

## Evoluir

O jogo se inicia dividindo a sala em 5 grupos. Cada grupo representará um homínido. Eles começam o jogo decidindo para que direção eles vão (ação a ser resolvida na situação 1). Leia a introdução:

“Vocês são homínidos do gênero australopitecos e tem o potencial para seguirem em frente e evoluírem. Vocês não conhecem nem um tipo de tecnologia. Vocês viviam sobre árvores, porém no tempo em que vocês se encontram as florestas estão diminuindo e a comida também. Isto os obriga a ir cada vez mais longe da floresta buscar comida. Com o tempo vocês foram ficando mais eretos e, desta forma, as mãos ficaram livres para que vocês pudessem carregar outras coisas e talvez até mesmo criar coisas novas para facilitar a vida de vocês.”

**Participantes:** os alunos são divididos em cinco grupos. O objetivo do jogo é sobreviver em um mundo inóspito. Para isso os jogadores terão que resolver algumas situações e descobrir novas tecnologias, evoluir. Vamos seguir os passos do jogo:

Cada grupo começa uma **tribo** com 5 “**cartas população**” (cada carta equivale a 2 pessoas, logo cada tribo é formada por 10 pessoas) e 5 “**cartas comida**”.

- 1- No início do jogo os grupos tem que resolver a situação 1 e escolher a região onde montarão acampamento. A ordem em que os grupos resolvem a situação será a ordem de jogada dos grupos. Os alunos deverão manter a miniatura no campo escolhido. (Se quiserem se mover para outro triângulo no mapa devem gastar 2 cartas de comida).
- 2- Na segunda jogada os grupos rolam os dados. Os resultados podem ser ações sofridas (animal selvagem, chuvas e mau tempo e falta de comida) ou situações, conforme a lista abaixo:

### Jogada

- 1- Animal selvagem- o grupo é atacado por um animal carnívoro e perde 2 de população.
- 2- Chuvas e mau tempo- o grupo sofre com as intempéries e perde 2 de população.
- 3- Falta de comida – o grupo perde 1 carta de comida.
- 4, 5, 6 – Situação - o grupo recebe (na ordem) as situações e tem que resolve-las antes de passar para a frente.
- 3- Após resolver a segunda situação o grupo recebe a tecnologia coleta e nos próximos turnos ele pode escolher uma ação possível por rodada: **jogada de ação ou coleta de comida**. Ao escolher **coleta de comida** eles aumentam os recursos na proporção da tecnologia que eles possuem (não podem armazenar mais que 10 de comida). Com coleta o grupo pega +1 de comida, com outras tecnologias como pesca, fogo e caça eles ganham +1 (por cada uma que possuir. Ex: se um grupo possui somente coleta ele pega +1 de comida por rodada; se possuir coleta e fogo, ganha +2 e assim por diante).
- 4- As outras rodadas seguem a mesma ordem de jogada.

### Considerações gerais

- a cada 2 rodadas o grupo consome +1 de comida (o grupo “paga” +1 de comida). Se não possuir comida, significa que o grupo esta morrendo de fome e, a cada rodada sem comida, perde +1 de população.

- a cada 5 rodadas, nasce uma nova geração(+2 de população), no entanto para isso acontecer a tribo tem que possuir no mínimo 5 integrantes. Se a tribo possuir mais de 10 pessoas, eles consomem +2 de comida ao invés de +1 a cada 2 rodadas.

- cada 7 rodadas igual a 1 geração: 25 anos. Antes da tecnologia contar história, o grupo perde 1 tecnologia por geração e pode reinventá-la, quando tirar 4,5 ou 6 ele pode aprender novamente uma tecnologia ao invés de resolver alguma situação.

## Tecnologias

Comunicação oral, Contar histórias/criar memórias, Construir ferramentas, Fogo, Fazer fogo, Pesca, Caça e Criação de animais.

## SITUAÇÕES

### Situação 1

Chegando à nova região, sua tribo está em um grande vale rodeado por montanhas. É o momento em que vocês devem escolher onde montarão acampamento, já que do ponto onde estão da pra ver quase todo o vale. É um local totalmente novo e cheio de perigos para vocês, afinal vocês nunca foram tão longe para conseguir comida antes.

Tarefa- olhe bem o mapa e escolha uma região para montar acampamento. Tentem pensar qual região um homem do período Paleolítico que só sabe coletar, ficaria. Qual é a mais interessante para que vocês possam sobreviver? Não esqueçam de explicar a escolha da tribo, criando uma hipótese.

Regras: 1. Acampamentos longe do rio, - 2 de população; 2. Acampamento perto do rio ganha uma carta de sobrevivência;

### **Situação 2**

Vocês não conhecem a região e saíram de onde estavam justamente por não ter mais comida suficiente para o grupo. Como vocês fariam para conseguir comida neste lugar novo?

Tarefa – crie uma hipótese para explicar como sua tribo pode conseguir comida.

Regra- ao concluir a tarefa adequadamente ganha a tecnologia “coleta”.

### **Situação 3**

Vocês começam a explorar a região onde vive a tribo. Vocês precisam verificar se não há perigo para os membros da tribo. Descubrem em uma encosta algumas cavernas. Um ótimo abrigo para chuvas. No entanto, vocês não sabem se ela é habitada. O que vocês farão?

Tarefa - como vocês podem descobrir se ela é habitada? E se for habitada por um animal grande? Será que dá para espantá-lo? Há duas ações possíveis: verificar a caverna agora ou verificar mais tarde.

No momento em que resolverem explorá-la, escrevam aqui o plano de vocês.

Regras: 1. Se entrar na caverna sem verificar perde 2 de população; 2. Se optarem por observar os possíveis movimentos da caverna ganham 1 de sobrevivência; 3. Se pararem para observar terão 50% de chances da caverna não ser habitada (o professor joga 1 dado de 6 lados, par: caverna habitada; ímpar: caverna desabitada); 4. Se a caverna estiver desabitada, ganharão uma habitação (carta-caverna) e não sofrerão com “Chuvas e mal tempo”; 5. Se o grupo estiver na caverna, sem fogo, e for atacado, em qualquer momento, perda a carta-caverna

### **Situação 4**

Vocês percebem que a comunicação é uma coisa muito importante para a sobrevivência de vocês. Afinal como vamos ensinar algo para outro membro da tribo ou falar de uma descoberta sem falarmos? Vocês foram evoluindo da comunicação por sinais e começaram a emitir sons . No entanto, é necessário que a linguagem criada por vocês seja igual para todos.

Tarefa - crie um vocabulário de, no mínimo 10 palavras e máximo de 20 palavras. Lembrem-se, vocês só podem dar nome para algo que conhecem. Tentem imaginar quais palavras são mais úteis para vocês. Por exemplo: nomes para alimentos, animais, e para vocês mesmos.

Regra: concluindo a tarefa, o grupo ganha a tecnologia “comunicação oral” e 1 carta sobrevivência.

### **Situação 5**

Em noites de tempestade, algumas vezes vocês viam raios bem próximos de vocês. E quando caía este raio, aparecia um negócio diferente, amarelo. Quanto mais perto chegavam, mais quente ficava. Parecia que era vivo. Quando um membro da tribo tentou pegar a coisa amarela, ela o lambeu e o machucou. Todos saíram correndo assustados, no entanto algumas idéias podem ter surgido daquele negócio amarelo. Será que sua tribo conseguira dominar o tal negócio amarelo? Será que é importante dominá-lo?

Tarefa- crie uma hipótese para explicar porque é importante dominar este elemento (fogo). Na hipótese tem que ser explicado como eles começaram a usar o fogo e qual a utilidade para eles.

Regra: concluindo a tarefa, o grupo ganha a tecnologia “Usar fogo”.

### **Situação 6**

O fogo é muito importante para a proteção da tribo, entre outras coisas. Para ter fogo, sua tribo pode ter pegado de materiais queimados, o problema é quando ele apaga. É mais importante saber como fazer fogo do que tê-lo.

Tarefa- crie uma hipótese de como o homem aprendeu a fazer fogo.

Regra: concluindo a tarefa, o grupo ganha a tecnologia “Fazer Fogo”.

### **Situação 7**

Para que sua tribo prospere e sobreviva, é necessário que as novas gerações saibam as descobertas feitas pelos mais antigos da tribo.

Tarefa: como sua tribo pode guardar os conhecimentos adquiridos ao longo do tempo?

Regra: concluindo a tarefa, o grupo ganha a tecnologia “Contar histórias”.

Ao concluir a tarefa o grupo recebe a oportunidade de realizar a tarefa extra para ganhar uma carta sobrevivência.

Tarefa extra: Crie uma estória que explique como vocês surgiram no planeta e ganhe uma carta sobrevivência.

### **Situação 8**

Com o tempo vocês percebem que para realizar certas ações, como quebrar um coco, ou cortar galhos para fazer a fogueira, pode ser utilizadas pequenas ferramentas de pedra.

Tarefa: crie uma hipótese para explicar como sua tribo começou a usar ferramentas e quais ferramentas vocês criariam (2 no mínimo e 4 no máximo).

Regra: concluindo a tarefa, o grupo ganha a tecnologia “Construção de Ferramentas”

### **Situação 9**

Nos dias de observação de vocês, muitas coisas novas são aprendidas pelas tribos observando a rotina de alguns animais. No entanto vocês ainda não tem como caça-los, embora vocês saibam que podem comer a carne de animais. Afinal, para sobreviverem devem ter comido carcaças deixadas por animais carnívoros. Mas caçar esta longe ainda de suas possibilidades. Tem coisas ainda bem difíceis para vocês.

Vocês já viram animais pescando no rio, pegando os peixes com as patas, embora alguns de vocês já tenham conseguido pegar um peixe desta forma, eles são bem escorregadios.

Tarefa: para que sua tribo sobreviva é hora de aprender a pescar. Crie uma hipótese de como sua tribo teria aprendido a pescar e a fazer objetos usados na pesca.

Regra: concluindo a tarefa, o grupo ganha a tecnologia “Pesca”.

### **Situação 10**

Agora sua tribo sabe fazer instrumentos. Eles podem dar vantagem à vocês sobre animais.

Tarefa: crie uma hipótese de como vocês começaram a caçar (descrevam os instrumentos que criaram e as estratégias de caça.

Regra: 1. Dependendo do modo como caçam eles podem perder população ao invés de ganhar a tecnologia. O professor decide se a caça foi bem sucedida ou não (explicando, no caso da falha, o porque do acontecido. Exemplo: um caçador que tenta sozinho caçar um tigre faz o grupo perder 1 carta população)

A resposta esperada seria a de eles trabalharem em conjunto caçando pequenos animais, mas sucesso ou falha fica à critério do professor. No caso de sucesso o grupo ganha a tecnologia “caça”.

### **Final do jogo**

O jogo acaba quando todos os grupos chegam à ultima tecnologia. Sugestão: os grupos que acabam antes pode ir jogando (sem ganhar tecnologias, só povoando) até que todos os grupos cheguem a ultima tecnologia.

### **Significados dos totens das tribos**

O primeiro chama-se "**SANKOFA**" e significa "volte e pegue o que importa". Quer dizer que é importante para todos voltar ao passado para aprender lições que a vida nos deu, a fim de usá-las com sabedoria no presente.

O segundo, "**ANANSE NTONTAN**" representa a teia da aranha. Simboliza a sabedoria, complexidade da vida.

Terceiro, "**AYA**", representa força e quando vencemos desafios. Esse desenho mostra umas semente que, mesmo com todas as dificuldades, consegue gerar uma planta forte.

"**NKYINKIM**", iniciativa, dinamismo e versatilidade

**FUNTFUNEFU-DENKYEMFUNEFU**, são crocodilos siameses, simbolizando unidade. União independente das diferenças culturais e democracia.