

Vamos jogar

## Figuras & Companhia

*Figuras & Companhia* é uma adaptação do conhecido jogo *Party & CO.*, em que as diferentes provas a que os jogadores têm que se submeter são substituídas por outras, envolvendo conhecimentos e terminologia no âmbito da geometria ao nível do 8º ano de escolaridade.

Entre as muitas provas possíveis, os alunos podem ter que, recorrendo apenas a gestos, levar os seus colegas de equipa a pronunciar a palavra *ângulo* ou então, por meio de desenhos (e sem recurso a letras, números ou outros símbolos), induzi-los a dizer *Teorema de Pitágoras*. A simplicidade aparente das provas constitui um aspecto importante para conseguir o envolvimento de todos... e as dificuldades que tendem a surgir contribuem, simultaneamente, para criar um ambiente de boa disposição (são comuns as situações hilariantes) e para aprofundar conceitos (quando surgem sugestões quanto ao gesto ou desenho que poderia ter sido feito).

Nº de equipas: 2 a 4

Nº de jogadores por equipa: 2 a 5

**Material necessário:** um tabuleiro de jogo; um dado de seis faces; uma ampulheta de 60 segundos; quatro marcas de cores diferentes (com ranhuras para introduzir as fitas das cinco provas); quatro fitas da cor de cada uma das provas; cartões com a indicação das provas a realizar (50 de cada cor); suporte para os cartões das provas; papel e lápis; um puzzle do Tangram; ampliações dos cartões com as figuras a realizar com o Tangram, do tamanho das peças disponíveis (facultativo).

### Objectivo do jogo:

O objectivo do jogo é realizar com sucesso uma prova em cada uma das cinco casas em forma de estrela, para assim conseguir reunir as cinco fitas e tentar realizar a prova final na casa central.

### Modo de jogar

Começa-se por sortear qual a primeira equipa a jogar.

Todas as equipas partem da casa central, lançando um dado e deslocando a sua marca o correspondente número de casas, na direcção que desejarem.

Se caírem numa casa em forma de triângulo ou estrela deverão realizar uma prova da cor correspondente. Se o fizerem com sucesso podem continuar a jogar e, no caso de estarem numa

casa em forma de estrela, recebem ainda uma fita da cor correspondente, para colocarem na sua marca (se não tiverem já uma fita dessa cor).

Se caírem numa casa em forma de dado, podem jogar de novo e deslocar a sua marca na direcção que quiserem.

As provas a realizar variam em função da respectiva cor (ver Tabela 1).

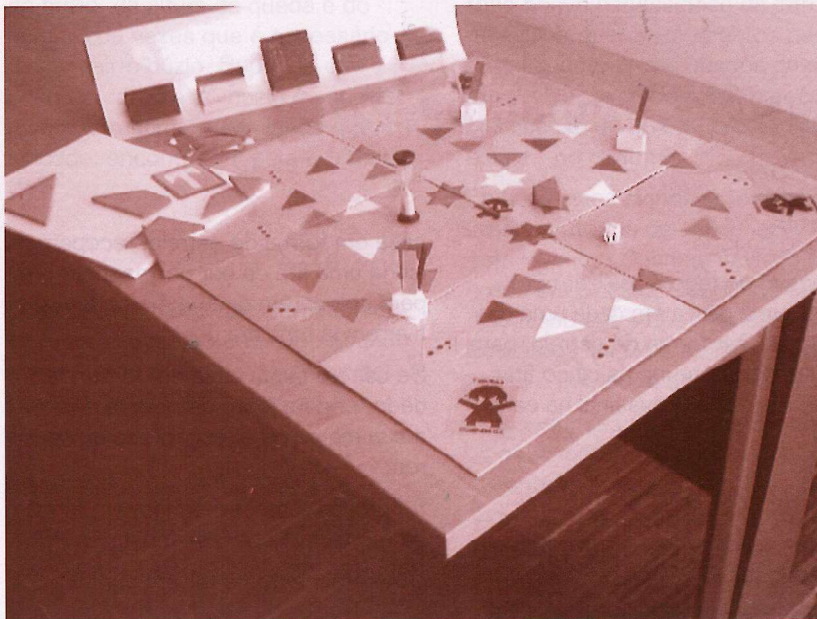
Outros aspectos a ter em conta:

- Todas as provas têm tempo máximo para a sua realização, cabendo às equipas adversárias virar a ampulheta no início da prova e fazer o respectivo controlo.
- Uma equipa só pode voltar à casa central ou a passar pela casa central quando já conseguiu obter as cinco fitas coloridas.

Tabela 1.

Cor	Provas	Como realizar
Verde claro	Ler nos lábios	O jogador deve conseguir que a equipa adivinhe o que está no cartão apenas com o movimento dos seus lábios, sem emitir qualquer som.
Roxo	Mímica	O jogador deve conseguir que a equipa adivinhe o que está no cartão apenas utilizando gestos, sem emitir qualquer som.
Verde escuro	Perguntas	Um jogador de outra equipa fará a pergunta à equipa em jogo, que deverá dar apenas uma resposta.
Azul acinzentado	Desenhos	O jogador deve conseguir que a equipa adivinhe o que está no cartão através de desenhos, sem falar ou gesticular e sem escrever, letras, números ou outros símbolos.
Vermelho	Tangram	A equipa terá que formar um desenho igual ao do cartão, usando o Tangram.





- Deve haver alternância nos papéis a desempenhar pelos elementos de cada equipa no desenrolar das várias provas.
- Com excepção da prova que consiste em responder a uma pergunta, os elementos da equipa podem dar as respostas que quiserem, dentro do tempo limite.
- Os jogadores que respondem são os únicos que não podem ver o cartão.
- Não pode haver mais do que uma equipa em cada casa do tabuleiro. Se por este motivo uma equipa não puder avançar perde a vez.
- Não há qualquer ordem pré-estabelecida para a obtenção das cinco fitas coloridas.

### Fim do jogo

Uma vez conseguidas as cinco fitas, a equipa deve tentar alcançar a casa central, onde realizará uma prova cuja cor é escolhida pelos adversários. Se for bem sucedida na prova será a equipa vencedora, caso contrário, deverá abandonar a casa central na próxima jogada e tentar de novo.

### Variações

Este jogo presta-se a inúmeras variações. Pode obviamente ser utilizado com alunos de outro nível de escolaridade, envolvendo conhecimentos no âmbito da geometria ou de outro tema, ou ainda envolvendo diferentes temas em simultâneo.

As características das provas também podem ser modificadas e as possibilidades são imensas! Uma das provas pode, por exemplo, consistir na construção, usando *polydrons*, de um sólido com determinadas características; ou na construção, com base em pequenos cubos, de uma figura de que são apresentadas as vistas laterais e de frente; ou ainda na descoberta de um termo a partir das palavras-pista dadas pelo colega de equipa. Pode ainda fazer-se com que todas as provas consistam na descoberta de um determinado termo matemático por diferentes processos (recorrendo a desenhos, mímica, leitura de lábios, palavras-pista, ...) e permitir que sejam os alunos da equipa adversária que acabou de perder a vez a escolher o termo. Esta última alternativa tem a vantagem de tornar a construção do jogo mais simples para o professor, uma vez que deixam de ser necessários cartões

com as provas, mas também pode ter alguns inconvenientes ...

Um aspecto a que convém dar atenção neste jogo, ponderando a possibilidade de introduzir alterações, é o tempo. Em função das características dos alunos envolvidos pode mostrar-se conveniente estender um pouco o tempo destinado à execução de cada prova, uma vez que o jogo se tornará profundamente desinteressante se nenhuma das equipas estiver a conseguir concluir qualquer prova. Mas uma equipa que consegue ser bem sucedida durante muitas provas também se pode revelar um problema. Uma vez que de acordo com as regras do jogo as equipas só perdem a vez quando falham uma prova, pode acontecer que a certa altura os alunos comecem a ter a sensação de que é sempre a mesma equipa a jogar. Assim, poderá ser conveniente considerar a possibilidade de estabelecer um limite ao número de jogadas seguidas que uma equipa pode realizar.

Cátia Ramos  
Elisa Rodrigues  
alunas da Univ. Nova de Lisboa  
Helena Rocha  
Universidade Nova de Lisboa