

Acesse os vídeos demonstrativos
dos sinais por meio do QRCode



Lei de Incentivo à
CULTURA

GESTÃO



GERDAU
MUSEU DAS
MINAS E DO METAL

PATROCÍNIO



GERDAU
O futuro se molda

APOIO



PARCERIA



CULTURA E
TURISMO



MINAS
GERAIS

GOVERNO
DIFERENTE. ESTADO
EFICIENTE

REALIZAÇÃO

SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA
MINISTÉRIO DO TURISMO



PÁTRIA AMADA
BRASIL
GOVERNO FEDERAL

MINISTÉRIO DO TURISMO E GERDAU APRESENTAM:



JOGO LIBRÁRIO

—
MANUAL



GERDAU
MUSEU DAS
MINAS E DO METAL

Pesquisa e Revisão:

Beatriz Nobel
Ed Soares
Guilherme Borges
Márcia Guimarães
Paola Oliveira
Renata Matos
Samuel Roza
Suely Monteiro
Toti Coelho

Consultoria Libras:

Lucas Ramon

Design:

Rodrigo Lopes
Bárbara Grillo
Christian Bernardo
Lucas Ramon
Sal Estúdio Criativo

Fotografia:

Lucas D'Ambrosio
Cecília Rezende

APRESENTAÇÃO

O **Librário** é um jogo pedagógico acessível e divertido em que a aprendizagem de Libras acontece sem esforço. Tem o intuito de valorizar o respeito pelo outro e a consciência de que as pessoas não precisam ser iguais para conviver no mesmo espaço e se comunicar. É um convite para se praticar a empatia e conhecer uma forma de comunicação por meio da qual ouve-se com os olhos e fala-se com as mãos.

O Jogo **Librário MM Gerdau** - Museu das Minas e do Metal, desenvolvido de forma interdisciplinar pelas equipes do museu, se propõe a promover a aproximação de nossos públicos surdo e ouvinte por meio de sinais em Libras que contemplem nossos acervos e coleções.



MODALIDADES DE JOGOS

JOGO ACERTE O DESENHO

Objetivo:

O objetivo do jogo é acertar o maior número de desenhos feitos por sua equipe.

Preparação do Jogo:

Divida a turma em 02 (duas) equipes e espalhe o baralho do Jogo Librário MM Gerdau sobre a mesa, com as fotografias viradas para baixo, e o verso das cartas virado para cima.

O Jogo:

Em cada rodada, escolha um integrante da equipe para desenhar, enquanto os outros participantes tentam acertar a palavra que está sendo desenhada, sinalizando-a em Libras.

O integrante que desenhar as palavras sorteará uma carta do Jogo Librário MM Gerdau e, conforme for desenhando, sua equipe terá 30 (trinta) segundos para acertar o sinal em Libras correspondente ao desenho.

Vencedor:

Vence a equipe que acertar o maior número de desenhos.

FICHA TÉCNICA

Realização:

MM Gerdau - Museu das Minas e do Metal

Patrocínio:

Gerdau

Apoio:

CBMM

Direção:

Márcia Guimarães

Coordenação de Acessibilidade e Inclusão:

Luciana Miglio

Coordenação de Comunicação:

Paola Oliveira

Coordenação do Educativo:

Suely Monteiro

Consultoria do Jogo Librário:

Flávia Neves e Saraya Sophia

Gestão de Criação e Design:

Sal - Estúdio Criativo

JOGO LIBRÁRIO MM GERDAU

Coordenação:

Luana Trindade

Luciana Miglio



Os jogadores se revezam, pedindo cartas e formando pares de cartas palavra/sinal, até todas as cartas de um dos participantes acabar ou até acabarem as cartas espalhadas na mesa.

Vencedor:

Vence o jogador quem formar mais pares de cartas palavras/sinal.

JOGO DA MEMÓRIA

Objetivo:

O objetivo do jogo é reunir o maior número de pares de cartas palavras/sinal.

Preparação do Jogo:

Embaralhe as cartas do Jogo Librário MM Gerdau e distribua no centro da mesa, uma ao lado da outra, com as fotografias viradas para baixo e o verso das cartas virado para cima.

O jogador sentado à esquerda de quem embaralhou as cartas dá início ao jogo.

O Jogo:

Em cada rodada, um jogador vira para cima 02 (duas) cartas localizadas no centro da mesa. Se as cartas formarem o par correto palavra/sinal, o jogador sinaliza a palavra em Libras, guarda com ele as 02 (duas) cartas e repete a jogada. Caso contrário, o jogador vira novamente as cartas com as fotografias para baixo e passa a vez para o próximo jogador.

As rodadas vão se alternando até que as cartas acabem.

Vencedor:

Vence o jogador que formar mais pares de cartas palavras/sinal.



JOGO DO MINERAL

Objetivo:

O objetivo do jogo é aprender o sinal de um mineral do acervo MM Gerdau, que pode ser escolhido pelo participante.

Preparação do Jogo:

Separe o par de cartas palavra/sinal “Mineral” do Jogo Librário MM Gerdau e recoloque no baralho apenas uma das cartas, que será a carta “coringa” do jogo. Embaralhe as cartas e as distribua entre os participantes.

O Jogo:

Ao iniciar o jogo, cada participante separa os pares de cartas palavra/sinal que recebeu e os coloca na mesa, com as fotografias viradas para baixo e o verso das cartas virado para cima. O primeiro jogador espalha as cartas restantes sobre a mesa, viradas para baixo, e o jogador à sua esquerda escolhe 01 (uma) das cartas.

Se a carta completar um novo par de cartas palavra/sinal, o segundo jogador separa o par na mesa e oferece suas cartas restantes, viradas para baixo, ao jogador seguinte. As rodadas continuam até que nenhum jogador possa mais formar pares de cartas palavra/sinal.

Vencedor:

Vence o jogo que ficar com a carta do sinal “Mineral” nas mãos. O vencedor poderá escolher um mineral do acervo MM Gerdau para aprender seu sinal em Libras.

JOGO DA PESCARIA

Objetivo:

O objetivo do jogo é reunir o maior número de pares de cartas palavras/sinal.

Preparação do Jogo:

Embaralhe as cartas do Jogo Librário MM Gerdau, distribua 05 (cinco) cartas para cada participante e espalhe as cartas restantes sobre a mesa, com as fotografias viradas para baixo e o verso das cartas virado para cima. O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas começa o jogo.

O Jogo:

O primeiro jogador pede 01 (uma) carta a qualquer um dos participantes para formar um par de cartas palavra/sinal com as cartas que recebeu. O pedido de cartas só poderá ser feito sinalizando em Libras a palavra desejada.

Se o participante tiver a carta, ele deverá entregá-la a quem pediu. Neste caso, o primeiro jogador reúne o par de cartas palavra/sinal e joga novamente.

Se o participante não tiver a carta pedida, ele deverá sinalizar em Libras para quem pediu a sua carta a frase “Vá pescar!” Neste caso, o primeiro jogador pesca uma carta da mesa. Se a carta for a palavra/sinal solicitado, ele reúne o par de cartas e joga novamente. Caso contrário, o primeiro jogador fica com a carta da mesa e passa a vez para o participante à sua esquerda.

