

Ficha do Jogo ★

KARIBA

A África é quente e a água é escassa. Os animais querem encontrar uma poça d'água onde eles possam se refrescar. Claro, cada animal quer ser o primeiro a beber, então o elefante espanta o rinoceronte e o rinoceronte espanta o camundongo.

Mas é sabido que elefantes têm medo de camundongos. Então o pequeno camundongo espanta o elefante!

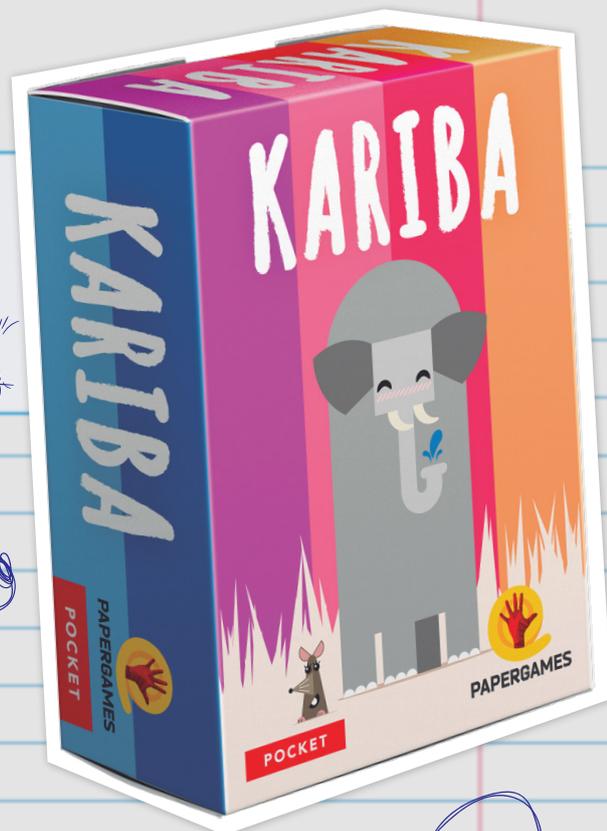


2 - 4
jogadores



15
minutos

POCKET



faixa etária: 7+

Kariba pode ser utilizado com crianças a partir dos 7 anos, sendo trabalhado na sua totalidade a partir dos 9 anos. As crianças menores até conseguem jogar Kariba, porém sem elaborar movimentos estratégicos para vencer no jogo.



esse jogo estimula:

honestidade

memória, lógica e raciocínio

percepção visual e espacial

socialização e cooperação

valorização das regras

esportividade

inteligência emocional

empatia

autocontrole e foco

planejamento estratégico e gerenciamento de recursos

múltiplas inteligências: (de Howard Gardner)

naturalista

lógico-matemática

interpessoal

intrapessoal

nível educacional:

» ENINO FUNDAMENTAL I
Ciências e Matemática

» ENINO FUNDAMENTAL II
Ciências e Matemática

» ENINO MÉDIO
Biologia

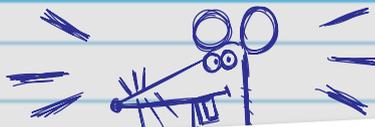
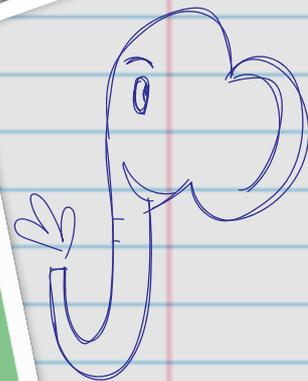
» ENINO SUPERIOR
Ciências Biológicas e Pedagogia

competências BNCC:

pensamento científico, crítico e criativo

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

KARIBA

orientações para educadores:

O maior lago artificial do mundo se chama Kariba. Ele fica localizado na África, entre os países Zâmbia e Zimbábue, e nele e em suas proximidades vivem várias espécies de animais. E que tal um jogo que se passa nesse cenário incrível? Esse é o Kariba!

Ponto de partida ideal para diversos projetos em uma sala de aula, o jogo Kariba trabalha por si só conceitos da vida animal e de numeração e, por isso, consegue ser aplicado em diversos segmentos na educação, desde o Ensino Fundamental 1 até o Ensino Superior.

Na matemática, Kariba utiliza de conceitos matemáticos simples de ordenação numérica, em que os alunos precisam saber quais números são maiores ou menores que outros. Também é possível trabalhar com a contagem de pontos e contagem das cartas em Kariba, uma vez que existem apenas 8 cartas de cada animal de 1 a 8. Pode ser desafiador e interessante!

Em ciências, o jogo pode ser uma ferramenta introdutória ao ecossistema da savana africana, trazendo à tona as espécies de animais presentes nesse bioma e também no jogo Kariba. Alguns projetos podem se desdobrar a partir do jogo, como o desenvolvimento de versões do jogo com animais da fauna brasileira, por exemplo.

Além de muito interessante e fácil de aplicar na sala de aula, Kariba trabalha o desenvolvimento de diversas habilidades essenciais aos pequenos, como a resolução de problemas, a capacidade de concentração, a autonomia, responsabilidade e a inteligência emocional. Imagine que incrível poder estimular o aprendizado com um jogo tão interessante e bem ambientado na natureza? Esse é o poder de Kariba!

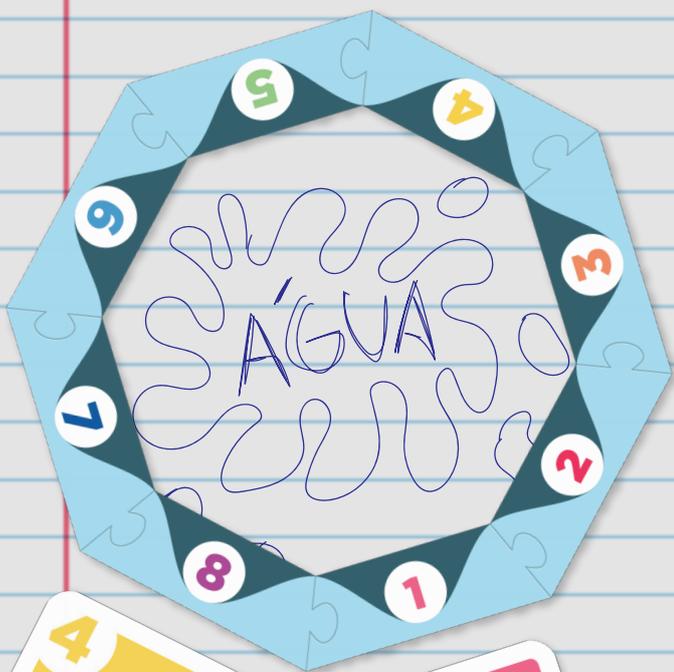
dicas para a sua família:

Um jogo rápido, divertido, que educa e entretém no universo da savana africana, com oito animais diferentes e uma mecânica super simples... Esse é Kariba! Por ser fácil de introduzir a crianças e ideal para jogar com pessoas de todas as idades, esse é um jogo super familiar e que integra muito bem os jogadores, que seguem atentos para identificar cartas com números maiores ou menores que outros.

Kariba utiliza conceitos matemáticos básicos, como o de colocar números em ordem, para exemplificar um lago em que bichinhos de numeração maior vencem os bichinhos de numeração menor. E é assim mesmo que se pontua! O jogo trabalha conceitos importantes para a vida, como a valorização de regras, a empatia e a socialização.

Além disso, Kariba pode ser um excelente instrumento para os pais trabalharem o desenvolvimento dos filhos através do lazer. É um jogo que une a família e permite que todos trabalhem juntos o conceito de vitória e derrota no jogo, permitindo as crianças a se sentirem mais confortáveis numa dinâmica competitiva.

O jogo estimula o desenvolvimento de estratégias, organização das jogadas e adaptação às jogadas dos outros jogadores. Promove um alto nível de raciocínio lógico ao mesmo tempo que garante momentos de diversão em família. Nada melhor do que unir o útil ao agradável!



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



Material elaborado em parceria com a Gorro do Saci Soluções Lúdicas, sob a supervisão do Prof. Dr. Daniel Martins de Barros. Copyright © PaperGames 2024-2025 - Todos os direitos reservados.