

Ficha do Jogo ★ HIPPO

Em Hippo, o jogador quer livrar-se de todas as suas boias, posicionando-as na piscina do Sr. Hippo.

As raia são numeradas de 1 a 12 e a raia número 7 é exclusiva do Sr. Hippo.



2 - 4
jogadores



15
minutos

POCKET

faixa etária: 7+

Hippo é indicado para crianças a partir dos 7 anos de idade, porém algumas adaptações podem ser necessárias nessa faixa etária. Isso porque capacidade de criar estratégias e efetuar as contas de soma e subtração, necessárias ao desenvolvimento do jogo, serão feitas de maneira mais lenta. A partir dos 9 anos, Hippo já pode ser jogado sem a necessidade de adaptações especiais.



esse jogo estimula:

honestidade

memória, lógica e raciocínio

percepção visual e espacial

valorização das regras

planejamento estratégico e gerenciamento de recursos

esportividade

inteligência emocional

empatia

múltiplas inteligências: (de Howard Gardner)

intrapessoal

lógico-matemática

espacial

interpessoal

nível educacional:

» ENSINO FUNDAMENTAL I

Matemática, Ciências e Educação Física

» ENSINO FUNDAMENTAL II

Matemática, Ciências e Educação Física

» ENSINO SUPERIOR

Pedagogia, Licenciatura em Matemática, Licenciatura em Ciências e Licenciatura em Educação Física

competências BNCC:

pensamento científico, crítico e criativo

argumentação

comunicação

empatia e cooperação



PAPERGAMES

S.A.L.A.

SIMPLES ALTERNATIVAS DE LAZER E APRENDIZAGEM

papergames.com.br/sala



Na sala de casa, na sala de aula!

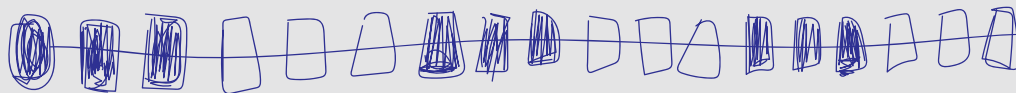
PAPERGAMES S.A.L.A., Simples Alternativas de Lazer e Aprendizagem, é uma iniciativa inovadora para redefinir o entretenimento familiar e educacional através de nossos jogos.

Entendemos que cada jogo é uma oportunidade única para reunir famílias e enriquecer ambientes educacionais.

Este material especial serve para informar pais e educadores sobre as características únicas e os benefícios educacionais dos nossos jogos. Acreditamos firmemente que o aprendizado pode ser divertido e interativo, e é essa a experiência que oferecemos.



PAPERGAMES



orientações para educadores:

Um jogo leve e divertido, que envolve hipopótamos, uma piscina e boias. Uma disputa aquática que rende muito, tanto na sala de casa quanto na sala de aula! Em Hippo, cada jogador possui 12 boias, e precisa se livrar de todas elas jogando-as nas raia da piscina do senhor Hippo. Para isso é preciso de sorte e um pouco de estratégia!

Cada jogador lança 3 dados de 6 lados, e pode usar os números sorteados ou então as combinações de soma entre os dados para determinar em qual raia vai a sua boia. Porém, se muitas boias entrarem em uma mesma raia, as mais antigas são retiradas da piscina e devolvidas ao jogador. A única exceção à regra é a raia 7, que pertence ao senhor Hippo, e todas as boias colocadas nesta raia não podem ser devolvidas aos seus donos.

A dinâmica e a ambientação do jogo já podem ser ponto de partida para diversas aplicações em sala de aula. Professores de educa-

ção física podem simular a dinâmica do jogo Hippo modificando o esporte base e o objeto utilizado, por exemplo, trabalhando com um campo de futebol, e dividindo as zonas em que os diferentes jogadores atuam e utilizam bolas no lugar das boias.

Já os professores de matemática têm nas mãos uma excelente ferramenta para desenvolver operações de soma de forma lúdica e descontraída. Os alunos nem vão perceber que estão fazendo contas e traçando estratégias o tempo inteiro para tentar vencer. Essa é a graça de aprender jogando!

Com isso, jogar Hippo pode ser uma ótima ferramenta para aperfeiçoar algumas habilidades como criatividade, pensamento crítico, resolução de problemas, capacidade de concentração e organização. Que tal levar seus alunos para brincar na piscina do senhor Hippo?

dicas para a sua família:

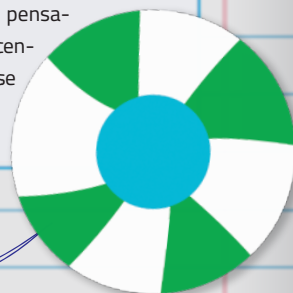
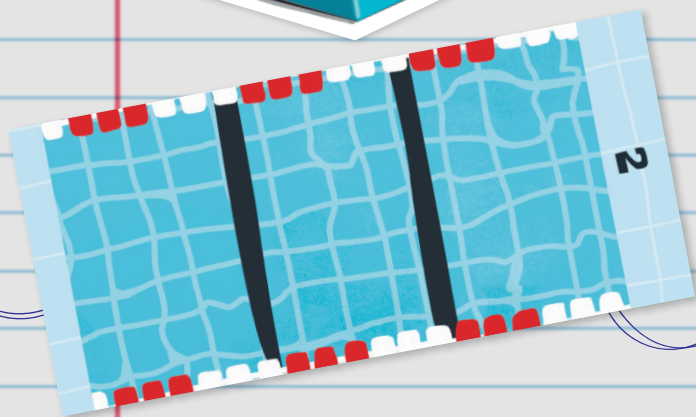
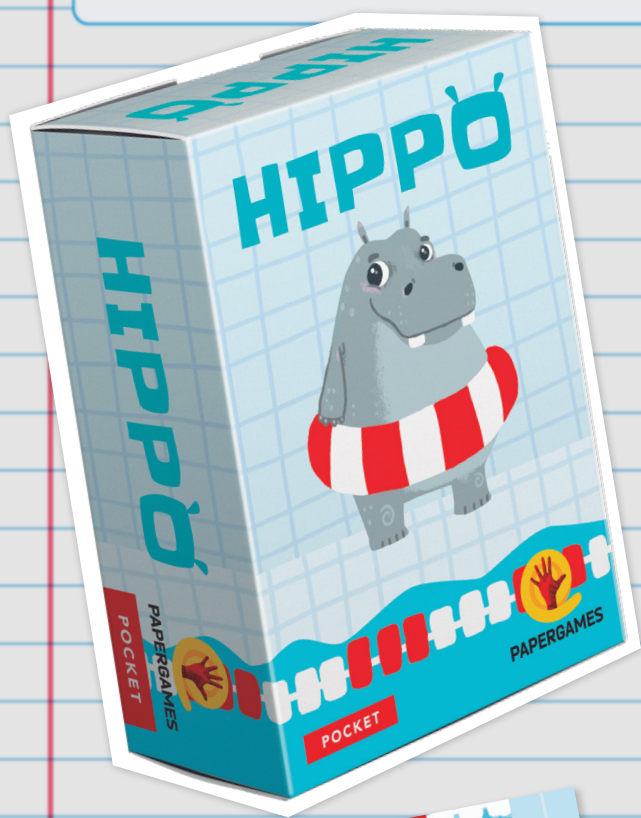
Hippo é um jogo leve e divertido, em que cada jogador precisa se livrar de suas boias, jogando-as na piscina do senhor Hippo, um hipopótamo carismático! Para isso, é preciso jogar dados para determinar em qual raia as suas boias podem ser jogadas, sendo que é possível somar resultados e traçar estratégias.

Mas é preciso cuidado: cada raia comporta um número específico de boias, e caso esse número seja ultrapassado, a boias mais antiga é devolvida ao jogador. Apenas a raia 7, que pertence ao senhor Hippo, não tem limite de boias. Prontos para se divertirem em família junto ao senhor Hippo?

O jogo não só tem uma dinâmica simples, mas também representa uma oportunidade única para integração e diversão em família. É um momento de reunião e fortalecimento de laços, e um recurso como o jogo Hippo pode ser o ponto de partida de momentos especiais de lazer.

Com regras fáceis de entender, Hippo não tem barreira de idades, e diferentes faixas etárias podem jogar juntos, desde crianças até adultos e idosos. A natureza divertida e competitiva do jogo cria um ambiente propício para o riso, alegria e interação entre os jogadores.

Hippo é uma valiosa ferramenta para aprimorar habilidades essenciais aos pequenos, como criatividade, pensamento crítico, resolução de problemas, concentração, organização e autonomia. Aprender se divertindo é possível, sim!



PAPERGAMES

S.A.L.A

SIMPLES ALTERNATIVAS DE LAZER E APRENDIZAGEM

Conheça a iniciativa S.A.L.A. e outros jogos da PaperGames. Acesse:

papergames.com.br/sala

