



MathsStop

Por Júlia Verpa e Nayara Meira

START

MENU



Para início de conversa...

O Stop tradicional é um jogo popularmente conhecido por sua eficácia no desenvolvimento de habilidades como raciocínio, memória, agilidade, espírito de competição, além de proporcionar significativa interação e comunicação entres os jogadores.





Algumas das regras do Stop:

- **Em um papel, cada jogador escreve uma lista de itens. Exemplos: cidade, animal, cor, profissão.**
- **Uma letra é sorteada e todos os participantes têm que completar a sua respectiva lista, escrevendo em cada item uma palavra que comece com a letra definida pelo grupo. Por exemplo: se a letra “A” for sorteada, devem escrever o nome de uma cidade, de um animal e de uma profissão que comecem com essa letra.**
- **Quem completar primeiro toda a lista, deve gritar "stop" e, a seguir, os outros jogadores obrigatoriamente param de escrever.**
- **Cada item vale uma pontuação (que pode ser definida pelo grupo) e ganha quem, ao final das rodadas, obtiver o maior número de pontos.**



Créditos:

Em um momento de conversa com uma aluna da Pedagogia (Ibilce-Unesp), ela nos relatou uma experiência vivida recentemente na graduação, onde desenvolveu, confeccionou e aplicou algumas atividades para crianças, em conjunto com outras discentes.

Citou também que uma destas atividades, seria uma versão do Stop, convenientemente adaptada para um melhor aproveitamento pedagógico e desenvolvimento de habilidades importantes por parte dos alunos da faixa etária em questão.

Detalhou pontos importantes da sua experiência e nos deu a base necessária para que desenvolvêssemos um Stop alternativo, com foco na aprendizagem matemática. Por isso, agradecemos aos alunos do 2º ano da Pedagogia, por resgatarem a essência de atividades simples, mas que culminam em bons resultados e, principalmente, por nos inspirarem na realização deste projeto.



MathStop

Um stop matemático?



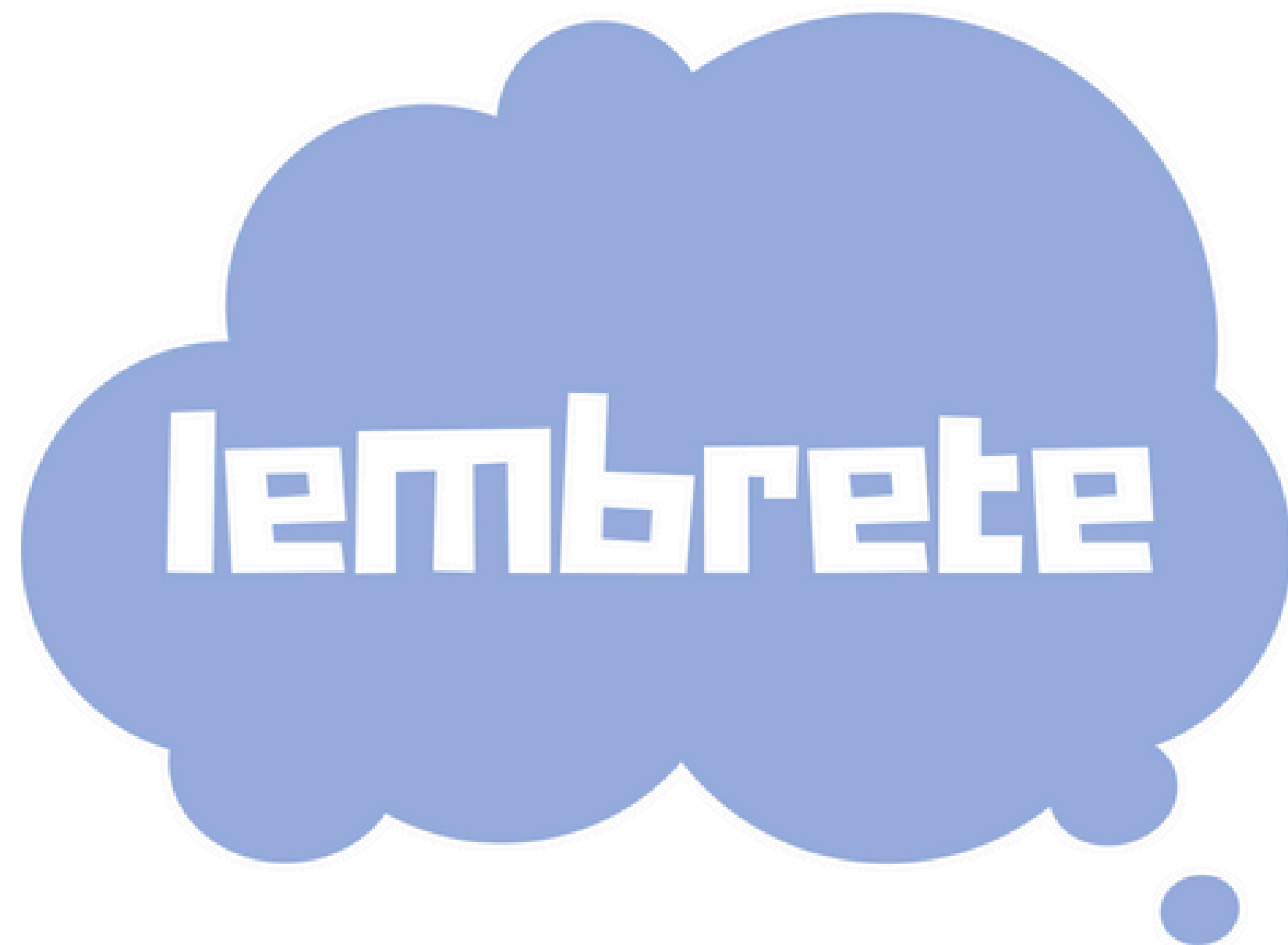
SIM!!

MathStop é um Stop Matemático

Agora vamos às regras?

- Cada jogador receberá uma folha que contém o stop;
- Será sorteado, a cada partida, um número de 1 a 20;
- O número sorteado deverá substituir o "?" em todos os itens/contas do stop;
- Quem preencher todos os itens deverá gritar "stop" e, neste momento, o restante dos jogadores devem parar de preencher suas respectivas folhas;
- Ao final de cada partida cada jogador deve contar quantos itens preencheu em sua folha e colocar este valor na lacuna "TOTAL". O jogador que gritou "stop" deve acrescentar +2 pontos e colocar o seu valor na lacuna "TOTAL" também.
- Vence quem, ao encerrarem as partidas, somar todos os pontos da lacuna





**Fique atento às contas
do seu colega hein.
Caso ele errar e você
apontar o erro, ele
perderá 1 ponto por
erro.**



Agradecemos a atenção e esperamos
que se divirta!!!

