

Gameleon.edu é um jogo de tabuleiro personalizável, destinado a crianças do 1º ciclo do ensino básico.

Foi criado para apoiar os professores na geração dos seus próprios jogos, com um design apelativo para as crianças desta faixa etária. Promove a utilização da gamificação em contexto de sala de aula.

A gamificação de conteúdos possibilita trabalhar de uma forma lúdica e inclusiva, vários temas de ensino, contribuindo de forma eficaz para a aprendizagem, para a motivação e interação social entre os alunos.

#### O JOGO É COMPOSTO POR:

- 4 tabuleiros (1 tabuleiro por equipa)
- 4 dados (1 dado por equipa)
- 4 peões (1 peão por equipa)
- 36 cartas com 3 tipos de perguntas: 12 vermelhas, 12 azuis e 12 verdes
- 12 cartas especiais: 4 duplicadoras de pontos, 4 pedir ajuda aos colegas e 4 pedir ajuda ao professor
- 60 tokens: 20 vermelhos, 20 verdes e 20 azuis

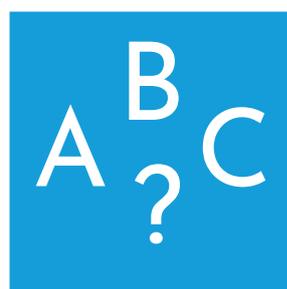
#### TIPOS DE PERGUNTAS/CASAS



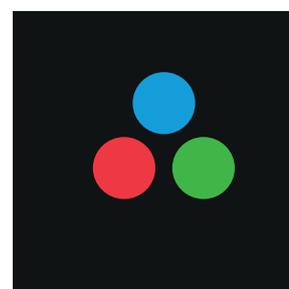
Verdadeiro e Falso



Adivinha



Escolha Múltipla



Escolhe o tipo de pergunta

As casas coloridas do tabuleiro, indicam o tipo de pergunta a responder.

Se a equipa acertar, ganha um token da cor respetiva.

Na casa preta, a equipa pode escolher o tipo de pergunta.

## ★ CARTAS ESPECIAIS ★



CADA EQUIPA TEM 3 CARTAS ESPECIAIS DISPONÍVEIS:

- Duplicadora de pontos: se usada ganha 2 tokens
- Pedir ajuda ao professor: ganha 1 token
- Pedir ajuda a outra equipa: ambas as equipas ganham 1 token

## PREPARADOS PARA COMEÇAR?

1. Cada uma das 4 equipas lança o seu dado. Começa primeiro a equipa a quem sair o maior número. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Cada equipa posiciona o seu peão na casa preta no canto inferior esquerdo.
2. Lança-se o dado e a equipa escolhe a casa para onde quer ir. Os peões podem deslocar-se na horizontal, para a esquerda e para a direita, e na vertical, para cima e para baixo.
3. O professor lê a pergunta de uma carta da casa em que se encontra o peão. As equipas têm **60 segundos para responder à pergunta**. Se a equipa não acertar ou não conseguir responder à pergunta no tempo indicado, o professor deve perguntar à turma qual a resposta correta, sem direito a atribuição de tokens. Se ninguém souber a resposta certa, o professor responde e explica. Pode ser projetado num ecrã o contador disponibilizado na plataforma.
4. Quando uma um tipo de pergunta terminar, as equipas terão de escolher uma pergunta dos tipos disponíveis, movendo-se estrategicamente pelo tabuleiro.



5. Se não tiverem a possibilidade de ir para uma casa das cores de perguntas disponíveis, passam a vez à equipa seguinte.

6. O professor deve avisar quando termina um tipo de pergunta.

7. Os alunos devem ser incentivados a jogarem estrategicamente os tipos de perguntas, para conseguirem ganhar mais pontos de uma determinada cor.

8. No final, aconselhamos o debate, a reflexão sobre o tema e o esclarecimento de dúvidas

## PONTUAÇÃO

Sempre que uma equipa acerta uma pergunta, ganha um token da cor indicada.

Se usar a carta duplicadora de pontos, ganha 2 tokens da mesma cor.

Um elemento da equipa coloca o token no quadro magnético, na área destinada à sua equipa.

## NO FINAL DO JOGO PODEM HAVER 4 VENCEDORES!

- Vencedor Gameleon (Todos os tipos de pergunta)

- Vencedor do Verdadeiro ou Falso (Vermelha)

- Vencedor da Escolha Múltipla (Azul)

- Vencedor da Adivinha (Verde)

A equipa Gameleon.edu deseja-vos um bom jogo e boas aprendizagens.

