



CARONAS

Objetivo desse Jogo

- melhorar a comunicação entre os alunos no trabalho em equipe
- desenvolver a habilidade dos alunos de se ouvirem efetivamente
- desenvolver a capacidade técnica do grupo para chegar a consensos na resolução de problemas.
- desenvolvimento de pensamento lógico e analítico

Material (ao final do documento para impressão)

- Instruções
- Cartões de Pistas
- Cartões de Soluções

Duração

20 a 25 minutos

COMO JOGAR

Divida a turma em equipes de 6 alunos em média. Imprima e recorte um conjunto de Cartões de Pistas e Cartões de Soluções para cada equipe. Divida os Cartões de Pistas de forma que cada aluno receba aproximadamente o mesmo número de pistas.

Os jogadores devem manter suas cartas viradas para baixo até que as instruções sejam lidas. Peça que um aluno leia as instruções em voz alta, e tire qualquer dúvida que as equipes possam ter.

Após as instruções serem lidas, cada equipe deve virar seus Cartões de Pistas, e o jogo começa.

O facilitador pode distribuir um jogo de Cartões de Soluções por equipe, para tornar a resolução do enigma mais fácil. Sem os Cartões de Soluções, o jogo torna-se mais desafiador.

Conforme forem desvendando o enigma, as equipes devem avisar, e esperar que todos acabem, para que o facilitador confirme a solução do enigma, e todos possam participar das Perguntas para Debate.

SOLUÇÃO

Roberto: ciclista, músico, minivan prata

Eric: caminha, engenheiro, jeep verde

Marcelo: jogador de golfe, professor, caminhonete preta

Cristiano: alpinista, arquiteto, fiat azul

Antônio: corredor, advogado, audi vermelho

PERGUNTAS PARA DEBATE

Você pode trocar ou inserir mais perguntas para debate, conforme suas percepções do trabalho de cada equipe durante o jogo:

1. Quem, em cada grupo, fez mais sugestões para desvendar o enigma?
2. As sugestões de todos foram ouvidas? Por que ou por que não?
3. Qual foi a sensação de ser ouvido, de ter a atenção do grupo, quando você fez uma sugestão?
4. O que interferiu com a sua capacidade de ouvir os outros?

MATERIAL PARA IMPRIMIR E CORTAR

INSTRUÇÕES

Roberto, Eric, Marcelo, Cristiano e Antônio são amigos que moram no mesmo bairro e fazem um rodízio de carona para o trabalho. Todos eles são entusiastas da vida ao ar livre, com cinco passatempos diferentes, cinco tipos diferentes de carros e cinco profissões diferentes.

O desafio da sua equipe é descobrir o passatempo, o carro e profissão de cada um deles. Você pode compartilhar as informações que você tem com os outros membros de sua equipe, mas você não pode mostrar em momento nenhum os seus Cartões de Pistas. Você só pode dividir a informação que tem verbalmente. Boa sorte!

CARTÕES DE PISTAS

O ciclista tem uma minivan prata	Cristiano é alpinista
O músico não tem uma caminhonete preta	O que gosta de caminhar não é músico
O engenheiro não tem uma minivan prata	O corredor tem um audi vermelho
Cristiano não é engenheiro	O música não é alpinista
Roberto não é arquiteto	O arquiteto não dirige um jeep verde
Antônio é sócio na sua firma	O professor tem uma caminhonete preta
O ciclista não é professor	Marcelo não é corredor
O jogador de golfe dirige uma caminhonete preta	O nome do jogador de golfe não é Roberto
Antônio não gosta de caminhar	Cristiano não é músico
Eric tem um jeep verde	O ciclista não é advogado
O alpinista não tem um jeep verde	Roberto não dirige um audi vermelho
O advogado não tem um fiat azul	

CARTÕES DE SOLUÇÕES
(IMPRIMIR EM PAPEL RECICLADO OU COR CLARA)

Nomes

Roberto	Eric
Marcelo	Cristiano
Antônio	

Carros

Caminhonete Preta	Jeep Verde
Fiat azul	Audi Vermelho
Minivan Prata	

Passatempos

Jogador de Golfe	Caminha
Ciclista	Alpinista
Corredor	

Profissões

Arquiteto	Engenheiro
Advogado	Músico
Professor	