

“Stop”

Descrição/Objetivo: jogo simples que verifica conhecimentos, exercita a memória e a criatividade.

Grau de Dificuldade: Exige alguns conhecimentos básicos de “geografia”, “biologia”, etc.

N.º de crianças: mínimo 2 (ideal: de 4 a 6 crianças)

N.º de adultos: neste jogo é desejável (mas não imprescindível) a presença de um adulto.

Requisitos: papel e caneta para cada um dos participantes e se possível um cronômetro.

Regras/Funcionamento:

Cada um dos participantes tomará sua caneta e fará uma tabela que possui 11 linhas e 10 colunas.

Na 1ª linha serão colocados os títulos de cada coluna que são os seguintes: Rodada, Letra, Cor, CEP (Cidade, Estado ou País), Flor/Fruta, Animal, Carro, Nome de Homem e Nome de Mulher e Pontos.

Além disso, a 1ª coluna deve ser preenchida com o total de rodadas (10)

Desta forma a tabela ficará como abaixo:

Rodada	Letra	Cor	CEP	Flor/Fruta	Animal	Carro	Homem	Mulher	Pontos
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

As crianças devem ficar numa posição de modo a formar uma seqüência: criança 1, criança 2, criança 3, etc.

Será realizada agora a rodada n.º 1 de um total de 10 e portanto, será preenchida a 1ª linha vazia da tabela acima.

A criança 1 **fala** a letra “**A**” em voz alta e depois começa a **pensar** seqüencialmente nas demais letras do nosso alfabeto: B, C, D, E, F e assim por diante.

No momento em que a criança 2 achar conveniente, ela fala em voz alta: “**STOP**” (= pare na língua inglesa)

Em seguida, a criança 1 fala - em voz alta – a letra que ela estava **pensando** no exato momento em que a criança 2 falou “STOP” (Exemplo: letra “L”)

A seguir, cada criança deverá preencher as diversas colunas da seguinte forma:

Coluna Letra: colocar a letra daquela rodada: L

Coluna Cor: colocar uma cor que comece com L (lilás, por exemplo)

Coluna CEP: colocar o nome de uma cidade, estado ou país que comece com L (Lituânia, por exemplo)

Coluna Flor/Fruta: colocar o nome de uma flor ou fruta que comece com L (lírio, por exemplo)

Coluna Animal: colocar o nome de um animal que comece com L (leão, por exemplo)

Coluna Carro: colocar o nome de um carro que comece com L (Lamborghini, por exemplo)

Coluna Homem: colocar o nome de um homem que comece com L (Luciano, por exemplo)

Coluna Mulher: colocar o nome de uma mulher que comece com L (Lara, por exemplo)

Assim que uma criança preencher todas estas colunas, ela deverá dizer em voz alta: “**STOP**”

Neste instante, todas as crianças param de preencher suas folhas e será feita a contagem de pontos daquela rodada

A cada coluna, verifica-se o que cada uma das crianças preencheu e os pontos são distribuídos da seguinte forma:

- Item preenchido por uma única criança: 15 pontos (prêmio pela singularidade)
- Item preenchido por mais de uma única criança: 10 pontos se diferente das outras crianças e 5 pontos se repetido (prêmio pela criatividade).
- Item não preenchido: nenhum ponto.

Exemplo: se forem 5 crianças e na Coluna CEP, 2 delas preencheram com Lituânia, 2 com Luxemburgo e 1 delas colocou Londrina, esta ganha 10 pontos e as demais 5 pontos apenas (pois houve repetição)

Desta forma, apuram-se os pontos obtidos em cada uma das colunas e a soma devem ser colocada na última coluna.

Na próxima rodada, a criança 2 pensa na letra e a criança 3 fala “**STOP**” e assim seguem-se 10 rodadas sempre com uma letra diferente das já utilizadas.

Sucedem-se 10 rodadas e declara-se vencedora a criança que tiver mais pontos.

Importante: é preciso esclarecer às crianças que **variedades** do mesmo nome não são diferentes. Exemplo: azul = azul-claro = azul-marinho (ou seja, todos eles serão considerados a mesma cor: azul). Da mesma forma, no item carro, Gol 1000 = Gol GT = Gol 3ª geração, etc). Além disso, existem erros tais como considerar “gelo” e “ultravioleta” como sendo cores válidas. Desta forma, é conveniente (mas não imprescindível) a presença de um adulto para **validar** os campos preenchidos e resolver polêmicas. Além disso, existem casos em que não existe um item (cor que comece com a letra “**X**” por exemplo). Neste caso, a melhor alternativa é a marcação de

um tempo-limite (ex: 2 minutos). Desta forma, passado este tempo-limite, o "controlador" do tempo fala "**STOP**" encerrando a rodada ainda que nem todos os itens tenham sido preenchidos.