



GRUPO DE ESTUDOS E PESQUISAS EM GEOMETRIA

MATEMÁTICA EM GESTOS – REGRAS

OBJETIVO

Ser a equipe com maior pontuação ao final do jogo, acertando o maior número de conceitos matemáticos representados por gestos.

MATERIAL

O jogo é composto por 105 (cento e cinco) cartas com conceitos matemáticos (que devem ser interpretados por meio de gestos); 1 (um) cronômetro; 1 (um) glossário de conceitos; quadro ou folha para anotação da pontuação.

PREPARAÇÃO

Os jogadores devem ser divididos em equipes. No mínimo duas, sem limite máximo de equipes e sem limite de participantes por equipe.

Cada equipe deve estabelecer quais jogadores serão os primeiros a gesticular e qual será a ordem do rodízio, para que, a cada acerto, as equipes alternem seus gesticuladores.

Organiza-se a ordem das equipes por sorteio. Todas as equipes iniciam com zero pontos.

CONTAGEM DE TEMPO

Cada gesticulação deverá ser acertada em um tempo máximo de 1,5 (um minuto e meio), cronometrado pelo juiz da partida.

O JOGO

Primeira rodada:

Um membro de cada equipe deverá ir até a frente da sala, eles serão os primeiros a gesticular.

O juiz irá sortear uma das cartas de maneira aleatória e mostrará apenas para os participantes que gesticularão. Esses poderão escolher se querem ou não recorrer ao glossário de conceitos.

Com todos a postos, inicia-se a contagem do tempo e, paralelamente, os gesticuladores começam a interpretar o conceito matemático, tentando fazer com que suas respectivas equipes acertem a palavra em questão.

Atenção: não é permitida a utilização da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS).

Quando um jogador de sua equipe acertar a palavra, exatamente como está escrita na carta, o gesticulador deverá gritar "Aqui!", fazendo com que a rodada seja interrompida.

Confere-se se a palavra está correta. Se estiver, a equipe que acertou ganha 1 (um) ponto, que será anotado no quadro ou em uma folha.

Rodadas seguintes:

A cada rodada, todas as equipes trocam o gesticulador, independentemente de terem acertado ou errado na rodada anterior. O juiz sorteará uma nova carta e mostrará apenas para os novos gesticuladores.

As rodadas se repetirão seguindo essa dinâmica até o final do tempo estipulado para o jogo ou até as cartas acabarem.

VENCEDOR

Ao final do jogo, vence a equipe com a maior pontuação acumulada. Em caso de empate, realiza-se uma rodada de desempate com um conceito sorteado.

RECURSOS DE APOIO

O jogo possui um glossário de conceitos.

Caso o membro da equipe que está gesticulando não saiba o significado da palavra que ele retirou do monte de cartas, ele poderá recorrer ao glossário de conceitos sem que haja penalidades. O glossário traz a definição de cada conceito, funcionando como dispositivo de mediação que garante o foco da atividade na representação gestual e na negociação de significados.