tabuleiro de Mapa da Frota • Tabuleiro de Mapa dos Alvos • 99 peças com "X" na frente e "O" no verso • 2 divisores de proteção (Biombo) Cód. jogo: 104.006	15	9
Cat & Mice	 <ul style="list-style-type: none"> • 1 Tabuleiro de 8 x 8 • 6 peças "ratos" • 1 peça "gato" Cód. jogo: 101.006	15	4
Code Breaker	 <ul style="list-style-type: none"> • 2 tabuleiros iguais • Blocos de folha para jogar Cód. jogo: 104.005	15	5
Damas Chinesas/ Damas Olímpicas	 <ul style="list-style-type: none"> Damas Chinesas <ul style="list-style-type: none"> • 1 tabuleiro com 64 casas • 9 peças claras • 9 peças escuras Damas Olímpicas <ul style="list-style-type: none"> • 1 tabuleiro com 64 casas • 12 peças claras • 12 peças escuras Cód. jogo: 101.001	15	5
Decifrando Códigos (Código da Vinci)	 <ul style="list-style-type: none"> • 13 peças pretas • 13 peças brancas • 1 cartela de adesivos Cód. jogo: 100.906	8	2

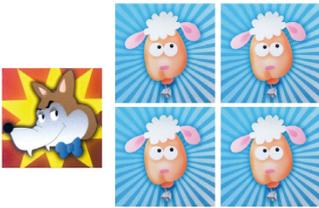
COMPONENTES DOS JOGOS ORDEM ALFABÉTICA

JOGO	PEÇAS	QTDE.	Nº CAIXA TRANSP.
Dominó 	<ul style="list-style-type: none"> • 28 peças <p>Cód. jogo: 101.401</p>	8	8
Embarcações (Submarinos) 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 mapas de frota • 2 suporte • 18 cartas-desafio • 10 peças com figuras de embarcações • 22 marcadores em azul • 18 marcadores em vermelho <p>Cód. jogo: 100.805</p>	15	7
Embarcações (Submarinos) ▶ PARA USO DO PROFESSOR 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 tapete (30cm x 30cm) • 5 peças médias para o jogo <p>Cód. jogo: 100.810</p>	1	15
Escondidos 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 tabuleiros iguais • 2 peças com figuras de 1 rosto • Marcadores vermelhos e verdes <p>Cód. jogo: 104.003</p>	15	8
Formas e Cores 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabuleiro quadriculado (20x20) • 84 peças (21 azul, 21 amarelo, 21 vermelho e 21 verde) <p>Cód. jogo: 101.901</p>	8	3
Hora do Rush 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabuleiro com 36 casas (6x6) • 12 carrinhos • 2 ônibus • 2 caminhões • 40 cartas-desafio <p>Cód. jogo: 100.301</p>	15	12

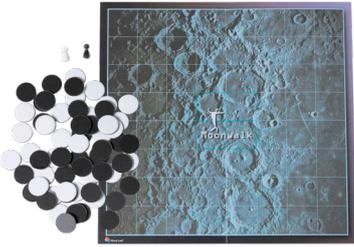
COMPONENTES DOS JOGOS ORDEM ALFABÉTICA

JOGO	PEÇAS	QTDE.	Nº CAIXA TRANSP.
<p>Hora do Rush</p> <p>▶ PARA USO DO PROFESSOR</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 1 tapete (1,63m x 1,63m) Cód. jogo: 100.302 • 5 desafios grandes tamanho A4 Cód. jogo: 100.303 • 7 peças (Carros) Cód. jogo: 100.304 	<p style="text-align: right; font-size: small;">TUBO</p> <p style="text-align: center;">16</p> <p style="text-align: center;">15</p> <p style="text-align: center;">15</p>
<p>Ilha do Tesouro</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 1 livro com cartas-desafio • 1 pirata • 1 arca do tesouro • 8 arbustos • 6 paredes de tijolo • 1 molho de chaves <p>Cód. jogo: 103.001</p>	<p style="text-align: center;">15</p> <p style="text-align: center;">9</p>
<p>Jogo de Cartas (Mini Bridge/ Decifrando Gestos)</p>		<p>Nos jogos Mini Bridge e Decifrando Gestos são usados os mesmos componentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 baralho com 52 cartas <p>Cód. jogo: 100.801</p>	<p style="text-align: center;">8</p> <p style="text-align: center;">2</p>
<p>Jogo dos 4</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Tabuleiro com 16 casas (4x4) • 8 peças escuras • 8 peças claras <p>Cód. jogo: 100.701</p>	<p style="text-align: center;">15</p> <p style="text-align: center;">12</p>
<p>Jogo dos 4</p> <p>▶ PARA USO DO PROFESSOR</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 8 Peças escuras grandes • 8 Peças claras grandes Cód. jogo: 100.702 • Tapete (78cm x 78cm) Cód. jogo: 100.703 	<p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">14</p> <p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">TUBO</p> <p style="text-align: center;">18</p>

COMPONENTES DOS JOGOS ORDEM ALFABÉTICA

JOGO	PEÇAS	QTDE.	Nº CAIXA TRANSP.
Lobo e Ovelhas	 <ul style="list-style-type: none"> • 1 tabuleiro com 64 casas (8x8) • 1 peça lobo • 4 peças ovelhas <p>Cód. jogo: 104.001</p>	15	11
Damas/ Lobo e Ovelhas	 <ul style="list-style-type: none"> • 1 tapete (63cm x 63cm) Cód. jogo: 101.002 • 24 peças grandes em EVA, sendo: <ul style="list-style-type: none"> • 12 círculos brancos • 12 círculos pretos • 64 peças para montar o tabuleiro, sendo: <ul style="list-style-type: none"> • 32 quadrados brancos • 32 quadrados pretos • 5 peças médias, sendo: <ul style="list-style-type: none"> • 1 lobo • 4 ovelhas <p>Cód. jogo: 101.003 Cód. jogo: 101.004 Cód. jogo: 101.005</p>	1 1 1 1	TUBO 16 15 15 13
Mancala	 <ul style="list-style-type: none"> • Tabuleiro com 12 covas (casas) pequenas e 2 covas (casas) grandes laterais • 72 sementes <p>Cód. jogo: 101.501</p>	15	1
Mindsters	 <ul style="list-style-type: none"> • 36 peças cartonadas (6 tipos de Mindsters com 6 cartas de cada) <p>Cód. jogo: 104.008</p>	8	11
Mindsters	 <ul style="list-style-type: none"> • 6 Peças Grandes (1 de cada Mindster) <p>Cód. jogo: 104.009</p>	1	13
Missão Lunar	 <ul style="list-style-type: none"> • 1 tabuleiro 5x5 • 5 robôs • 1 astronauta <p>Cód. jogo: 101.601</p>	15	9

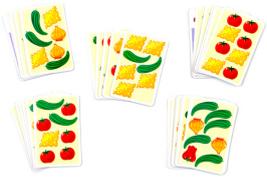
COMPONENTES DOS JOGOS ORDEM ALFABÉTICA

JOGO	PEÇAS	QTDE.	Nº CAIXA TRANSP.
Moonwalk/ Hannibal 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 tabuleiro 8 x 8 • 64 peças "dupla face" • 2 pinos <p>Cód. jogo: 102.403</p>	15	3
Os Animais de Lucas 	<ul style="list-style-type: none"> • 17 peças: 3 cães (mansos), 3 cães (bravos), 2 gatos, 3 ratos, 2 ossos, 2 peixes, 2 queijos • 1 caderno tabuleiro com desafios <p>Cód. jogo: 100.901</p>	15	10
Os Animais de Lucas ▶ PARA USO DO PROFESSOR 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 tapetes desafios grandes (49cm x 33cm) • 13 peças médias <p>Cód. jogo: 100.902</p> <p>Cód. jogo: 100.911</p>	1	13
Papa Meias 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 "monstro" das meias • 13 cartas com imagem de pregador para pontuação • 48 peças em formato de meia <p>Cód. jogo: 100.807</p>	8	11
Papa Meias ▶ PARA USO DO PROFESSOR 	<ul style="list-style-type: none"> • 24 cartas grandes com figuras de meia • 13 cartas com imagem de pregador <p>Cód. jogo: 100.813</p>	1	13
Passagem Subterrânea 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 piratas (6 de cada cor: azul, verde, vermelho, amarelo, marrom) • 103 cartas (17 cartas de cada figura e 1 carta de seta) • 6 peças de caminhos para montar o tabuleiro • 1 peça-barco <p>Cód. jogo: 102.101</p>	8	2

COMPONENTES DOS JOGOS ORDEM ALFABÉTICA

JOGO	PEÇAS	QTDE.	Nº CAIXA TRANSP.
Perudo Yams	 <ul style="list-style-type: none"> • 4 copos • 20 dados, em quatro cores diferentes <p>Cód. jogo: 102.303</p>	8	4
Pirâmide	 <ul style="list-style-type: none"> • Tabuleiro com 16 casas (4x4) • 15 esferas claras • 15 esferas escuras <p>Cód. jogo: 102.001</p>	15	6
Procurando Dodô	 <ul style="list-style-type: none"> • 24 cartas com casas e animais • 3 mini cartas Dodô para o jogo • 16 cartas Dodô de pontuação <p>Cód. jogo: 100.804</p>	8	7
Procurando Dodô ▶ PARA USO DO PROFESSOR	 <ul style="list-style-type: none"> • 16 cartas médias • 3 cartas médias Dodô para o jogo <p>Cód. jogo: 100.809</p>	1	15
Ratinhos	 <ul style="list-style-type: none"> • Tabuleiro • 42 ratos (7 de cada cor – verde, roxo, azul, vermelho, laranja, amarelo), numerados de 1 a 7 • 6 cartas nas mesmas cores dos ratos • 1 dado comum • 1 dado de 0 a 5 <p>Cód. jogo: 101.701</p>	8	6
Salada Grega	 <ul style="list-style-type: none"> • 1 baralho com 60 cartas com figuras de vegetais <p>Cód. jogo: 100.806</p>	8	7

COMPONENTES DOS JOGOS ORDEM ALFABÉTICA

JOGO	PEÇAS	QTDE.	Nº CAIXA TRANSP.
Salada Grega ▶ PARA USO DO PROFESSOR	 <ul style="list-style-type: none"> • 15 cartas grandes com figuras de vegetais 	1	15
	Cód. jogo: 100.814		
Sapinhos	 <ul style="list-style-type: none"> • Tabuleiro com 13 casas • 11 sapinhos verdes • 1 sapinho vermelho • 40 cartas-desafio 	15	10
	Cód. jogo: 100.201		11
Sapinhos ▶ PARA USO DO PROFESSOR	 <ul style="list-style-type: none"> • Tapete (1,38m x 1,38m) • 5 desafios grandes • 13 peças grandes (folhas) • 1 sapo de pelúcia 	1	17
	Cód. jogo: 100.202		TUBO
	Cód. jogo: 100.203	1	13
	Cód. jogo: 100.204	1	13
	Cód. jogo: 100.205	1	13
Sudoku Animal	 <ul style="list-style-type: none"> • 1 tabuleiro 4x4 • 16 peças [4 cachorros, 4 formigas, 4 sapos, 4 borboletas] 	15	8
	Cód. jogo: 103.700		
Sudoku Animal ▶ PARA USO DO PROFESSOR	 <ul style="list-style-type: none"> • 1 Tapete (38cm x 38cm) • 16 peças médias 	1	15
	Cód. jogo: 103.701		
	Cód. jogo: 103.702	1	15
Tesouro do Dragão	 <ul style="list-style-type: none"> • 48 peças cartonadas [8 anéis, 6 candelabros, 4 bolas, 4 bonecas, 4 carros, 11 dragões, 8 baús, 3 aranhas] 	8	7
	Cód. jogo: 100.908		

DISTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NOS VOLUMES

MÓDULO 01 - Comum FI + FII

	CÓDIGO	JOGO	QTDE
CAIXA 1	101501	Mancala	15
	100501	4 em linha	9
CAIXA 2	100501	4 em linha	6
	100801	Jogo de Cartas	8
	102101	Passagem subterrânea	8
	100906	Decifrando os Códigos	8
CAIXA 3	101901	Formas e Cores	8
	102403	Moonwalk / Hannibal	15
CAIXA 4	101006	Cat & Mice	15
	102303	Perudo / Yams	8
CAIXA 5	101001	Damas	15
	104005	Code Breaker	15
CAIXA 6	102001	Pirâmide	15
	101701	Ratinhos	8

TOTAL DE JOGOS : 153

MÓDULO 02 - Exclusivo FI

	CÓDIGO	JOGO	QTDE
CAIXA 1	100804	Procurando Do Do	8
	100806	Salada Grega	8
	100805	Embarcações (Submarinos)	15
	100908	Tesouro do Dragão	8
CAIXA 2	103700	Sudoku Animal	15
	101401	Dominó	8
	104003	Escondidos	15
CAIXA 3	103001	Ilha do Tesouro	15
	101601	Missão Lunar	15
	104006	Batalha dos Submarinos	15

TOTAL DE JOGOS : 122

MÓDULO 03 - Comum EI + FI

	CÓDIGO	JOGO	QTDE
CAIXA 1	100901	Os Animais de Lucas	15
	100201	Sapinhos	10
CAIXA 2	104001	Lobo & Ovelhas	15
	104008	Mindsters	8
	100807	Papa Meias	8
	100201	Sapinhos	5

TOTAL DE JOGOS : 61

MÓDULO 06 - Incluído em todos os kits

	CÓDIGO	JOGO	QTDE
CAIXA 1	100301	Hora do Rush	15
	100701	O jogo dos 4	15

TOTAL DE JOGOS : 30

MATERIAL DO PROFESSOR

MÓDULO 07 - Comum EI + FI

	CÓDIGO	JOGO	QTDE
CAIXA 1	100902	Kit An. do Lucas - Tapetes [10]	1
	100911	Kit An. do Lucas - Peças [13]	1
	101005	Kit Lobo & Ovelha - Peças L&O [5]	1
	100303	Kit Hora do Rush -Desafios [5]	1
	100304	Kit Hora do Rush - Peças [7]	1
	104009	Kit Mindster - Desafios [6]	1
	100813	Kit Papa Meias - Cartas [24]	1
	100203	Kit Sapinhos - Desafios [5]	1
	100204	Kit Sapinhos - Peças [13]	1
	100205	Kit Sapinhos - Pelúcia [1]	1
CAIXA 2	100902	Kit An. do Lucas - Tapetes [10]	1
TUBO	100302	Kit Hora do Rush - Tapete [1]	1
	100703	Kit Jogo dos 4 - Tapete [1]	1
	100202	Kit Sapinhos - Tapete [1]	1

TOTAL DE JOGOS : 14

MÓDULO 08 - Comum EI + FI

	CÓDIGO	JOGO	QTDE
CAIXA 1	101003	Kit Damas - Peças Damas [24]	1
	101004	Kit Damas - Casas pretas e brancas [64]	1
	100809	Kit Procurando Dodo - Cartas [16+3]	1
	100814	Kit Salada Grega - Cartas [15]	1
	100810	Kit Embarcações - Tapete + Peças [5]	1
	103701	Sudoku Animal - Tapete [1]	1
	103702	Sudoku Animal - Peças [16]	1
TUBO	101002	Kit Damas / Lobo & Ovelha - Tapete [1]	1

TOTAL DE JOGOS : 8



R. Verbo Divino, 1º andar, 528, Chácara Sto Antônio,
São Paulo, SP - CEP 04719-001, Brasil.

NAC – Núcleo de Atendimento ao Cliente
nac@mindlab.com.br

☎ (11) 3474-1777 / (11) 4115-7714

🌐 mindlab.com.br

📷 [MindLab.BR](#)

📺 [MindLabBrasil](#)

📘 [MindLabBR](#)

🌐 [mindlabbrasil](#)

PROPRIEDADE E CONFIDENCIALIDADE

Este documento contém informações confidenciais e de propriedade pertencentes exclusivamente à Mind Lab do Brasil Comércio de Livros Ltda. Qualquer reprodução, cópia ou modificação deste documento, total ou parcial, ou a divulgação de qualquer conteúdo a terceiros, não é permitida sem autorização explícita e por escrito da Mind Lab do Brasil Comércio de Livros Ltda.

Todos os direitos reservados.