

A MORAPIAF LEVA OS JOGOS DE TABULEIRO À ESCOLA

Aquilo que se ganha num jogo é muito mais do que uma vitória. Uma pergunta difícil pode tornar-se num conhecimento inesquecível, e um parceiro de equipa é um amigo para a vida. Por isso é que todos os meses a Morapiaf quer mostrar que os jogos de tabuleiro também podem ser jogos de recreio, de aula, ou de ATL.

OBJECTIVOS

Não somos só nós que o dizemos: **os especialistas concordam que os jogos têm inúmeras vantagens cognitivas, sociais e emocionais.** Seja porque ensinam a partilhar e a cumprir regras comuns, seja porque fomentam o trabalho em grupo, porque alimentam a memória e treinam o raciocínio; seja porque as vitórias e derrotas nos capacitam para lidar com orgulhos e frustrações, certo é que os jogos podem ser uma grande ajuda no desenvolvimento dos jovens e crianças.



OS JOGOS E A ESCOLA



Esta ajuda, no entanto, não serve apenas para as crianças. **Os jogos também podem ser uma ótima ferramenta didática ao serviço dos professores.**

Se afequados às necessidades dos alunos, podem ser entretenimento que educa, e uma forma saudável e divertida de desenvolver capacidades.

A alegria está sempre garantida!



ACTIVIDADES E METODOLOGIA

Para isso, a Morapiaf seleccionou diferentes jogos da sua colecção e propõe às escolas dois tipos de actividades:

- **workshop para alunos** - entre os 4 e os 14 anos
- **workshop para alunos e pais** - actividade facultativa, com a possibilidade de venda de jogos.

Idealmente, fazem-se os dois workshops em cada escola, em dias seguidos. Esta sugestão pode ser adaptada em função dos objectivos da escola.

Durante a actividade, os alunos são divididos em pequenos grupos, por idades. Assistem a uma demonstração do jogo e, depois têm a oportunidade de o experimentar.

Quando todos tiverem acabado de jogar, os grupos rodam entre si e é apresentado um novo jogo.

OS JOGOS

Jogos diferentes exigem e desenvolvem capacidades diferentes, o que permite um acerto entre aquilo que se quer trabalhar e os jogos seleccionados:

1. **Memória e atenção** - Huh - what is in the wardrobe? ; Panic Lab
2. **Agilidade mental e reflexos** - Dobble ; Gobb'it
3. **Estratégia** - Super Agricultor ; Quoridor Kid
4. **Cooperação** - Bugs
5. **Imaginação e criatividade** - Dixit ; Imagidice

Prontos para jogar?



Bugs



Huh - what is in the wardrobe?



Super Agricultor



Dixit



Panic Lab



Gobb'it



Dobble



Morapiaf
www.morapiaf.com

Ana Saraiva e Silva
ana@morapiaf.com
935 921 782
www.morapiaf.com