

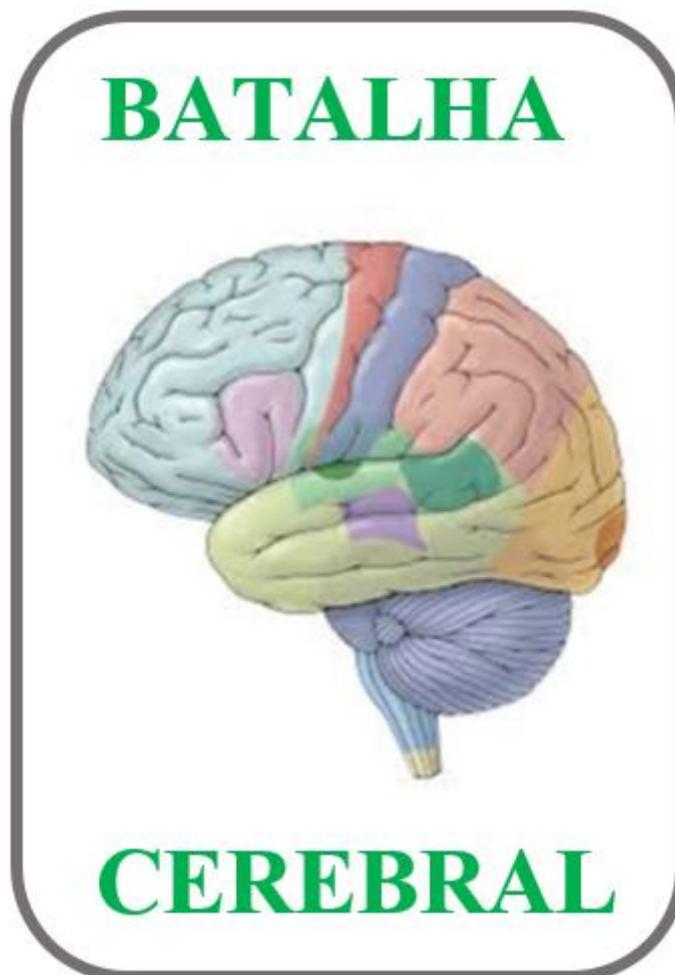
O JOGO BATALHA CEREBRAL

*Laid Jane Conceição Novaes
Luiza Alves de Oliveira*

O Jogo Batalha Cerebral é uma proposta de atividade que tem por objetivo desenvolver conhecimentos sobre o Sistema Nervoso de forma prazerosa. Baseado no Jogo Batalha Naval, foi pensado para, em lugar de guerrear e destruir artefatos e armas navais, permitir que seus participantes conquistem o maior número possível de áreas do cérebro e assim ativem quantas funções cerebrais forem possíveis.

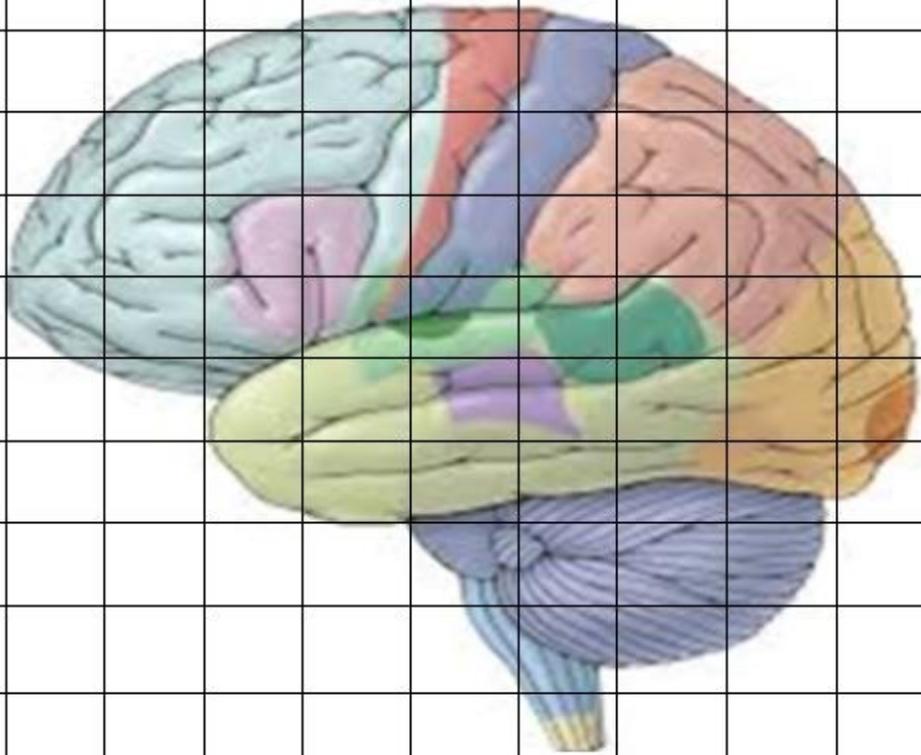
Nesta batalha, cada participante precisa superar os desafios das cartas-perguntas e assim conquistar marcadores para as áreas cerebrais. Então, prepare-se para viver uma empolgante aventura através de conhecimentos sobre o enigmático sistema nervoso do corpo humano.

CAPA



TABULEIRO - BASE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										



GABARITO DAS ÁREAS CEREBRAIS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

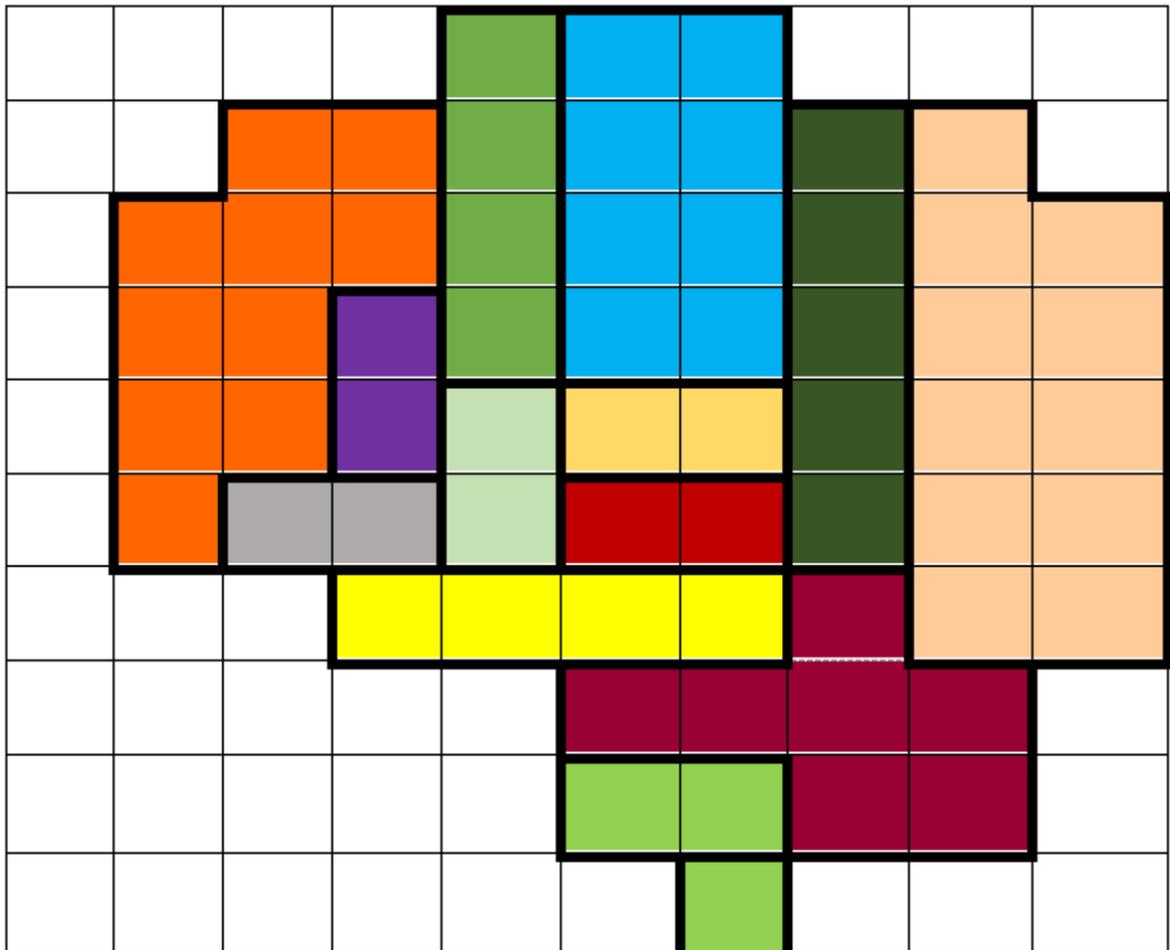
LEGENDA DO GABARITO E PONTUAÇÃO

	MEMÓRIA CURTA E EMOÇÃO – 5 pontos		INTERPRETAÇÃO GERAL – 10 pontos
	SENSORIAL – 10 pontos		AUDITIVA – 5 pontos
	APRENDIZADO, INTELECTO E PERSONALIDADE – 5 pontos		PALAVRA ARTICULADA – 10 pontos
	MEDULA ESPINHAL – 20 pontos		EQUILÍBRIO – 5 pontos
	VISUAL – 5 pontos		MOTORA – 5 pontos
	OLFATIVA – 5 pontos		LINGUAGEM – 10 pontos
	GUSTATIVA – 5 pontos		

MARCADORES



PEÇAS COLORIDAS



ROTEIRO DO JOGO E REGRAS

- *O primeiro passo é posicionar os participantes frente as suas caixas e embaralhar as cartas-perguntas do baralho.*
- *Para iniciar os participantes jogam os dados e quem tirar o maior número é quem iniciará retirando uma carta do baralho.*
- *O jogador após retirar uma carta do baralho deve ler a mesma para o oponente, enfatizando e repetindo a parte em letra maiúscula da frase.*
- *O oponente responde, escolhendo um quadrante (ex.: 5-C) para a área em que ele acredita que esteja a região cerebral da afirmação presente na carta. Caso acerte, o jogador que leu a carta grita “cérebro!”; se errar, ele grita “perigo!” e o jogador oponente coloca, então, o marcador correspondente (cérebro ou perigo) no quadrante escolhido.*
- *Assim, os quadrantes vão recebendo marcações. Quando um dos jogadores completa dois marcadores em determinada área, ele pode trocar os marcadores por uma peça maior, correspondente a todos os quadrantes da área, conforme gabarito afixado na tampa da caixa.*
- *Caso tire a carta da medula espinhal, o jogador terá direito a colocar dois marcadores Cérebro, uma na área da medula e outro em área de sua escolha.*
- *Ganha o jogo quem completar 50 pontos, ou após 20 rodadas, o jogador que tiver a maior pontuação.*

CARTAS PERGUNTAS

ÁREA GUSTATIVA

Sábado à noite
os amigos do
trabalho saíram
para
**SABOREAR
UMA PIZZA**

No inverno,
um programa
muito
apreciado é
**DEGUSTAR
VINHO**

Algumas
mulheres
quando estão
ansiosas, tem o
hábito de
**INGERIR
DOCES**

Pessoas com
paladar
peculiar
**GOSTAM
DE USAR
PIMENTA
NO
CARDÁPIO**

Uma boa
pedida para o
café da manhã
é a
**INGESTÃO
SUCOS DE
FRUTAS**

ÁREA AUDITIVA

Antes de dormir, muitas pessoas gostam de **OUVIR MÚSICA**

A plateia que estava no teatro, apreciou o **RECITAL DE MÚSICA CLÁSSICA**

Em terapias relaxantes são utilizadas **MÚSICAS TRANQUILAS**

A dona de casa ouviu o **VOLUME DA CAMPAINHA** que as crianças tocaram ao passarem na calçadas

Pessoas idosas tem o hábito de **AUMENTAR O VOLUME DA TV**

ÁREA SENSORIAL

Apreciando o jardim de sua mãe, a jovem **MACHUCOU O DEDO NUM ESPINHO DE ROSEIRA**

A atividade física permite o **DOMÍNIO DAS LIMITAÇÕES DO CORPO**

Quando a temperatura do ambiente está baixa, **AS PESSOAS USAM CASACOS**

A mãe fazia o almoço e a criança **ENCOSTOU EM UM OBJETO QUENTE**

Pessoas com deficiência visual possuem **O TATO APRIMORADO**

ÁREA MOTORA

O atleta que
deseja se
aprimorar
decide
**CORRER
UMA
MARATONA**

Uma das
brincadeiras
preferidas das
meninas é
**PULAR
CORDA**

Na adolescência
geralmente os
meninos se
interessam por
**JOGAR
FUTEBOL**

Na aula de
educação
física, os
alunos gostam
de **JOGAR
QUEIMADA**

Na academia os
homens tem
preferência em
**PRATICAR A
MUSCULAÇÃO**

ÁREA DO EQUILÍBRIO

Durante os jogos inter classes, uma das tarefas era **ANDAR SOB UMA LINHA**

Os artistas do circo fazem **ACROBACIAS NO TRAPÉZIO**

Nos jogos pan-americanos as ginastas fazem acrobacias **NA BARRA OLIMPÍCA**

Até os dias atuais, em locais de seca, **AS MULHERES CARREGAM LATA D'ÁGUA NA CABEÇA**

AS MODELOS UTILIZAM O SALTO ALTO, quando desfilam nas passarelas da moda.

ÁREA DA MEMÓRIA E EMOÇÃO

Para não se esquecer de comprar açúcar,
A DONA DE CASA PRENDEU NA GELADEIRA A LISTA DE COMPRAS

Buscando alcançar um bom desempenho na prova **OS ALUNOS ESTUDAM NA VÉSPERA DA AVALIAÇÃO**

A dona de casa percorre os mercados **ANOTANDO OS PREÇOS ANTES DE FAZER AS COMPRAS**

O ALUNO DECOROU A TABUADA, para fazer a prova de matemática

PARA NÃO ESQUECER O JOVEM ANOTOU NA MÃO o telefone da menina que levará ao cinema

ÁREA DA LINGUAGEM

No decorrer da palestra a mensagem é traduzida aos deficientes auditivos pelo **INTÉRPRETE DE LIBRAS**

Quando viajam a outros países as pessoas **INTERAGEM COM O NOVO IDIOMA**

Para pessoas com deficiência visual temos alguns locais públicos com **INSCRIÇÕES EM BRAILE**

Na comunicação marítima visual, as embarcações seguem o **CÓDIGO INTERNACIONAL DE SINAIS (CIS)**

Uma das formas de demonstrar carinho por alguém é dar-lhe **UM FORTE ABRAÇO**

ÁREA OLFATIVA

**PARA AS
ROUPAS
FICAREM
PERFUMADAS,**
as donas de casa
usam amaciante
na lavagem

Pessoas
vaidosas,
gostam de
**USAR
PERFUMES
CAROS**

**O AROMA DE
UMA
FRAGRÂNCIA**
pode nos fazer
lembrar da
pessoa que faz
seu uso diário

Após usar o
sanitário, deve-
se **ESPIRRAR
UM AROMA
PARA
AMBIENTES.**

O lixo quando
se deteriora
produz
**AROMAS
RUINS**

ÁREA VISUAL

PESSOAS COM DIAGNÓSTICO DE MIOPIA, usam óculos com lentes divergentes para correção

Nas férias algumas pessoas se dedicam a **APRECIAR A PAISAGEM DE UMA PRAIA**

O USO DE ÓCULOS DE SOL NO VERÃO, não é apenas vaidade, mas também uma recomendação médica.

Em ações militares, é comum, **O USO DE BINÓCULOS,** para espionar os adversários.

O TRANSPLANTE DE CÓRNEA é um dos mais praticados no Brasil e no mundo

ÁREA PALAVRA ARTICULADA

Pessoas com diagnóstico de gagueira, necessitam um **TRATAMENTO COM FONO AUDIÓLOGOS**

PARA A PRONÚNCIA CORRETA DE UM IDIOMA, por vezes é preciso movimentar de várias formas a língua

Durante a infância e repetindo palavras a **CRIANÇA APRENDE A FALAR**

No canto coral é preciso uma boa pronúncia, para isso **UTILIZAM-SE TÉCNICAS VOCAIS**

Cada região do Brasil possui o **SEU SOTAQUE** característico e peculiar.

ÁREA DO APRENDIZADO, INTELLECTO E PERSONALIDADE

**AS PESSOAS
POSSUEM
DIVERSAS
QUALIDADES**
E dentre elas está
o bom caráter

**PESSOAS QUE
ESTUDAM
MUITO,**
Podem atingir
elevado grau de
conhecimento

Em busca de
uma carreira
estável, o
candidato
decidiu
**REALIZAR
UMA PROVA
DE
CONCURSO**

**A
CAPACIDADE
INTELECTUAL
DAS PESSOAS**
depende em
grande parte do
seu interesse
pelos estudos.

Albert Einsten
foi o homem que
apresentou o
maior
**QUOCIENTE
DE
INTELIGÊNCIA**
na história.

ÁREA DA INTERPRETAÇÃO GERAL

Como forma
de lazer,
podemos nos
dedicar a
**LEITURA
DE UM
LIVRO**

Como forma
de lazer,
muitas
pessoas
gostam de
**ASSITIR
UM FILME**

**A LEITURA
DIÁRIA
DOS
JORNAIS,**
torna as
pessoas bem
informadas

Dentre as
atribuições de
um advogado
está o
esclarecimento
**DA
SENTENÇA
JUDICIAL**

Pessoas
acreditam que
muitas vezes
podemos ter,
**INFORMAÇÕES
E AVISOS NOS
SONHOS**

ÁREA DA MEDULA ESPINHAL

CARTA DA
MEDULA
ESPINHAL



CORINGA

CARTA DA
MEDULA
ESPINHAL



CORINGA

BATALHA



CEREBRAL

BATALHA



CEREBRAL