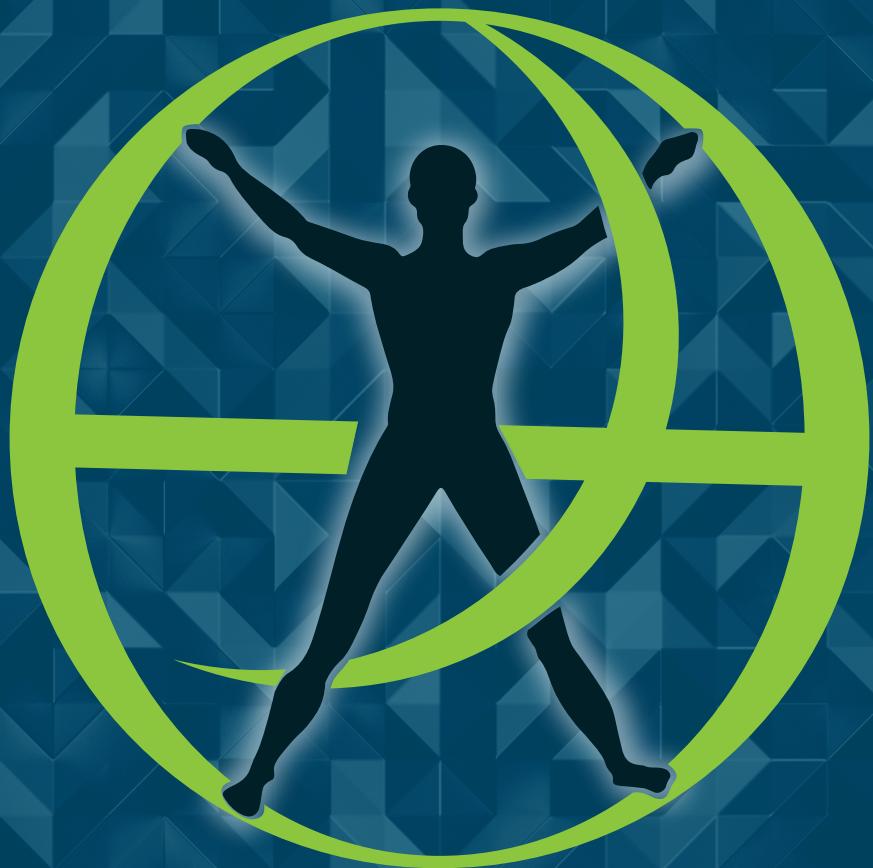


PERFIL DA ERGONOMIA



MANUAL DE INSTRUÇÕES

COMPONENTES:

- 42 cartas 
- 12 fichas vermelhas
- 8 peões (4 reservas)
- 5 fichas azuis
- 1 ficha amarela
- 1 dado
- 1 tabuleiro

OBJETIVO:

Ser o primeiro jogador ou equipe a levar o respectivo peão ao espaço marcado como FIM.

PREPARAÇÃO:

O Jogo da Ergonomia é um jogo de aprendizado e conhecimento para qualquer pessoa que se interesse por saúde no trabalho. Com esse jogo é possível aprender, de maneira divertida, sobre os momentos e pessoas mais marcantes da história da Ergonomia. Então junte seus amigos e colegas de estudo e venha aprender jogando. É possível jogar em até 4 (quatro) grupos ou 4 (quatro) pessoas.

O jogo consiste em um tabuleiro com um caminho a percorrer até obter um vencedor e 42 (quarenta e duas) cartas com os temas:

- Conceito: 15 (quinze) cartas;
- Pessoa: 12 (doze) cartas;
- Lugar/Livro: 9 (nove) cartas;
- Data: 6 (seis) cartas.

AS CATEGORIAS:

- Conceito: conceitos e teorias sobre ergonomia;
- Pessoa: pesquisadores de referência da área da ergonomia;
- Lugar/Livro: universidades e institutos de pesquisa que desenvolvem o tema e/ livros de referência na área;
- Data: datas relevantes na história da ergonomia.

COMO JOGAR:

- 1) Cada jogador deve escolher um peão para jogar;
- 2) Para iniciar a partida, os jogadores precisam jogar o dado e quem tirar o maior número será o orador inicial. Em caso de empate, os jogadores devem jogar o dado novamente até que um tire o número maior que o outro;
- 3) O mediador deve pegar uma carta no baralho e dizer aos jogadores qual a sua categoria e colocar a ficha amarela na respectiva casa do tabuleiro. Ex.: “Diga aos jogadores que eu sou PESSOA”;
- 4) O jogador a esquerda deve escolher uma dica de 1 (um) a 12 (doze) disponíveis nas cartas, o mediador marca no tabuleiro, com uma ficha vermelha, o número escolhido e lê em voz alta a dica escolhida;
- 5) Se o jogador não acertar, o próximo jogador a esquerda tem direito de escolher mais uma dica;
- 6) Não há punição para quem errar o palpite;
- 7) A rodada termina quando alguém acertar a categoria da carta;
- 8) Se todas as dicas forem reveladas e ninguém acertar, apenas o orador segue o caminho do tabuleiro;
- 9) Se o jogador, durante a rodada, cair na casa com uma estrela, ele tem direito a uma carta bônus, a qual, apenas ele (ou seu grupo) devem dar um palpite;

- 10) Vence o jogo, quem chegar primeiro no final do tabuleiro;
- 11) Após cada rodada, as fichas vermelhas e amarelas devem ser retiradas do tabuleiro.

PONTUAÇÃO:

Cada carta do Perfil da Ergonomia vale 12 pontos que são divididos entre o mediador e o jogador que acertar o palpite. Quem acertar o item da carta deve andar o número de casas correspondente ao número de dicas restantes no tabuleiro enquanto o mediador anda o número de casas correspondentes ao número de dicas reveladas. Ex.: se um jogador acertar a identidade da carta com 5 (cinco) dicas, ele avançará seu peão 7 (sete) casas enquanto o mediador avançará 5 casas.

CARTA BÔNUS:

- 1) O jogador que cair na casa com uma estrela tem direito a uma carta bônus a qual será lida pelo orador da rodada;
- 2) O jogador tem direito a até 5 dicas para acertar a categoria, porém só pode dar um palpite;
- 3) A pontuação da carta-bônus funciona da seguinte maneira:

Dicas	Espaços
1	10
2	8
3	6
4	4
5	2

INSTRUÇÕES:

Em todas as cartas há 10 dicas e duas instruções, uma boa e uma ruim. As instruções são:

- 1) Perca sua vez: o jogador perde a oportunidade de dar um palpite e o jogo passa para o jogador à esquerda;
- 2) Avance (ou retorne) "x" casas: o jogador deve avançar ou retornar com o peão o número de casas mencionadas, mas não perde o direito de dar um palpite;
- 3) Um palpite a qualquer hora: o jogador recebe uma ficha azul que lhe permite usar ao longo do jogo para que dê um palpite na frente de qualquer outro participante antes que o mesmo peça uma nova dica, porém isso não tira o direito de que o mesmo dê sua resposta na sua jogada. Ao usar a ficha, o jogador deve devolvê-la;
- 4) Passe a vez: o participante não tem direito a dar um palpite e o próximo jogador deve continuar a rodada;
- 5) Fique uma rodada sem jogar: o jogador não tem direito de dar um palpite na atual nem na próxima rodada;
- 6) Escolha um jogador para avançar: a escolha é livre, mas não é permitido escolher a si mesmo.

OBSERVAÇÕES:

- 1) As fichas azuis não dão direito a palpites em cartas-bônus;
- 2) O mediador não tem direito a carta-bônus mesmo que seu pião caia em uma estrela;
- 3) O mediador não ganha pontos nas cartas-bônus;
- 4) Se o jogador cair em uma casa com estrela durante uma instrução, ele não tem direito a carta-bônus.

Esse jogo foi criado em inspiração ao Jogo Perfil com o intuito de auxiliar os estudantes da área de Saúde e Segurança no Trabalho a aprender de maneira divertida os momentos marcantes da História da Ergonomia.

CRIADORES

Danielle Guerra
Gabriely Paulino
Larissa Perucci
Quecia Felipe
Vitória Senna

APOIADORES

Nilwanderson Alexandre
Thayane Bianca

ORIENTADOR

Raoni Rocha

UNIVERSIDADE

UNIFEI- Universidade Federal de Itajubá- Campus Itabira

