

FICHA TÉCNICA DO JOGO

*#Testa*Conhecimento

AUTORAS	Scheila Zang, Stéfani Simonetti, Stephanie Krause
FAIXA ETÁRIA	A partir de 12 anos
NÚMERO DE JOGADORES	2 a 4 jogadores
TEMPO DE JOGO	Aproximadamente 30 minutos
NÍVEL DE COMPLEXIDADE	Médio/Alto
COMPONENTES DO JOGO	1 Ampulheta; 32 Cartas envolvendo o tema COVID 19 com sintomas, dicas de prevenção, lugares, sentimentos, medicamentos, profissionais da saúde, consequências, equipamentos... 4 Cintas para colocar as cartas (1 para cada jogador); Ficha com cartas em miniatura; Manual de instrução

OBJETIVO: Descobrir primeiro qual é a imagem que está na carta sorteada envolvendo conhecimentos referentes ao COVID 19.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS: Memória, raciocínio lógico, associação de ideias, dedução e interação.

MANUAL DE INSTRUÇÕES DO JOGO

#*Testa*Conhecimento

PREPARAÇÃO:

- Antes de iniciar o jogo os jogadores poderão manusear as cartas visualizando as imagens e seu respectivo dizer (Atenção: durante a rodada, caso os jogadores tenham alguma dificuldade, poderão visualizar apenas 3x a ficha reserva com as cartas em miniatura);
- Embaralhe as 32 cartas e coloque-as com as imagens viradas para baixo;
- Pegue uma cinta e coloque-a ao redor de sua testa;
- Cada jogador sorteia uma carta e sem olhar para ela coloca a mesma na cinta. A carta colocada na cinta deve ter a imagem visível virada para os outros jogadores, de forma que os mesmos possam ver a figura que está na carta uns dos outros, mas não consegue visualizar a própria carta que está presa em sua cabeça. (Atenção: caso o jogador olhe a figura ele deverá sortear outra carta imediatamente);
- Caso os jogadores decidam jogar mais que uma rodada devem seguir a mesma preparação. O participante que vencer cada rodada deverá guardar a carta virada para cima sobre a mesa, para marcar sua pontuação.

COMEÇA O JOGO:

- Os jogadores decidem quem vai iniciar o jogo (par ou ímpar, jogador mais novo, jogador mais velho...). O próximo a jogar será o jogador a sua esquerda e, assim, sucessivamente.
- Na sua vez, cada um gira a ampulheta e faz quantas perguntas quiser para cada jogador durante o tempo determinado por ela.
- Ao término do tempo da ampulheta, caso o jogador não adivinhe sua imagem passa a vez para o outro jogar, e assim, sucessivamente, até que algum jogador descubra sua imagem, vencendo a rodada.

REGRAS:

- Os jogadores precisam combinar quantas rodadas irão jogar;
- A ficha reserva poderá ser visualizada apenas 3x por rodada;
- O jogador só poderá fazer perguntas cujas respostas sejam sim ou não (Ex: É um lugar? É uma profissão?). Não é permitido fazer perguntas diretas (É médico?). Os jogadores devem responder corretamente as perguntas feitas;
- Quando um jogador desconfiar que já sabe qual é a imagem da carta, poderá arriscar um palpite;
- Se o jogador acertar o palpite, deverá formular uma frase com a imagem relacionando-a com o COVID 19, ganhando a rodada e a carta;
- Se o jogador errar o palpite ele fica fora durante uma rodada;
- O jogo continua até que um jogador acerte a imagem da sua carta e formulando a frase com coerência vencendo a rodada, guardando a sua carta que contabilizará ao final, os pontos.
- O jogador que tiver o maior número de cartas (pontos) ao final da partida (rodadas combinadas no início do jogo) é o campeão.