

JOGO DA MEMÓRIA DOS PASSARINHOS

da Mata Atlântica

Manual do Jogo

Instituto Artesano

Conhecer para se encantar. Encantar-se para preservar.

O que é o Jogo da Memória dos Passarinhos?

O **Jogo da Memória dos Passarinhos da Mata Atlântica** nasceu da mesma convicção que guia todo o trabalho do Instituto Artesano: a de que conservar a natureza começa pelo vínculo que construímos com ela. E um dos modos mais bonitos de construir esse vínculo é simplesmente aprender a reconhecer os animais que vivem ao nosso redor — seus nomes, suas cores, suas histórias.

O jogo usa as mesmas pinturas em aquarela que ilustram o Cantos da Mata. São imagens criadas com atenção às características reais de cada espécie — as proporções do bico, os padrões de plumagem, as cores que definem cada pássaro. Não são desenhos genéricos: são retratos. E essa fidelidade tem uma intenção: depois de jogar, é possível sair para uma praça ou parque e reconhecer, numa árvore, aquela ave que estava na carta.

A dinâmica é a do jogo da memória clássico — simples, familiar, acessível a crianças pequenas e adultos ao mesmo tempo. Mas o conteúdo é da Mata Atlântica: um dos biomas mais ricos e mais ameaçados do planeta, que se estende pela costa brasileira e que ainda abriga, mesmo fragmentado, uma biodiversidade extraordinária. Cada par de cartas é uma espécie. Cada espécie tem nome popular e nome científico. E cada vez que alguém vira uma carta, está, sem perceber, se aproximando um pouco mais da natureza que existe perto de casa.

As ilustrações: aquarela como janela para a floresta

Todas as imagens do jogo foram pintadas em aquarela por artistas que trabalharam a partir de referências reais de cada espécie. A aquarela tem uma qualidade que a fotografia raramente alcança: ela interpreta. A luz que atravessa as transparências das cores, a delicadeza dos traços que sugerem as penas, o

movimento que fica impresso no papel — tudo isso produz imagens que convidam a olhar com calma.

Essa não é uma escolha apenas estética. Quando uma criança segura uma carta e observa com atenção as cores de um sanhaço-fogo ou a elegância de um surucuá-de-barriga-amarela, algo acontece antes de qualquer explicação: o encantamento. E o encantamento, como a pesquisa em educação ambiental tem mostrado, é um dos caminhos mais eficazes para construir uma relação duradoura de cuidado com a natureza.

As pinturas guardam fidelidade às características reais de cada pássaro. Isso significa que é possível usar as cartas como guia de observação: se você souber como é o benedito-testa-amarela pelo jogo, vai reconhecê-lo em campo.

Os pássaros da Mata Atlântica

A Mata Atlântica abriga **891 espécies de aves**, das quais 213 são endêmicas — isso significa que existem aqui e em nenhum outro lugar do planeta. É o segundo bioma do Brasil em riqueza de avifauna, e talvez o mais acessível para a maioria das pessoas: grande parte da população brasileira vive em áreas onde fragmentos da Mata Atlântica ainda persistem, muitas vezes nas bordas das cidades, em parques urbanos, em quintais com árvores antigas.

Os pássaros que aparecem nas cartas deste jogo foram escolhidos por sua presença marcante na Mata Atlântica — pelo canto, pelas cores, pela importância ecológica ou simplesmente pela beleza que param o olhar de quem não está acostumado a observar. São espécies que podem ser encontradas em parques, praças e áreas verdes, além das florestas — o que torna o jogo um ponto de partida para observações reais.

As aves não são apenas habitantes da floresta — são parte ativa do seu funcionamento. Dispersam sementes, polinizam flores, controlam insetos e roedores. Quando uma espécie desaparece de um ambiente, algo muda na teia

ecológica inteira. Conhecer os pássaros é, nesse sentido, uma forma de começar a entender como a floresta funciona — e por que vale a pena protegê-la.

Objetivos do jogo

O Jogo da Memória dos Passarinhos tem propósitos que vão além da diversão — embora a diversão seja, sim, um objetivo central. Ele foi criado para:

- **Aproximar crianças, jovens e adultos das aves da Mata Atlântica**, de forma leve e gradual, sem que a aprendizagem precise ser anunciada como tal;
- **Apresentar a diversidade de espécies do bioma** por meio das ilustrações em aquarela, que permitem reconhecer padrões de cor e forma de cada ave;
- **Familiarizar os participantes com os nomes populares e científicos** das espécies — que aparecem em cada carta — de maneira natural, repetida e sem pressão;
- **Criar momentos de conversa entre gerações diferentes:** pais e filhos, avós e netos, irmãos mais velhos e mais novos. O jogo funciona bem em qualquer composição familiar, porque a regra é simples e o desafio pode ser calibrado pelo número de cartas;
- **Servir como ferramenta de educação ambiental** em escolas, projetos socioambientais, unidades de conservação, eventos e espaços não formais de aprendizagem;
- **Estimular a curiosidade sobre a natureza local**, plantando uma semente que pode se transformar em observação de aves, visita a parques ou simplesmente numa atenção mais aguçada ao que existe ao redor.

Uma nota sobre o encantamento: o jogo não foi criado para ensinar nomes de aves de forma didática. Foi criado para que as pessoas queiram saber os nomes — porque as imagens são belas, porque os pássaros são fascinantes, porque o jogo cria oportunidade para perguntas que surgem naturalmente: "Que pássaro é esse? Onde ele vive? Por que tem esse nome?" Quando a curiosidade vem de dentro, o aprendizado vai junto.

O que vem no jogo

O jogo é composto por pares de cartas. Cada par apresenta a mesma espécie de ave da Mata Atlântica: as duas cartas trazem a mesma ilustração em aquarela, o nome popular da ave e seu nome científico.

O número de cartas pode variar conforme a edição. Para jogar, você precisa apenas das cartas — e de um espaço plano para espalhá-las. Não há peças pequenas, não há complicação de montagem. O jogo está pronto assim que as cartas estão na mesa.

Você vai precisar de: as cartas do Jogo da Memória dos Passarinhos da Mata Atlântica — e de uma mesa, um tapete ou qualquer superfície onde possam ser dispostas viradas para baixo. O restante é curiosidade.

Como jogar

A regra básica — o jogo da memória clássico

As regras do Jogo da Memória dos Passarinhos seguem a mesma lógica do jogo da memória convencional, que a maioria das pessoas já conhece. Se nunca jogou, aqui está tudo que precisa saber:

1. Preparação Escolha quantos pares de cartas vão entrar no jogo (veja as sugestões de dificuldade na próxima seção). Misture bem todas as cartas selecionadas e disponha-as sobre a mesa, viradas para baixo, em fileiras organizadas. Nenhuma carta deve ficar visível.

2. Ordem de jogo Decidam quem começa — pode ser por sorteio, por idade (o mais jovem, o mais velho) ou simplesmente por vontade. O jogo segue em sentido horário a partir do primeiro jogador.

3. Ajogada Na sua vez, vire duas cartas, uma de cada vez, mostrando a face ilustrada para todos os jogadores. Observe com atenção as imagens.

4. Par encontrado! Se as duas cartas mostram a mesma espécie de ave, você encontrou um par! Retire as cartas da mesa, guarde com você e jogue novamente — sua vez continua enquanto continuar encontrando pares.

5. Cartas diferentes Se as duas cartas mostram espécies diferentes, vire-as novamente para baixo, no mesmo lugar onde estavam. Preste atenção: lembre-se das posições! Agora é a vez do próximo jogador.

6. Fim do jogo O jogo termina quando todas as cartas da mesa foram retiradas em pares. Conta-se quantos pares cada jogador reuniu. Quem tiver mais pares vence.

Uma dica para jogar com crianças pequenas: não há problema em deixar as cartas visíveis por um momento extra antes de virá-las, ou mesmo em jogar com algumas cartas abertas para facilitar. O objetivo é que a experiência seja gostosa — ajuste as regras conforme o grupo.

Calibrando a dificuldade — jogo para todas as idades

Uma das maiores qualidades do jogo da memória é que ele se adapta naturalmente a diferentes idades e níveis de habilidade, simplesmente variando o número de pares em jogo. O Instituto Artesano sugere as seguintes configurações:

Nível	Pares em jogo	Indicado para
Iniciante 🌱	6 a 10 pares	Crianças pequenas (4–6 anos), primeiras partidas
Intermediário 🌿	11 a 20 pares	Crianças de 7–10 anos, grupos mistos, turmas escolares
Avançado 🌳	Todos os pares	Jovens, adultos, quem já conhece bem as espécies

Quando adultos e crianças pequenas jogam juntos, uma forma interessante de equilibrar é deixar a criança jogar com menos cartas enquanto o adulto joga com o conjunto completo — ou simplesmente permitir que a criança olhe por mais tempo as cartas antes de virá-las. O que importa é que todo mundo aproveite e saia querendo jogar de novo.

Outras formas de jogar

O jogo da memória é uma estrutura simples e maleável. Algumas variações podem tornar as partidas ainda mais ricas, especialmente quando o objetivo é aprender sobre os pássaros enquanto joga:

Memória com conversa

Toda vez que alguém vira um par e o encontra, antes de recolher as cartas, todos olham juntos para a ilustração e tentam responder: "Alguém sabe onde esse pássaro vive? Já viu ele em algum lugar?" Não precisa ter resposta certa na hora

— a conversa já é o objetivo. Com o tempo, as histórias sobre cada espécie começam a fazer parte do jogo.

Quem sou eu?

Antes de virar a carta, o jogador descreve o que viu na última vez que ela apareceu — a cor, o tamanho, algum detalhe da ilustração. Só depois vira. Se a descrição bater com a carta, vale um ponto extra. Estimula a observação cuidadosa e a memória visual.

Jogo cooperativo

Em vez de competir, todos jogam juntos com o objetivo de encontrar todos os pares no menor número de jogadas possível. Cada participante vira uma carta por vez, e o grupo decide qual a segunda carta a virar. Ideal para crianças menores ou para grupos que preferem colaboração à competição.

Caça ao pássaro

Um jogador escolhe secretamente uma das espécies do jogo e dá pistas aos outros: "Esse pássaro tem o peito vermelho e canta muito." Os outros tentam adivinhar qual é e localizar as cartas na mesa. Funciona bem como aquecimento antes da partida ou como atividade à parte para crianças menores.

Memória cronometrada

Para grupos mais velhos ou que já conhecem bem as espécies: cada jogador tem um tempo limitado (30 segundos, 1 minuto) para encontrar o maior número de pares. Adiciona emoção e urgência à partida.

Um jogo para toda a família

Uma das características mais bonitas do jogo da memória é que ele não exige que todos os jogadores estejam no mesmo nível. Uma criança de 5 anos e um avô de 70 podem sentar à mesma mesa e ter uma partida equilibrada — porque o jogo

mistura atenção, memória e um pouco de sorte de uma forma que nivela as diferenças de conhecimento.

Com o Jogo da Memória dos Passarinhos, esse encontro de gerações ganha uma camada a mais. Uma criança que nunca ouviu falar em tangará-de-brinco pode descobri-la antes do avô. Um adolescente que não tem muito interesse em natureza pode acabar perguntando sobre uma espécie que chamou atenção. A simplicidade da regra abre espaço para que a conversa aconteça — e é na conversa, mais do que nas instruções, que o aprendizado sobre os pássaros costuma surgir.

O jogo funciona com 2 jogadores ou com grupos maiores. Em família, uma sugestão é que adultos e crianças mais velhas formem duplas com as menores, o que transforma a partida numa experiência colaborativa mesmo quando a competição está presente.

Uma descoberta frequente de quem joga com crianças: depois de algumas partidas, as crianças começam a lembrar os nomes dos pássaros sem perceber. O sanhaço-fogo vira "aquele vermelho", o tico-tico vira "o que tem risca na cabeça". A memória do jogo vira memória da espécie — e isso é exatamente o que o jogo busca.

Para educadores e mediadores

O Jogo da Memória dos Passarinhos pode ser utilizado em escolas do ensino fundamental e médio, em espaços de educação não formal, em projetos socioambientais, em unidades de conservação e em qualquer contexto em que se queira aproximar um grupo da biodiversidade da Mata Atlântica de forma lúdica.

Algumas sugestões de uso pedagógico:

- **Antes de uma saída de campo ou visita a um parque,** use o jogo para familiarizar o grupo com as espécies que podem ser encontradas no local. As imagens das cartas funcionam como guia visual para a observação;

- **Após uma atividade de observação de aves,** jogue com as cartas das espécies que foram avistadas — a conexão entre a carta e o animal real reforça a memória de forma significativa;
- **Como ponto de partida para pesquisas:** cada espécie identificada no jogo pode se tornar o tema de uma breve pesquisa — onde vive, do que se alimenta, por que está ameaçada (quando for o caso);
- **Em combinação com o Cantos da Mata:** os dois materiais usam as mesmas ilustrações e as mesmas espécies. Usar os dois juntos — o jogo de memória para familiarização visual e o Cantos da Mata para a escuta e identificação em campo — cria uma experiência de aprendizagem mais completa e integrada.

O papel do educador, neste contexto, não precisa ser o de alguém que tem todas as respostas. Muitas vezes, a experiência mais rica acontece quando adultos e crianças descobrem juntos — quando o educador também pergunta, também se espanta, também diz "não sei, vamos descobrir?". Essa postura transforma o jogo em investigação coletiva.

Nossa missão

O Instituto Artesano acredita que proteger a natureza é, em grande parte, uma questão de relação. Não de informação, não de legislação — embora ambas importem. De relação: com os animais, com as plantas, com os sons e as cores de um bioma que ainda existe, ainda pulsa, ainda canta nas árvores ao lado de casa.

O Jogo da Memória dos Passarinhos é uma das formas que encontramos de construir essa relação. Simples, acessível, bonito. Para crianças que estão conhecendo os pássaros pela primeira vez. Para adultos que esqueceram de prestar atenção. Para famílias que querem uma mesa com menos tela e mais conversa.

Porque quando uma criança aprende o nome de um pássaro — quando o sabiá-laranjeira deixa de ser "um passarinho marrom" e passa a ter identidade, história, canto — algo muda. Não necessariamente na hora, não de forma dramática. Mas a semente está plantada. E sementes, na Mata Atlântica, têm muito para crescer.



Conhecer para se encantar.

Encantar-se para preservar.

Instituto Artesano

www.institutoartesanocom.br