



**PARTICIPAR TAMBÉM  
É BRINCAR!**



## INSTRUÇÕES GERAIS

### Resumo

**De Olho na Escola** é um jogo muito simples e divertido, que estimula o debate com crianças e adolescentes sobre a escola que temos, a escola que queremos e como podemos juntos(as) atuar pela sua melhoria da qualidade. É um jogo que pode ser utilizado em processos participativos para aquecer a discussão sobre a construção de diagnósticos e o levantamento de propostas para as escolas e para o monitoramento participativo dos planos de educação do município, do estado e do país. Tem como principal objetivo o fortalecimento da participação das crianças e dos adolescentes na construção de uma escola de qualidade.

Brincando em grupos, os(as) jogadores(as) devem relacionar as informações das cartas pretas com as imagens e descrições das cartas cor-de-rosa. Em cada rodada, um(a) juiz(a) tem a chance de decidir o(a) vencedor(a) escolhendo qual é a melhor e/ou mais divertida combinação entre as cartas.

**De Olho na Escola** é indicado para crianças já alfabetizadas, a partir de 8 anos, porém é possível jogá-lo em colaboração: crianças menores que ainda não sabem ler junto àquelas que já têm o domínio da leitura.

Versátil, **De Olho na Escola** pode ser jogado em diversos ambientes e com diferentes grupos – na escola, em família, com os amigos, na praça etc. – e também por jovens e adultos. Junte os(as) amigos(as) e preparem-se para a diversão!

### Conteúdo

**De Olho na Escola** é composto de:

- 26 cartas pretas; sendo 21 cartas com perguntas, 2 cartas em branco e 3 cartas Desafio.
- 104 cartas cor-de-rosa; sendo 80 cartas com imagens e 24 cartas com temas diversos.
- Instruções gerais do jogo.

### Objetivo

Juntar a maior quantidade de cartas pretas possível. Ganha o jogo quem tiver o maior número de cartas pretas. Antes de começar o jogo, o grupo deve definir como finalizá-lo, com base nas seguintes alternativas:

- determinar um tempo para o jogo acabar;
- definir a quantidade total de rodadas;
- terminar o jogo quando algum(a) jogador(a) conseguir juntar na mão, no mínimo, 3 cartas pretas. Pode-se definir que a meta é alcançar 4, 5, 6 ou até 7 cartas pretas. Quanto maior o número de cartas, mais tempo durará o jogo.

### Como jogar

1. Os(as) jogadores(as) se reúnem em volta de uma mesa ou no chão formando um círculo. Os montes de cartas pretas e cor-de-rosa são colocados no meio do grupo. Lembre-se de formar grupos misturando meninos e meninas. O jogo **De Olho na Escola** é recomendado para grupos de 4 a 8 pessoas, mas adaptável para grupos maiores. Vale lembrar que quanto menor o número de jogadores(as), mais rápido será o ritmo do jogo, o que pode aumentar a diversão.
2. Os(as) jogadores(as) elegem um(a) juiz(a) para a primeira rodada. Cada jogador(a) terá a oportunidade de ser juiz(a), já que essa função é revezada com quem estiver à esquerda do juiz(a) da vez. O(a) juiz(a) é responsável por decidir quem realizou a melhor combinação de cartas e, portanto, quem ganha cada rodada.





3. O(a) juiz(a) da rodada embaralha ambos os montes de cartas para assegurar que estejam em ordem aleatória. Não se esqueça de manter os montes separados, pois eles nunca se misturam. Embaralhadas as cartas, o(a) juiz(a) distribui 7 cartas cor-de-rosa para cada jogador(a).
4. O(a) juiz(a) deve virar a primeira carta do monte de cartas pretas e ler a pergunta em voz alta. A carta preta deve ficar aberta no meio do círculo. A carta preta pode ser uma carta em branco ou uma carta Desafio. (\*leia mais abaixo em *Variações da carta preta*).
5. Cada jogador(a), exceto o(a) juiz(a), escolhe, a partir das cartas da sua mão, aquela que na sua opinião mais combina com a pergunta da rodada. Todos(as) as colocam no meio da roda, viradas para baixo.
6. Uma vez que todos(as) os(as) jogadores(as) tenham escolhido as suas cartas, o(a) juiz(a) mistura as cartas cor-de-rosa colocadas no meio da roda, para garantir que ninguém consiga identificar qual carta é de cada jogador(a).
7. O(a) juiz(a) abre, então, as cartas cor-de-rosa no meio da roda, para que todos(as) as vejam.
8. O(a) juiz(a) escolhe qual considera a melhor combinação de cartas e justifica para o grupo a sua escolha. Ele(a) pode escolher a carta ganhadora por qualquer motivo – seja porque acha que ela é a resposta mais diferente, mais precisa ou mais maluca. Essa é a diversão do jogo!
9. É a hora da rodada de argumentação: os(as) jogadores(as) devem tentar argumentar com o(a) juiz(a), para que ele(a) se convença de que a carta de cada um(a) é melhor do que a carta escolhida inicialmente pelo(a) juiz(a). Podem ser feitas perguntas como “Por que você escolheu essa carta?”, “Por que não essa?” etc.
10. O(a) juiz(a) tem uma chance de reconsiderar a sua decisão, baseado(a) na discussão com os outros membros do grupo, e tomar a decisão final.
11. O(a) jogador(a) cuja carta cor-de-rosa tenha sido selecionada ganha a carta preta da pergunta da vez.
12. Com o fim da rodada, o(a) juiz(a) descarta as cartas cor-de-rosa que estavam no meio da roda e não foram escolhidas. Essas cartas não voltam para o jogo.
13. O(a) novo(a) juiz(a), aquele à esquerda do(a) antigo(a), distribui as cartas cor-de-rosa de modo que todos(as) os(as) jogadores(as) tenham sempre 7 cartas na mão antes de iniciar uma nova rodada.

#### *\*Variações da carta preta*

##### Cartas em branco

As cartas em branco permitem que o(a) juiz(a) possa construir sua própria pergunta para o grupo. Este é o momento para deixar a imaginação fluir!

##### Cartas Desafio

As cartas Desafio propõem brincadeiras, entre elas, a que o(a) juiz(a) perca o seu posto e tenha que repassá-lo para algum(a) outro(a) jogador(a). Uma vez completado o desafio, o(a) juiz(a) vira uma nova carta preta e o jogo segue normalmente. Esteja aberto(a) aos imprevistos!

### Processos participativos

Ao utilizar o jogo para aquecer a discussão para processos participativos destinados a refletir a qualidade da escola, pode-se acordar com o grupo de jogadores(as) que um(a) deles(as) ou uma pessoa que não esteja jogando possa anotar em um caderno ou em um cartaz as principais discussões que apareceram durante o jogo. Esses pontos podem ser retomados depois com outros grupos de jogadores(as), em uma grande roda de conversa. Uma das perguntas que podem ser abordadas nesse momento de troca é: das brincadeiras e discussões que foram feitas no jogo, quais tem a ver de verdade com a nossa escola?

O guia *A participação de crianças e adolescentes e os Planos de Educação*, da coleção

**De Olho nos Planos**, traz ideias de como abordar o tema dos planos de educação com as crianças e os adolescentes. Ele está disponível em: <[www.deolhonosplanos.org.br/colecao](http://www.deolhonosplanos.org.br/colecao)>.

### Boa diversão: participar também é brincar!



Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. Em resumo, esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem obras derivadas ainda que para fins comerciais, contanto que o crédito seja atribuído ao autor e que essas obras sejam licenciadas sob os mesmos termos. Contate a Creative Commons ou acesse <<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>> para maiores informações.

