

ROTEIRO DE ESTUDO/ ATIVIDADES

UME COLÉGIO SANTISTA

4º ANO

COMPONENTE: EDUCAÇÃO FÍSICA

PROFESSORA: ADRIANA RIBEIRO PAES

PERÍODO DE 16/11/2020 A 19/11/2020



OLÁ CRIANÇAS!

VAMOS EXERCITAR A NOSSA CABECINHA?

FALAREMOS ESTA SEMANA DO JOGO DE MEMÓRIA E RACIOCÍNIO, **DOMINÓ.**

Conheça o jogo Dominó



A partir de 5 anos

Idade recomendada

2 a 4 jogadores

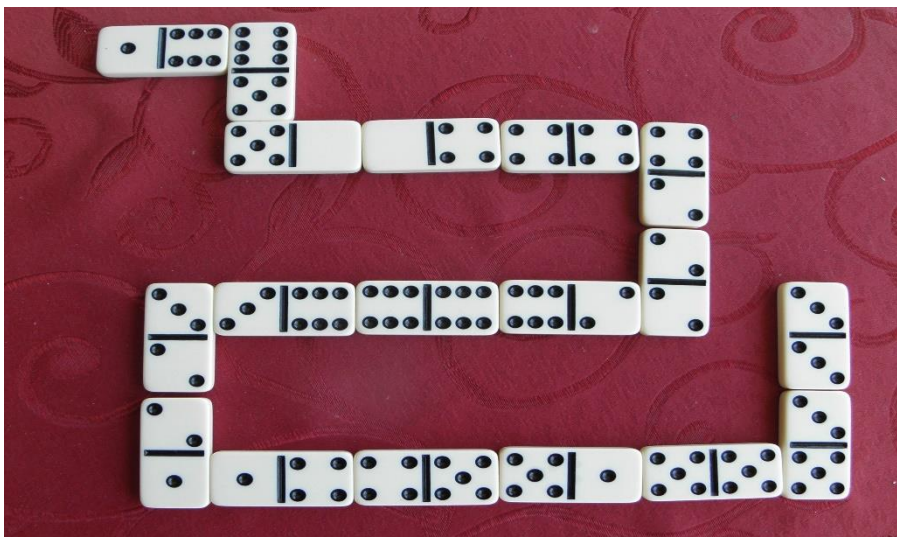
Número de Jogadores

30 minutos

Tempo Médio de Jogo

Muito Fácil

Nível de Complexidade



Esta Foto de Autor Desconhecido está licenciada em CC BY-SA

Habilidades envolvidas ao jogar



Dentro da faixa etária recomendada e pelas suas características e mecânicas de jogo, Dominó contribui para exercitar as seguintes habilidades:

- **Memória**
- **Atenção**
- **Percepção**

Além disso, de uma forma geral todos os jogos podem colaborar para o desenvolvimento de habilidades sociais e intelectuais.

A ORIGEM:

Acredita-se que o dominó tenha surgido na China por volta de 150 a.C, e sua criação é atribuída a um soldado chinês chamado Hung Ming. O conjunto tradicional de dominós, conhecido como sino-europeu, é formado por 28 peças retangulares, com pontos representando números de zero (nenhum ponto preto) até seis (seis pontos pretos). Cada peça possui dois conjuntos de números em suas pontas, e cada peça somente pode se ligar a outra com o mesmo número. Cada jogador inicia o jogo com 7 peças na mão e as peças que restarem vão ficar disponíveis para compra (com a face virada para baixo). Em seu turno, cada jogador deve colocar na mesa uma peça cujo número combine com uma das duas pontas livres disponíveis na mesa. Se o jogador não possuir em sua mão nenhuma peça com combine com as pontas livres na mesa, o jogador deve "comprar" novas peças (caso ainda existam peças disponíveis para compra) ou passar a vez. O jogador que primeiro conseguir baixar todas as suas peças na mesa é o vencedor da rodada!

Dominó é um jogo para 2 a 4 jogadores, recomendado a partir de 5 anos e com duração média de 30 minutos.

O JOGO:

O jogo Dominó pode ser jogado por 2, 3 ou 4 jogadores individualmente ou ainda por 4 jogadores formando duplas. O objetivo do jogo é ser o primeiro jogador a conseguir baixar todas as suas peças na mesa. No início da partida as peças são embaralhadas com a face virada para baixo e em seguida são distribuídas 7 peças para cada jogador. Cada jogador somente pode olhar as suas próprias peças. Caso sobrem peças (no caso de 2 e 3 jogadores), estas peças que restaram são colocadas ao lado para compra (sempre com as faces numeradas viradas para baixo). O jogador que possuir o "dobble de 6" (peça 6:6) é o primeiro a jogar e começa colocando esta peça na mesa. Caso nenhum jogador tenha o dobble de 6, começa quem tem o próximo "dobble" (5:5, 4:4, etc). A partida prossegue no sentido horário

dos jogadores, e em sua vez, cada jogador deve colocar uma peça na mesa conectando com a peça já existente por um número igual

marcado em qualquer uma das pontas. Por exemplo, partindo do 6:6, o próximo jogador coloca o 6:1, e o seguinte coloca o 1:3, e assim por diante.

Os jogadores podem colocar suas peças em qualquer uma das pontas abertas, desde que os números combinem. Caso um jogador não possua nenhuma peça que possa ser conectada as peças já existentes na mesa, ele pode pegar uma nova peça dentre as disponíveis para "compra" com a face virada para baixo. O jogador permanece "comprando" peças até que consiga uma peça que possa ser colocada na mesa ou até que não haja mais peças disponíveis para compra. Se não houverem peças disponíveis para compra o jogador passa a vez (não joga nenhuma peça). As peças são colocadas na mesa uma ao lado da outra formando o arranjo geométrico que for mais conveniente (vale girar a peça caso não haja espaço na mesa, desde que os números iguais permaneçam conectados). As peças "dobble", que possuem números iguais, são normamente colocadas na mesa de forma ortogonal às peças já existentes (formando um "T", porém isto não é obrigatório, trata-se somente de apelo visual). A estratégia no jogo dominó consiste em observar atentamente os jogadores, as peças que estão na mesa, e as peças na mão, retendo as peças certas na mão, evitando passar a jogada, e tentando descobrir quais números os adversários não possuem. Como existem 7 peças de cada número, através da observação é possível estimar e aumentar a probabilidade de possuir as peças corretas na mão quando for necessário, ou ainda forçar um jogador a passar a vez (abrindo pontas que os adversários não possuem).

VENCEDOR:

O jogo termina quando um jogador conseguir colocar todas as suas peças na mesa, e este jogador é o vencedor da partida! Existe uma outra forma da partida terminar que ocorre quando não existem mais peças disponíveis para compra e nenhum

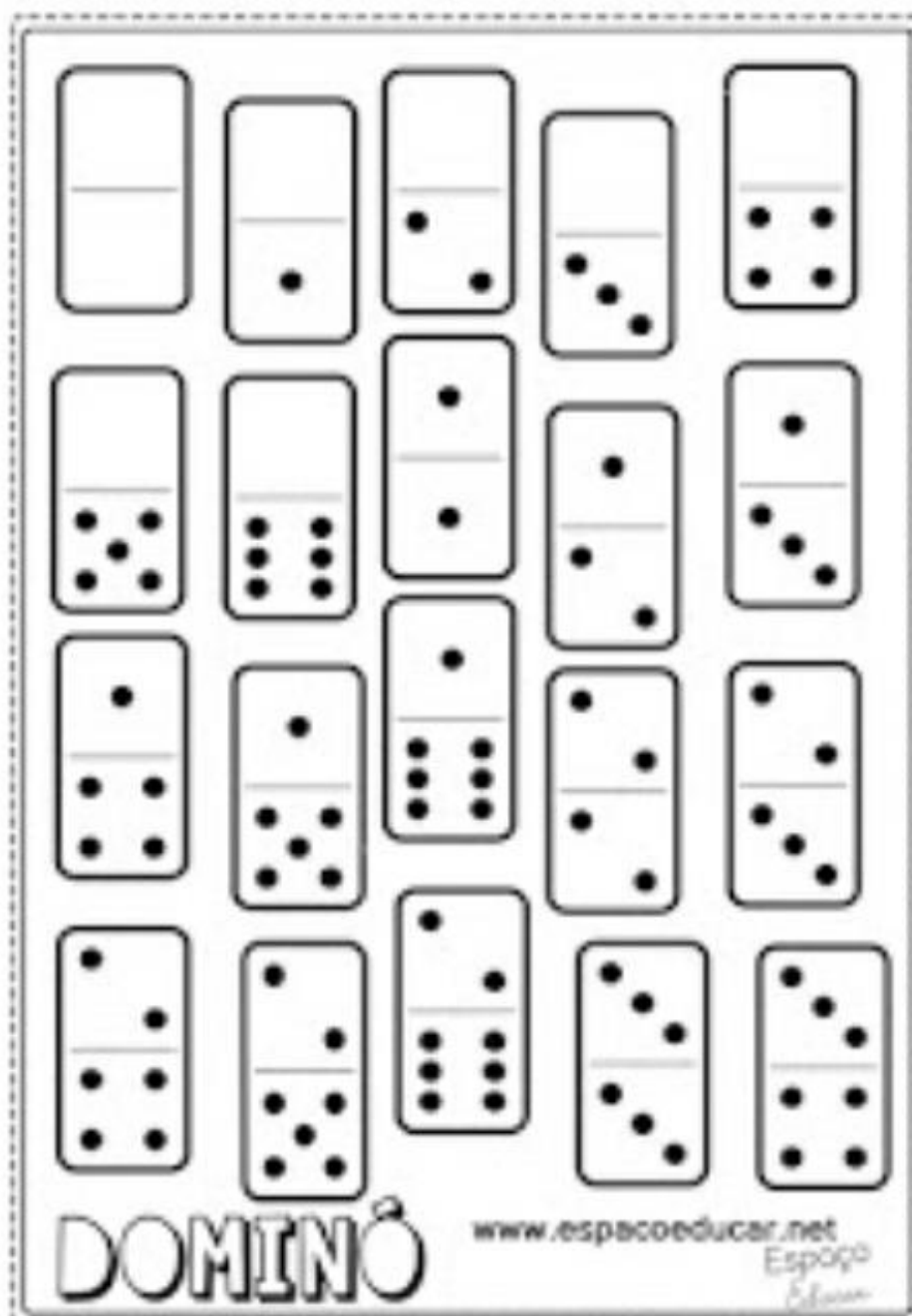
jogador possui mais nenhuma peça que possa ser encaixada nas pontas que estão abertas. Neste caso o jogo é dito "fechado" e cada jogador conta todos os pontos das peças que têm em sua mão,

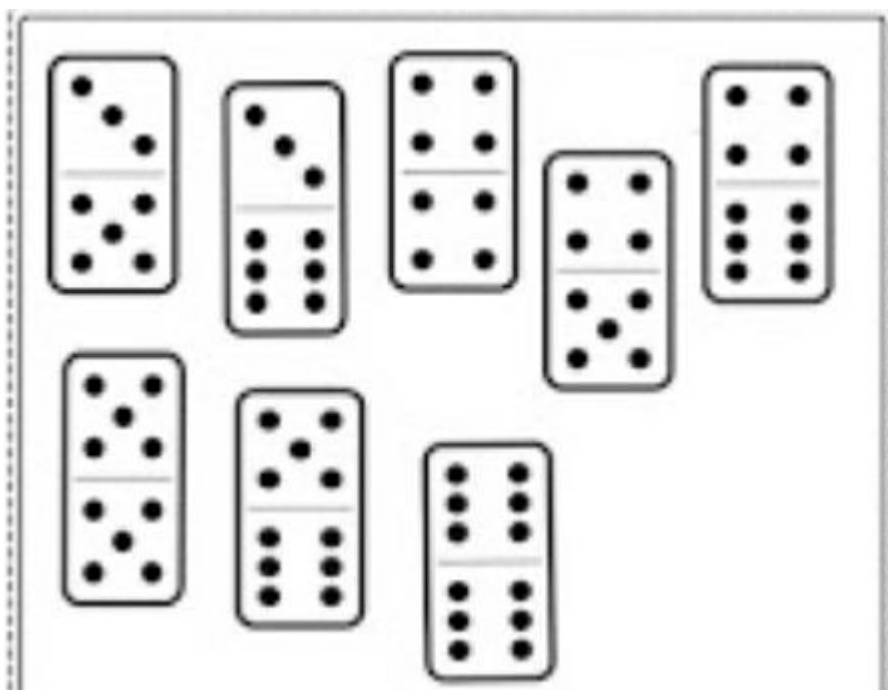
sendo que o jogador que tiver o menor número de pontos é o vencedor. Em caso de empate na soma dos pontos, quem perde é o jogador que jogou por último. Por exemplo, as peças para compra se esgotaram e uma das pontas abertas da sequência que está na mesa possui um 3, e a outra ponta possui um 5, e nenhum dos jogadores possui peças nem com 3, nem com 5, portanto neste caso o jogo está "fechado" e cada jogador deve somar os pontos que têm na mão.

Ficha Técnica do Jogo

Título:	Dominó
Idade recomendada:	A partir de 5 anos
Número de Jogadores:	2 a 4 jogadores
Tempo Médio de Jogo:	30 minutos
Editora Nacional:	Art Game
Editora Original:	(Public Domain)
Ano:	2000
Autor:	Hung Ming
Arte:	Desconhecido
Idioma:	Português - BR
Dimensões:	19x11,2x5 cm
Peso:	0,5 Kg
Mecânicas:	Construção a partir de Modelo Reconhecimento de Padrão EN - Team-Based Game Colocação de Peças
Componentes:	28 peças 4 8x2 3x10mm cor branco e preto

PARA JOGAR PRECISAREMOS DE UM DOMINÓ COMPLETO, CASO VOCÊ NÃO TENHA UM EM CASA, PODE COPIAR AS PEÇAS NO PAPEL E RECORTAR OU IMPRIMIR E RECORTAR.





AÍ ESTÃO, AS 28 PEÇAS DO DOMINÓ.

SE AS REGRAS DESCRITAS ACIMA NÃO FOREM SUFICIENTES PARA VOCÊS ENTENDEREM O JOGO, COLOCAREI ABAIXO O LINK DE UM VÍDEO ENSINANDO A JOGAR.

<https://youtu.be/9UQQyDvIT3Q>



Expectativas de aprendizagem:

- Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz africana e indígena, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio sócio cultural
- Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares, do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz africana e indígena, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.
- Respeitar, valorizar e preservar a diversidade cultural brasileira
- Usufruir as práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer bem como ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde. E os limites do corpo adotando procedimentos de segurança
- Reconhecer as potencialidades
- (EF35EF01); (EF35EF04)
- Registro: fotos e/ou vídeos

FONTE DE PESQUISA:

YOUTUBE

PINTEREST

TABULEIRO CRIATIVO