

JOGO DAS TAMPINHAS

Guia rápido para a equipe Child Life | Sabará Hospital Infantil

A partir de 5-6 anos · 5 a 15 minutos · duas pessoas (criança e profissional, criança e acompanhante, ou duas crianças)

MATERIAL

5 tampinhas de garrafa — ou palitos, pedrinhas, tampas de caneta: qualquer objeto pequeno e igual entre si.

Alternativa sem material: uma folha de papel e dois lápis.

COMO JOGAR (versão base)

1. Coloque as 5 tampinhas em fila sobre a bandeja ou a mesa de refeição.
2. Jogam duas pessoas, alternando as vezes.
3. Na sua vez, cada uma retira 1 ou 2 tampinhas — nunca mais do que isso.
4. Ganha quem retirar a última tampinha.
5. Joguem várias partidas seguidas, trocando quem começa.

VARIAÇÕES (proponha uma de cada vez, quando a anterior já estiver dominada)

1. **Pôr em vez de tirar.** Mesa vazia. Cada jogador põe 1 ou 2 tampinhas na sua vez. Ganha quem puser a quinta. É o mesmo jogo com a ação invertida — pergunte à criança se ela percebe isso.
2. **Mais peças, mais retiradas.** Jogue com 7, 9 ou 12 tampinhas. Ou permita retirar até 3 por vez. Aumente aos poucos: difícil demais desanima.
3. **Lápis e papel.** Combinem um total (por exemplo, 5). Um jogador desenha bolinhas, o outro desenha xis; cada um faz 1 ou 2 sinais na sua vez. Ganha quem fizer o último sinal. A partida fica registrada e pode ser revista.

NO CONTEXTO HOSPITALAR

- Precaução de contato, ou objetos que não podem circular entre leitos: use a variação com lápis e papel.
- Criança com acesso venoso: o jogo se faz com uma única mão.
- Criança sem disposição para sentar: funciona deitada, com a bandeja apoiada.
- As partidas são curtas: podem ser interrompidas por um procedimento e retomadas depois.
- Higienize as tampinhas ao trocar de leito; descarte o papel utilizado.

REGRA DE OURO: não conte o segredo do jogo.

Há um modo de ganhar sempre, e a descoberta desse modo é todo o valor da brincadeira. Perder faz parte: cada derrota ensina alguma coisa. Se a criança pedir ajuda, devolva em pergunta — “Quantas ficaram?”, “Se você tirar 1, quantas sobram?”, “E se tirar 2?” — em vez de dar a resposta.

Situação-problema investigada por J. Piaget e colaboradores em Abstração reflexionante (Porto Alegre: Artes Médicas, 1995, p. 59-74). Corresponde à versão simples do jogo Nim.