

PARA JOGAR USANDO AS 10 CARTAS DO DIXIT AMAZÔNIAS

PREPARAÇÃO

1. Divida a turma em cinco grupos. Cada grupo é uma equipe e deve jogar junto, como se fosse um único jogador.
2. Distribua as 10 cartas sobre uma mesa, de modo que fiquem visíveis a todos. Atribua um número (de 1 a 10) a cada carta.
3. Em um recipiente, coloque papéis numerados de 1 a 10 para fazer um sorteio.

COMEÇANDO UMA RODADA

4. Um grupo deve assumir o papel de narrador.
5. Um integrante do grupo narrador sorteia um número e o revela apenas aos colegas de equipe.
6. Atribua um tempo para que os integrantes do grupo narrador combinem uma história sobre a carta correspondente ao número que sortearam.
7. Um porta-voz do grupo conta a história da carta sorteada que combinou com os colegas de equipe.
8. Os outros grupos precisam descobrir qual é a carta do grupo narrador. Cada grupo, então, dá um voto na carta que acreditam ser a do grupo narrador. (Estipule um tempo curto, para que os integrantes dos grupos combinem o voto.)
9. Após todos os grupos votarem, o grupo narrador revela sua carta.
10. Devolva o número sorteado para o recipiente. Uma mesma carta pode ser sorteada mais de uma vez, então, você verá quantas narrativas ela pode provocar!

PONTUAÇÃO

11. A pontuação é atribuída da seguinte forma:

- a)** Se todos os grupos votarem na carta do grupo narrador ou se ninguém votar nela: o grupo narrador NÃO pontua e os demais grupos ganham 2 pontos.
- b)** Se pelo menos um grupo votar na carta do grupo narrador, mas não todos: o grupo narrador e os grupos que votaram na carta correta ganham 3 pontos.

A lógica é simples: a história contada pelo grupo narrador sobre sua carta não pode ser óbvia demais, tampouco aleatória demais!

OUTRAS RODADAS

12. Faça pelo menos cinco rodadas, de modo que todas as equipes possam experimentar o papel de grupo narrador.

Agora que você já sabe como jogar o Dixit Amazônia, acesse as Cartadas Pedagógicas e mobilize os estudantes para um jogo com muitas aprendizagens!

FICHA TÉCNICA

Este material pedagógico integra o programa *Itinerários Amazônicos*, uma realização conjunta do Instituto iungo, do Instituto Reúna e da rede *Uma Concertação pela Amazônia*, em parceria e com investimentos do BNDES, Fundo de Sustentabilidade Hydro, Itaú Social, Instituto Arapyaú, Movimento Bem Maior, Porticus e patrocínio da Vale.

As situações de aprendizagem presentes neste material foram elaboradas pelo Instituto iungo para uso pedagógico do Jogo *Dixit Amazônia*, uma iniciativa da rede *Uma Concertação pela Amazônia*, da Galápagos e do *Dixit*.

CARTADAS PEDAGÓGICAS | DIXIT AMAZÔNIAS

PRODUÇÃO DE CONTEÚDO

Coordenação

RENATA ALENCAR

Ideação

ELIANE DE SIQUEIRA
GEISIELI OLIVEIRA
JEFFERSON MENESES
JULIANA LEONEL
MARIA JULIANA LEOPOLDINO VILAR
MARISA BALTHASAR
MICHELE BORGES
RENATA ALENCAR
SAMUEL ANDRADE
SHANA ALINE PERIN SITTA
THAMARA STRELEC

Concepção e redação

RENATA ALENCAR
JULIANA LEONEL

Leitura crítica

MARISA BALTHASAR

Leitura institucional

ALCIELLE DOS SANTOS - Instituto iungo
FERNANDA RENNÓ - Uma Concertação pela Amazônia
JOANA RENNÓ - Instituto iungo

Gestão da produção

THAMARA STRELEC

Edição de texto e revisão

JAQUELINE KANASHIRO
MARIANE GENARO

Diagramação

RENAN DA SILVA ARAÚJO

REALIZAÇÃO:



COMO CITAR ESTE MATERIAL

INSTITUTO IUNGO; UMA CONCERTAÇÃO PELA AMAZÔNIA. **Para jogar usando as 10 cartas do Dixit Amazônia**. Belo Horizonte: Instituto iungo, 2025.

POLÍTICA DE USO

Pessoas e instituições podem fazer o download e compartilhar este material, desde que atribuam créditos ao Instituto iungo e à rede *Uma Concertação pela Amazônia*. Educadores poderão citar trechos do material em conteúdo que produzirem para uso em contexto escolar e não comercial, desde que sejam atribuídos os devidos créditos. O material não deve ser modificado, adaptado ou publicado sem autorização prévia.



itinerariosamazonicos.org.br