

STOP

PASSO A PASSO PARA ORGANIZAÇÃO DO JOGO

1. Imprima as tabelas do jogo;
2. Recorte os modelos com o auxílio de uma tesoura;
3. Distribua as tabelas para a sua turma.

DICA: para reutilizar as tabelas, basta plastificar o modelo e pedir para que os estudantes escrevam com canetinha. Após o uso, utilize álcool para apagar as palavras.

MODO DE JOGAR

O stop original é jogado da seguinte forma: um dos participantes diz uma letra em voz alta e todos escrevem, nas categorias indicadas na tabela, uma palavra que inicie com essa letra. Porém, este jogo é um pouco diferente. Um jogador vai dizer o nome de um animal presente nas borrachas naturais Biomas do Brasil e, a partir dele, todos irão escrever sobre este animal nas categorias. Quem preencher primeiro todas as colunas grita 'Stop' e, na mesma hora, todos devem largar o lápis (caneta ou canetinha) e parar de escrever. Outra forma de jogar é estipular um tempo, três minutos, por exemplo, para que todos escrevam nas suas tabelas. Quem estiver marcando o tempo grita 'Stop' e todos param de escrever.

A partir daí, inicia-se a contagem dos pontos. A conferência deve ocorrer palavra por palavra e, a cada resposta correta, o participante soma 10 pontos. Se dois ou mais participantes escreverem a mesma palavra, a pontuação cai para 5. Aqueles que não acertarem ou não escreverem nada, não pontuam. Após a conferência, os participantes somam os pontos e marcam no final da linha a pontuação total da rodada. As rodadas seguintes seguem a mesma lógica, sempre utilizando animais diferentes. Vence quem somar mais pontos.

Outra opção é jogar o Stop a partir de um bioma, por exemplo, o Stop da Amazônia. Neste formato, os jogadores são desafiados a escrever o maior número possível de palavras que lembrem deste bioma. Ganha quem conseguir escrever e acertar mais palavras.

Os jogadores também podem criar os seus próprios jogos de Stop, com outras regras. Este é um jogo dinâmico, divertido e educativo. Use e abuse da criatividade!

