

JOGO 4 – “30 SEGUNDOS PARA RESPONDER”

Mecânica e objetivo

O jogo consiste em explicar um fato, uma expressão, um conceito ou a atuação de um personagem histórico que foram selecionados por um grupo adversário. Se a resposta for errada, o grupo que lançou o desafio deverá responder mas, se não souber, o castigo será grande!

O jogo exige raciocínio rápido e argumentação clara e precisa.

Todos os alunos participam e a pontuação de cada um vai para o grupo.

Preparação do jogo

- Material necessário: folhas coloridas (1 cor para cada grupo) dividida em 10 cartões.
- Divida a turma em 3 ou 4 grupos, cada um com 12 a 15 alunos.
- Cada grupo recebe 10 cartões coloridos, em branco. As cores vão identificar os times, por exemplo: verde, amarelo e azul.
- Escreva na lousa o tema histórico do jogo. Escolha um tema que abranja um período relativamente longo e complexo para que os alunos tenham uma boa margem de conteúdo histórico para explorar. Por exemplo, a Guerra Fria, o período pré-independência do Brasil (1808 a 1822), o período entre-guerras mundiais etc.
- Cada time deve escrever 10 palavras (uma para cada pedaço de papel) relativos ao tema proposto. Podem ser conceitos, fatos históricos, nomes de personagens, locais, datas etc. Por exemplo, para o período de 1808 a 1822, os termos podem ser: Bloqueio Continental, Abertura dos Portos, Revolução Pernambucana, Vice-Reino, liberal, Cortes, Dia do Fico, Assembleia Constituinte, outorgada, Cisplatina.
- Nessa etapa, os alunos podem consultar o caderno e o livro para selecionar palavras, datas, expressões, nomes de personagens e conceitos do tema proposto.
- Delimite um tempo para os times escreverem nos cartões: 10 minutos (ou menos).
- Depois de todos os cartões preenchidos, cada um deles é dobrado deixando as palavras no interior para que o professor não veja o que está escrito.
- Os papeis são recolhidos pelo professor e colocados em um recipiente ou saco.

Jogando

Os times estão reunidos e identificados por suas respectivas cores, por exemplo, verde, amarelo e azul.

- Um representante do time amarelo (ou outro) pega aleatoriamente um cartão da cor de outro grupo (vermelho ou azul).
- Lê em voz alta o que está escrito, e explica o que está indicado no cartão: quem foi aquele personagem histórico, o que aconteceu naquela data, o que foi aquele fato histórico, o que significa aquele conceito etc.
- O aluno tem 30 segundos para responder e *somente ele*. Ninguém de seu time pode ajudá-lo. (Nas próximas rodadas, outro aluno vai representar o time de forma que todos alunos vão participar do jogo.)
- Se a resposta for correta, o grupo ganha 10 pontos e fica com o cartão sorteado como comprovante do acerto.
- Em caso contrário (resposta errada ou a falta dela) o grupo não ganha pontos e entrega o cartão para *o grupo autor da palavra*. (Por isso é importante a identificação da cor). O grupo autor deve responder. Se não souber, perde 10 pontos.
- No final, é feita uma contagem dos cartões que cada equipe reuniu para saber o número de pontos ganhos no jogo.

Ganha a equipe que tiver mais pontos.