

Ficha do Jogo ★

SPYFALL

Spyfall oferece aos jogadores a oportunidade de entrar na pele tanto de um espião, que está perto de ter sua identidade exposta, como do agente especial que está na cola do espião.

Blefes, suspeitas, perguntas investigativas e respostas inteligentes fazem parte do jogo!



3 - 8
jogadores



15
minutos

faixa etária: 6+

Spyfall pode ser jogado com crianças a partir dos 6 anos de idade, tomando somente o cuidado de selecionar locais que elas estejam mais familiarizadas e em orientar as perguntas que podem ser feitas ao longo do jogo. A partir dos 10 anos, não é necessário nenhum tipo de interferência ou auxílio.

esse jogo estimula:

- honestidade
- memória, lógica e raciocínio
- valorização das regras
- inteligência emocional
- socialização e cooperação
- empatia
- esportividade
- vivência de diferentes papéis

múltiplas inteligências: (de Howard Gardner)

- espacial
- interpessoal
- intrapessoal
- lógico-matemática

competências BNCC:

- conhecimento
- comunicação
- pensamento científico, crítico e criativo
- repertório cultural
- argumentação



nível educacional:

- » **ENSINO FUNDAMENTAL I**
Língua Portuguesa, Matemática, História e Geografia
- » **ENSINO FUNDAMENTAL II**
Língua Portuguesa, Matemática, História e Geografia
- » **ENSINO MÉDIO**
Língua Portuguesa, Filosofia, História e gGeografia
- » **ENSINO SUPERIOR**
Licenciatura em Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia, Pedagogia e Filosofia



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 Aprendizado, 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

SPYFALL



orientações para educadores:

Vários agentes especiais na mesa e apenas um espião... Será que ele vai ser descoberto? Spyfall é um jogo de blefe e suspeitas, baseado em conversação. Os jogadores têm poucos minutos para identificar o espião em um local diverso, que pode ser um hotel, um supermercado, um submarino... E através de perguntas investigativas e respostas inteligentes, os agentes tentam descobrir quem é espião da rodada.

Spyfall, além de ser um jogo de dedução social divertido e envolvente, possui um potencial pedagógico considerável. Ao simular situações de investigação e desconfiança, o jogo desenvolve habilidades essenciais para a vida, como a capacidade de analisar informações, formular hipóteses, argumentar e trabalhar em equipe. A dinâmica do jogo, que exige que os jogadores interpretem papéis e adaptem suas estratégias de acordo com o contexto, estimula o pensamento crítico e a criatividade. Além disso, a necessidade de comunicar de forma clara e concisa para convencer os outros jogadores sobre suas teorias contribui para o desenvolvimento das habilidades linguísticas.

Com sua dinâmica de dedução, blefe e trabalho em equipe, o jogo pode ser um aliado poderoso no processo de ensino-aprendizagem de diversas disciplinas no Ensino Fundamental 1. Em língua portuguesa temas como compreensão leitora, produção textual, oratória e argumentação são facilmente trabalhados. Em matemática a lógica e a dedução são os grandes pontos a serem desenvolvidos com o jogo. Os professores de história e geografia, podem usar as localidades e situações das cartas para explorar diversos aspectos nas suas disciplinas.

No Ensino Fundamental 2, as habilidades cognitivas dos alunos estão mais desenvolvidas, permitindo uma exploração mais profunda das possibilidades pedagógicas do Spyfall. Os professores de matemática podem aprofundar os conhecimentos relacionados à lógica matemática e introduzir os conceitos de probabilidade e estatística. Em língua portuguesa a argumentação e o debate se mostram mais presentes, também podendo desenvolver atividades relacionadas a análise textual e produção textual. E em história e geografia, o estudo de diferentes culturas e épocas pode ser iniciado em uma partida de Spyfall.

No Ensino Médio, os alunos já possuem um raciocínio mais abstrato e crítico, o que permite explorar o Spyfall de forma ainda mais profunda e complexa. A partir dos conhecimentos adquiridos nas diversas disciplinas, o jogo pode ser utilizado para promover debates, estimular a pesquisa e desenvolver habilidades de argumentação e persuasão. Os professores de história e geografia podem aprofundar, a partir das cartas, o conhecimento sobre eventos históricos e relações internacionais. Na língua portuguesa, novamente a produção textual, a oratória e o debate se mostram com grandes possibilidades de serem trabalhados com Spyfall. Em filosofia os conceitos de ética e moral podem ser discutidos após uma partida.

Ao utilizar o Spyfall em sala de aula, os professores podem criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e engajador, preparando os alunos para os desafios do mundo contemporâneo. Um jogo de blefe como este instiga e incentiva o ímpeto investigativo dos estudantes, o que certamente será emocionante e fará com que todos queiram participar.

dicas para a sua família:

Já pensou em se tornar um espião por uma noite? Com Spyfall, você e sua família podem viver essa aventura! É um jogo de dedução super divertido onde um jogador é o espião e os outros precisam descobrir quem é, fazendo perguntas inteligentes e analisando as respostas.

O jogo Spyfall se revela um recurso valioso para fortalecer os laços familiares e promover momentos de diversão e aprendizado em conjunto. Ao reunir familiares de diferentes idades em uma partida, ele estimula a interação, a comunicação e o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais.

Uma das principais vantagens que vemos ao jogar Spyfall em família é a oportunidade de fortalecer os vínculos afetivos. Ao trabalharem em equipe para descobrir o espião, os familiares aprendem a confiar uns nos outros, a cooperar e a celebrar as vitórias em conjunto.

A dinâmica do jogo, que exige blefe, dedução e observação, cria um ambiente de suspense e emoção que aproxima as pessoas e gera

memórias inesquecíveis. Além disso, contribui para o desenvolvimento de habilidades sociais importantes, como a empatia, a negociação e a resolução de conflitos. Ao se colocar no lugar dos outros jogadores e tentar entender seus pontos de vista, os participantes desenvolvem a capacidade de se relacionar de forma mais harmoniosa. A necessidade de argumentar e defender suas ideias de forma clara e concisa também contribui para o aprimoramento das habilidades comunicativas.

Outro benefício do Spyfall é a oportunidade de aprender e se divertir ao mesmo tempo. O jogo estimula o raciocínio lógico, a criatividade e a capacidade de adaptação. Ao explorar diferentes cenários e papéis, os jogadores ampliam seus conhecimentos sobre o mundo e desenvolvem novas perspectivas.

Ao reunir a família em torno de uma partida de Spyfall, você estará investindo em um futuro mais feliz e unido. Que tal já instaurar esse clima de investigação na sala de casa?

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.