Habilidades priorizadas: Atenção simultânea a diferentes fontes de informação; controle da impulsividade, paciência, perseverança e resiliência.

Objetivos de ensino: Explorar os conceitos de competição e de cooperação; promover reflexões sobre ações colaborativas na gestão de riscos.

Atividade do jogo Cartão Vermelho - Parte 1
Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

No 9º ano o tema abordado é referente ao Gerenciamento de Risco, assim, o jogo Cartão Vermelho é utilizado como recurso didático para explorar habilidades relacionadas ao planejamento em longo prazo, levando em consideração a captação sistemática e organizada de informações e a importância do gerenciamento de recursos.

Na atual conjuntura, por conta do Covid19 (coronavírus), temos um novo quadro mundial em que diversos países terão que se reestruturar, principalmente nas áreas de saúde, moradia, alimentação e principalmente na área financeira. Você já pensou em como os acontecimentos presente alteraram a rotina de sua casa? E como os clubes de futebol estão lidando com isso?

Exercícios – Reflita e responda:

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Se você fosse "dono" de um time de futebol, e não pudesse realizar partidas por conta do isolamento social, o que faria para manter a paixão dos torcedores?
2. Você pediria aos jogadores que fizessem uma live com os torcedores? Quais assuntos seriam abordados na live?
3. Você acha que se os jogadores fizessem uma campanha para as pessoas ficarem em casa, teria mais resultado? Você apoiaria, por quê?

2. É HORA DE JOGAR!

Para construir o jogo você pode utilizar as peças no final desta atividade ou confeccionar as peças com os materiais disponíveis na sua casa.

Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a juntar seis cartas que possuam a mesma característica de uma das cartas-objetivo: a mesma cor, o mesmo número ou o mesmo país (bandeira).

Componentes do jogo: 72 cartas-camiseta (em 6 diferentes cores, estampas, com bandeiras de 6 países diferentes enumeradas de 1 a 6) e 18 cartas-objetivo cada uma delas contem características das cartas (as 6 cores, as 6 bandeiras dos países e os números de 1 a 6).

Exemplos:

1ª fileira - 6 cartas-camiseta com a mesma bandeira (França)
2ª fileira - 6 cartas-camiseta com a mesma cor (laranja)
3ª fileira - 6 cartas-camiseta com o mesmo número (um)

Preparação do jogo:

1. Jogo para 2 a 4 jogadores
2. Colocar as 72 cartas viradas para cima no centro da área de jogo, organizadas por cor e número.
3. Organizar as cartas-objetivo, viradas para baixo, em três pilhas diferentes uma para cor, uma para número e uma para bandeira.
4. O jogador deverá pegar uma carta de cada objetivo, deve olhá-las, mas não pode mostrar aos oponentes.
5. As cartas-objetivo restantes são embaralhadas e forma uma única pilha, virada para baixo, para compras futuras.
6. Cada jogador recebe dois cartões vermelhos. Os cartões vermelhos que sobrarem não serão utilizados na partida.

Regras do jogo:
1. O jogador mais jovem começa e o jogo continua em sentido horário.
2. Na sua vez, cada jogador pode realizar um dos seguintes movimentos:
a. Comprar uma carta: o jogador coloca a carta escolhida à sua frente, virada para cima, de modo que seja visível para todos os outros jogadores. As cartas escolhidas devem ser posicionadas lado a lado.
b. Mostrar um cartão vermelho: o jogador mostra um cartão vermelho para um dos jogadores na tentativa de evitar que ele vença o jogo. O jogador precisa declarar o objetivo do oponente a quem está mostrando o cartão: em determinada cor, número ou país.

Duas coisas podem acontecer:
1. Se o oponente não possuir oi objetivo declarado, o jogador que mostrou o cartão vermelho deverá destacá-lo e é a vez do próximo jogador.
2. Se o oponente possuir oi objetivo declarado, deverá destacá-lo e comprar um novo objetivo do monte. Se todos os objetivos já foram utilizados, os objetivos deverão ser embaralhados e posicionados em um novo monte. O jogador que mostrou o cartão vermelho deverá destacá-lo e é a vez do próximo jogador.

3. Importante: Quando um jogador utiliza o cartão vermelho, o cartão é descartado e não é substituído durante o jogo.

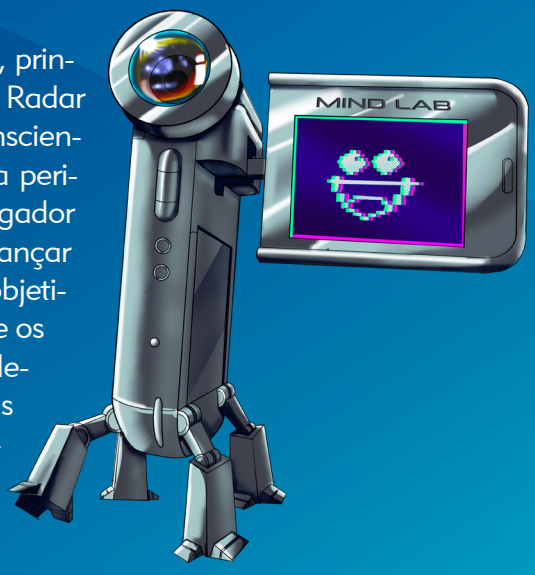
Fim do jogo: Quando um dos jogadores conseguir juntar 6 cartas que possuem a característica de um dos seus objetivos (cor, número, ou país) ele vence e o jogo acaba.

Exercícios – Reflita e responda:

Você pode se tornar um expert, em Cartão Vermelho, vamos aprimorar o seu entendimento sobre as regras do jogo realizando as atividades 1, 2, 3 e 4 nas respectivas páginas 38, 39, 40 e 41 do Livro do Aluno.

Atividade do jogo Cartão Vermelho - Parte 1
Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. QUE TAL CONHECER UM MÉTODO DE PENSAMENTO?



No jogo Cartão Vermelho, é importante olhar para todas as cartas, principalmente as cartas dos oponentes. Temos que ativar o nosso Radar Interno, observando ao redor e fazendo com atenção escolhas conscientes, pois, podemos perder oportunidades de bloquear uma jogada perigosa do oponente, ou até mesmo entregar a vitória para outro jogador por falta de atenção. No jogo Cartão Vermelho, é necessário avançar sem afobação, mas, ao mesmo tempo sem negligenciar os seus objetivos, planejando a ocasião certa para criar ameaças de maneira que os outros oponentes não sejam capazes de te bloquear. Para isso, podemos utilizar o Método da Filmadora, que nos auxilia a enxergar as metas e organizar percursos estabelecendo seqüências e movimentos planejados e ordenados em direção ao objetivo.

2. É HORA DE JOGAR!

Antes de iniciar o jogo é importante lembrar que, embora no jogo vocês sejam oponentes, o respeito uns pelos outros deve permanecer. Desta forma, antes de começarem a jogar desejem uns aos outros um "Bom jogo!" Agora, vamos jogar?

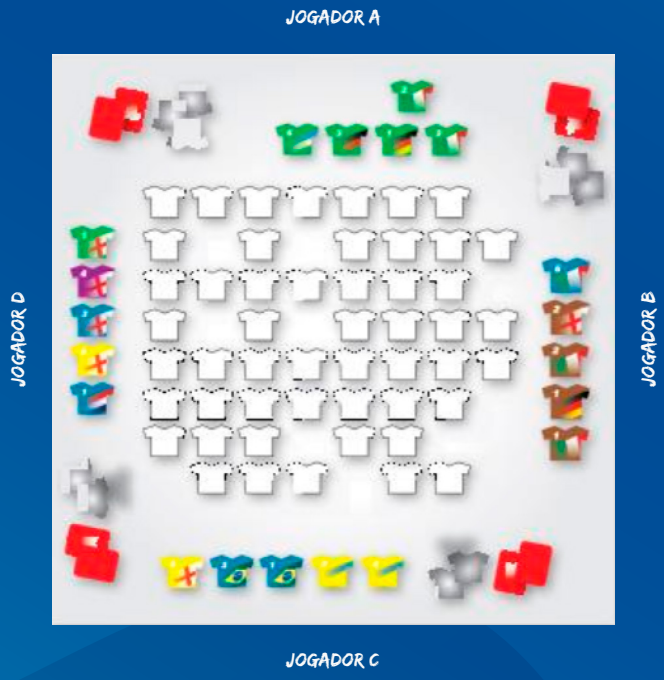
3. EXERCÍCIOS – REFLITA E RESPONDA

Leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. De acordo com as regras do jogo Cartão Vermelho, marque V para as alternativas verdadeiras e F para as alternativas falsas.

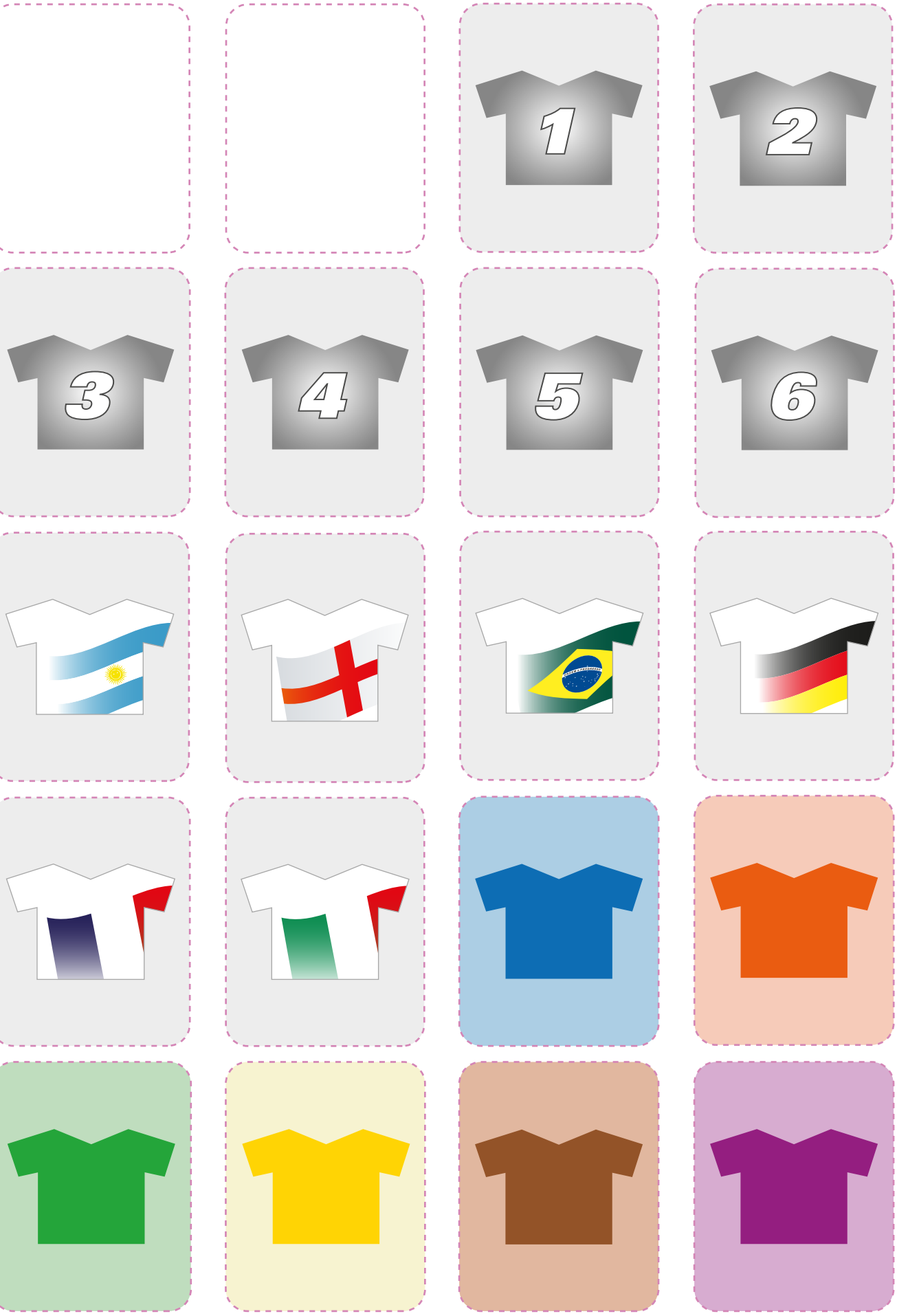
a. Na sua vez de jogar, o jogador deve comprar apenas cartas-camiseta que tenham as características de uma de suas cartas de objetivo.
b. Nenhum jogador pode ver a carta-camiseta que você comprar.
c. Na sua vez de jogar, você pode escolher entre comprar uma carta ou mostrar um cartão vermelho.
d. O jogador só pode mostrar o cartão vermelho para o jogador à sua esquerda.
e. Em uma mesma jogada, o jogador pode mostrar dois cartões vermelhos.

2. Analise a situação abaixo e responda:



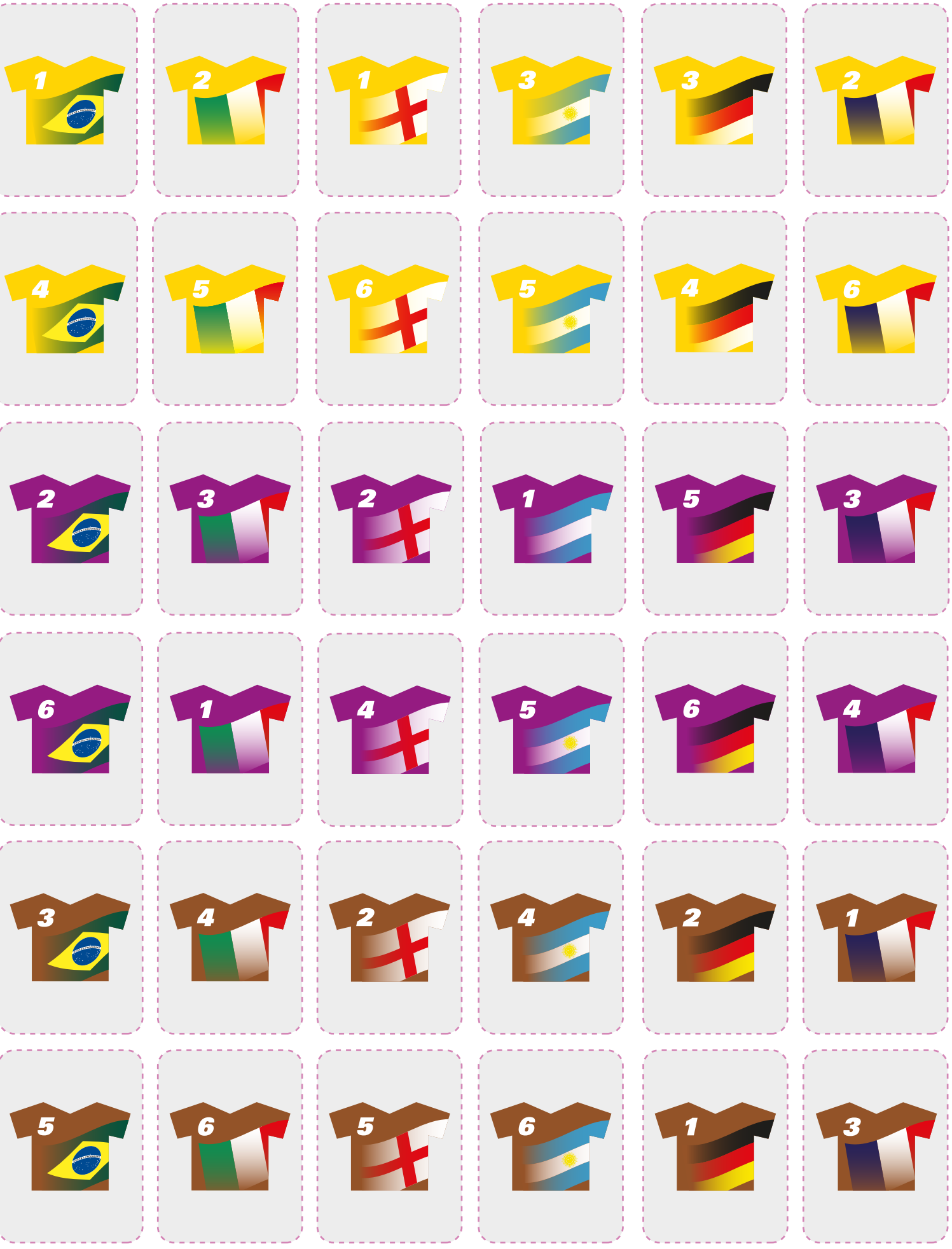
JOGO - CARTÃO VERMELHO

Recorte nas linhas tracejadas.



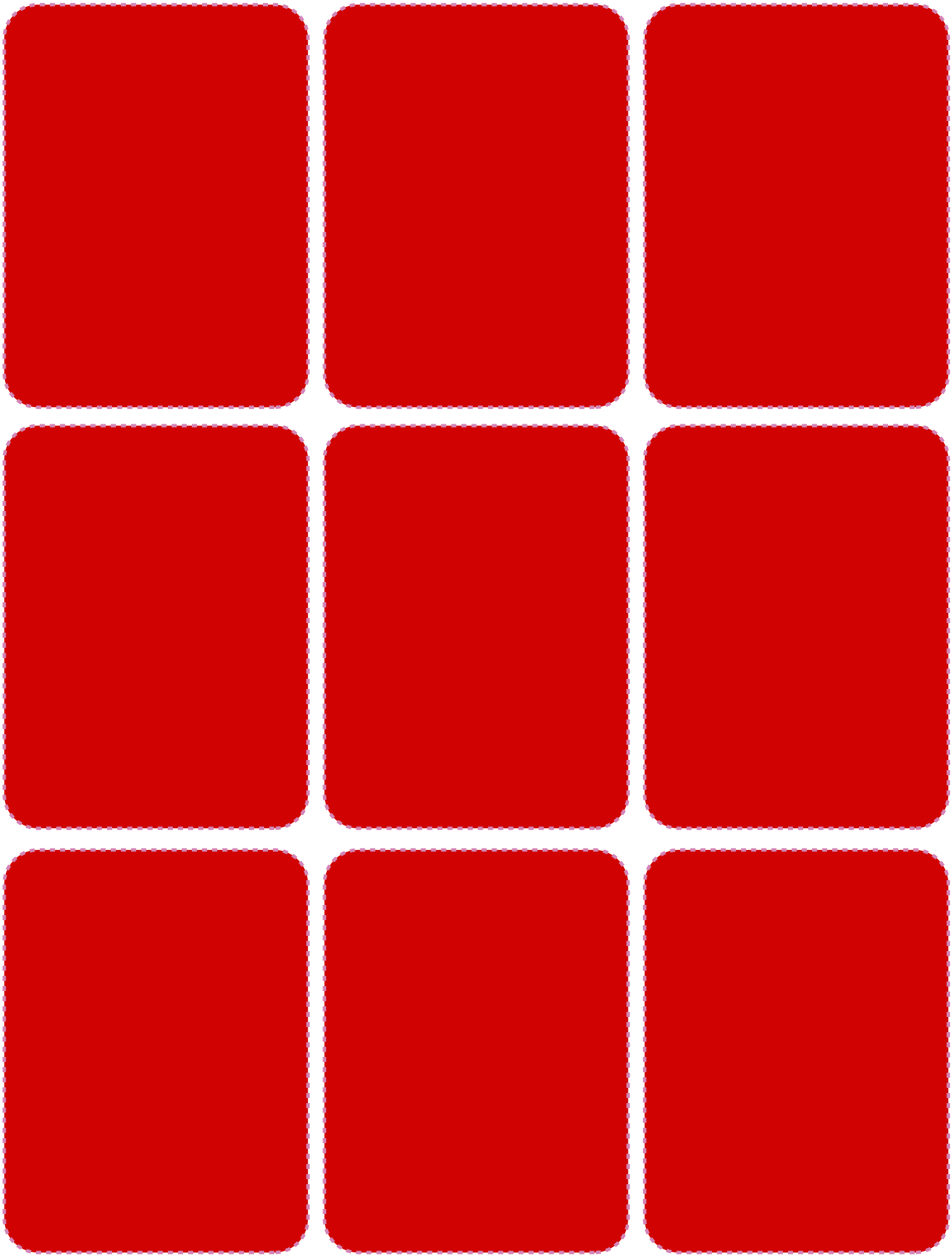
JOGO - CARTÃO VERMELHO

Recorte nas linhas tracejadas.



JOGO - CARTÃO VERMELHO

Recorte nas linhas tracejadas.

JOGO - CARTÃO VERMELHO

Recorte nas linhas tracejadas.