



STOP!



www.classefeliz.com.br

O Jogo de STOP (ou Adedanha) é muito conhecido e pode ser direcionado para fins educativos. Além de ser um jogo que exige que o aluno pratique a escrita, os assuntos podem ser voltados para áreas específicas. Também pode-se mudar o sistema de pontuação, fazendo com que os alunos treinem matemática.

O jogo consiste em uma tabela dividida em linhas e colunas. A primeira linha deve conter os assuntos a serem respondidos. Estes devem ser decididos antes do jogo começar. Alguns assuntos que tem valor educacional podem ser usados, como **Animal, Flor, "CEP"** (sigla para Cidade, Estado ou País), **"FLV"** (Fruta, Legume ou Verdura), **"PCH"** (Parte do Corpo Humano), **Profissão, Cor, Instrumento Musical**, etc.

Seguem também exemplos de assuntos que podem ser usados apenas pelo valor recreativo:

- **Nome de Homem**
- **Nome de Mulher**
- **Programas de Televisão**
- **Objeto**
- **Marca de produto**
- **Carro**
- **Filme**
- **Time de Futebol**
- **"ABC"** (Artista, Banda ou Cantor)

A tabela que fizemos permite uma partida de 6 rodadas, ou seja, 6 letras diferentes serão usadas. Cada linha corresponde a uma rodada. Após a definição dos assuntos (que devem ser escritos na linha superior), escolhe-se um aluno para sortear uma letra.

COMO REALIZAR UMA RODADA DO JOGO:

O professor diz alto "A", indicando que começou a pensar na sequência das letras do alfabeto, sem dizê-las em voz alta (B, C, D, E, F... e assim por diante). O aluno escolhido espera um tempo e diz "STOP!". O professor diz em qual letra ele foi interrompido e imediatamente todos os jogadores procuram preencher cada um dos temas com uma palavra que tenha como inicial a letra escolhida.

A primeira pessoa que conseguir preencher todos os 5 assuntos, diz alto: "STOP". Neste momento, o professor faz uma contagem regressiva de 5 segundos para que, caso alguém estivesse no meio de uma palavra, termine de escrevê-la. Ao terminar a contagem, todas as crianças largam os lápis e canetas.

A contagem de pontos se faz da seguinte maneira: o professor pede ao aluno que disse STOP qual a resposta à primeira categoria. Ele responde e o professor pergunta aos demais se alguém deu a mesma resposta. Caso a resposta seja única, ele marca 10 pontos pela resposta. Caso tenha respostas semelhantes, marca 5 pontos. Em seguida o professor pergunta se existem outras respostas. Em caso positivo, compara-se para verificar se há respostas iguais e repete-se o critério para dar 10 ou 5 pontos para cada aluno de acordo com as suas respostas. Repete-se o processo até que todas as respostas daquela categoria tenham sido verificadas e os pontos distribuídos.

O processo repete-se para cada categoria, sempre perguntando primeiro ao aluno que disse STOP e depois verificando-se as outras respostas da classe. Quando todas as 5 categorias forem verificadas, cada aluno soma os pontos adquiridos naquela rodada e preenche o total na coluna de pontos daquela linha.

CONTINUAÇÃO E FINALIZAÇÃO DO JOGO:

Aí passa-se para a segunda rodada, repetindo-se o processo da escolha da nova letra.

Ao final da sexta rodada, os alunos somam os valores da coluna de pontos e preenchem o total. O vencedor (ou vencedores) são os que somarem mais pontos no total.

VARIAÇÃO PARA EXERCITAR MATEMÁTICA:

Para trabalhar tabuadas, pode-se variar os valores dos pontos por resposta certa, sempre respeitando que respostas únicas valem o dobro das respostas repetidas: $3/6$, $7/14$, $4/8$ e assim por diante.

O jogo de STOP é emocionante e divertido! As crianças adoram e seu valor didático é inquestionável, cabendo ao professor fazer com que cada partida tenha funções pedagógicas. Imprima as cartelinhas (ou mande os alunos desenharem) e divirtam-se aprendendo!

