

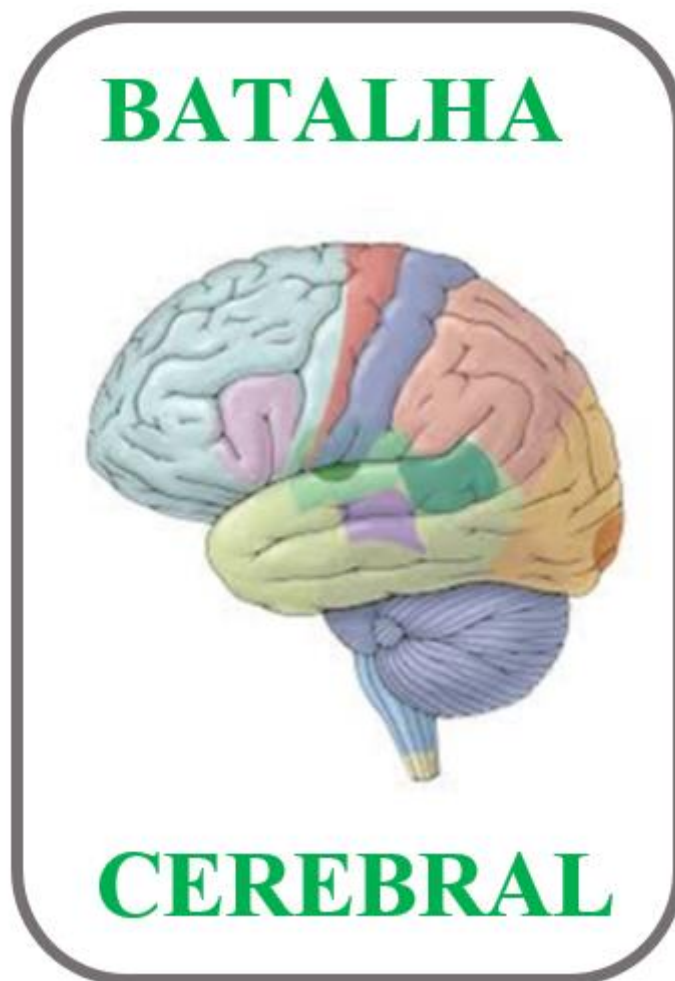
O JOGO BATALHA CEREBRAL

*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.

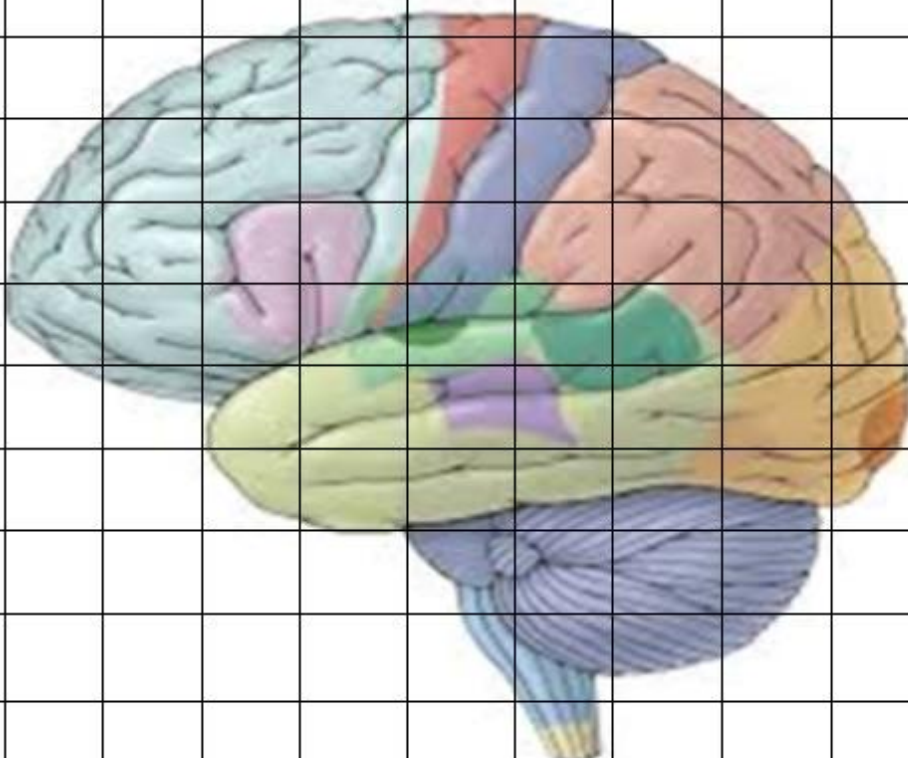
Nesta batalha, cada participante precisa superar os desafios das cartas-perguntas e assim conquistar marcadores para as áreas cerebrais. Então, prepare-se para viver uma empolgante aventura através de conhecimentos sobre o enigmático sistema nervoso do corpo humano.

CAPA



TABULEIRO - BASE

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



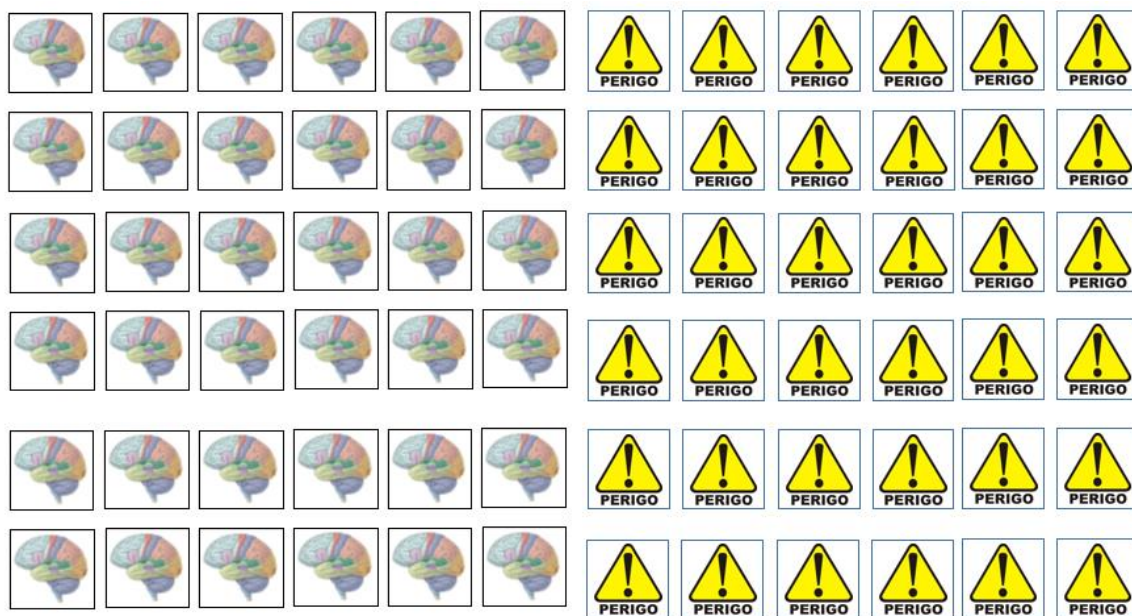
GABARITO DAS ÁREAS CEREBRAIS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A					Medula Espinhal	Sensorial	Sensorial			
B			Visual	Visual	Medula Espinhal	Sensorial	Sensorial	Interpretação Geral	Visual	
C		Visual	Visual	Visual	Medula Espinhal	Sensorial	Sensorial	Interpretação Geral	Visual	Visual
D		Visual	Visual	Auditiva	Medula Espinhal	Sensorial	Sensorial	Interpretação Geral	Visual	Visual
E		Visual	Visual	Auditiva	Palavra Articulada	Gustativa	Gustativa	Interpretação Geral	Visual	Visual
F		Visual	Olfativa	Olfativa	Palavra Articulada	Linguagem	Linguagem	Interpretação Geral	Visual	Visual
G				Equilíbrio	Equilíbrio	Equilíbrio	Equilíbrio	Interpretação Geral	Visual	Visual
H						Interpretação Geral	Interpretação Geral	Interpretação Geral	Interpretação Geral	
I						Medula Espinhal	Medula Espinhal	Interpretação Geral	Interpretação Geral	
J							Medula Espinhal			

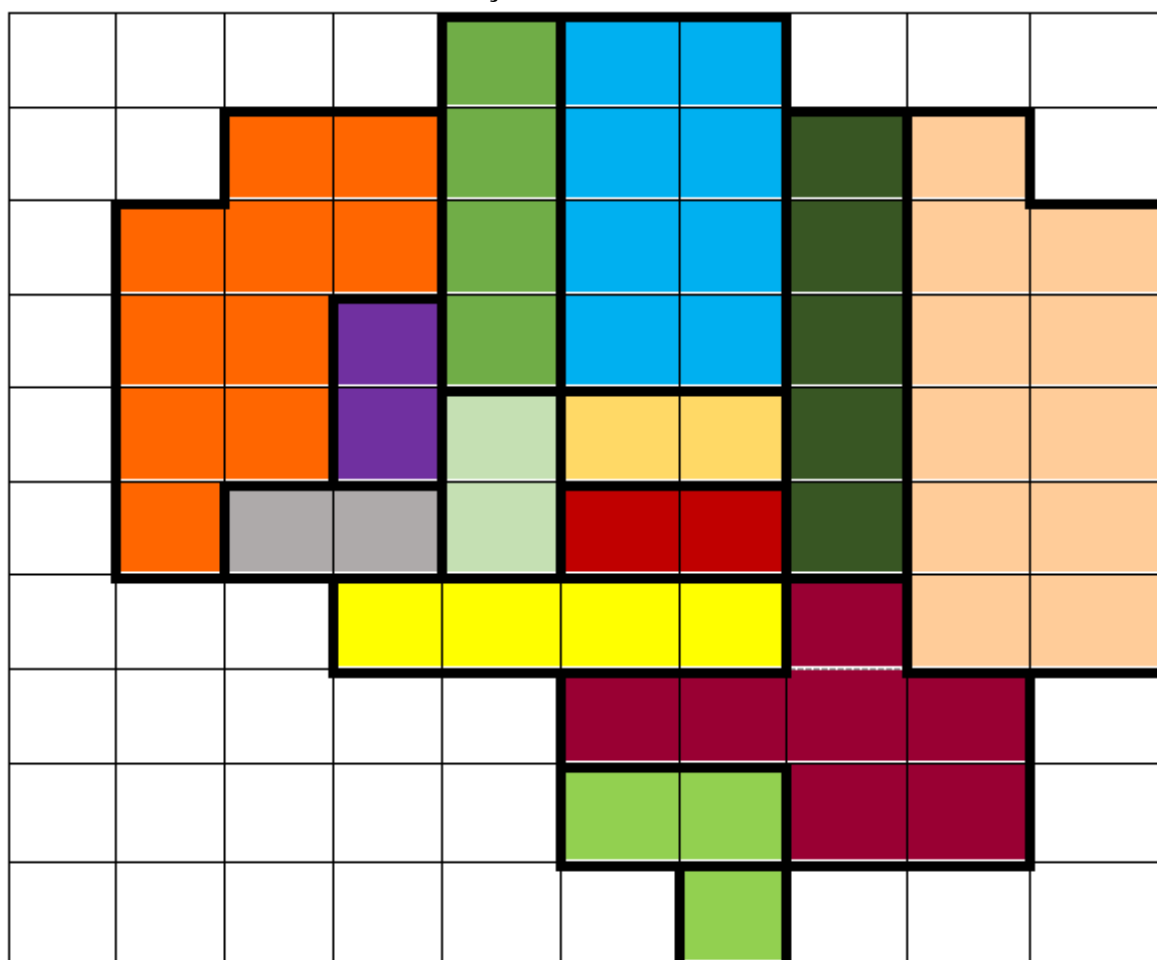
LEGENDA DO GABARITO E PONTUAÇÃO

Equilíbrio	MEMÓRIA CURTA E EMOÇÃO – 5 pontos	Interpretação Geral	INTERPRETAÇÃO GERAL – 10 pontos
Sensorial	SENSORIAL – 10 pontos	Auditiva	AUDITIVA – 5 pontos
Visual	APRENDIZADO, INTELECTO E PERSONALIDADE – 5 pontos	Palavra Articulada	PALAVRA ARTICULADA – 10 pontos
Medula Espinhal	MEDULA ESPINHAL – 20 pontos	Equilíbrio	EQUILÍBRIO – 5 pontos
Visual	VISUAL – 5 pontos	Motora	MOTORA – 5 pontos
Olfativa	OLFATIVA – 5 pontos	Linguagem	LINGUAGEM – 10 pontos
Gustativa	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, INTELECTO 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**

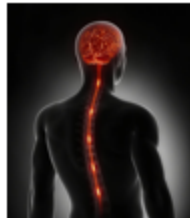
ÁREA DA MEDULA ESPINHAL

CARTA DA
MEDULA
ESPINHAL



CORINGA

CARTA DA
MEDULA
ESPINHAL



CORINGA

BATALHA



CEREBRAL

BATALHA



CEREBRAL