

REGRAS DO JOGO

Para jogar, separe as cartas “Recurso” das cartas “Professor”, “Inspiração” e “Imprevisto”, e entregue 5 cartas “Recurso” para cada jogador.

Cada turno consiste em:

- Abrir uma carta “Professor”, lendo em voz alta o pedido de ajuda, descrito na parte externa da carta.

- Cada jogador deve escolher uma carta de mídia em sua mão (exemplo: quadro negro) e colocar sobre a mesa virada para baixo. Ele pode usar cartas de planejamento (exemplo: Biblioteca) visando melhorar sua pontuação, descartando-as e revelando a todos. Note que algumas cartas de planejamento afetam todos os jogadores naquela rodada, e não apenas o dono da carta.

- Quando todos os jogadores estiverem certos sobre suas ações, todos revelam as cartas de mídia que estavam sobre a mesa, explicando brevemente sua proposta de como usar aquela mídia para lecionar uma boa aula naquele contexto. Um exemplo seria dizer “Vou usar o quadro negro para que os educandos desenhem o mapa do Brasil coletivamente no quadro, cada um desenha um estado”. Jogadores podem ouvir as ideias dos outros e imitar ou mudar sua estratégia, se quiserem, desde que mantenham a mídia escolhida por eles.

- Quando todas as mídias e estratégias estiverem definidas, uma carta “Imprevisto” deve ser revelada e lida em voz alta. Será algo como “Falta de Luz”. Os imprevistos afetam todos os jogadores conforme descrito na carta.

- Abre-se a carta “Professor” e seu interior é lido em voz alta. Calcula-se então a pontuação de cada jogador, de acordo com suas mídias, acrescentando antes os bônus de planejamento e depois os imprevistos.

- O grupo deve conversar e decidir coletivamente por ajustes à pontuação. Se as descrições dadas pelos jogadores foram melhores ou piores do que o que estava escrito na carta, se os jogadores tiveram ideias que não foram previstas na carta ou apenas discordam da pontuação, isso deve ser negociado no grupo e decidido, se necessário, por meio de votação.

- Após definida a pontuação da rodada, os jogadores compram uma carta “Inspiração” para cada ponto. Eles guardam as cartas na mesa, trocando as cartas repetidas por cartas “Recurso” novas. O(a) primeiro(a) jogador(a) que conseguir as 7 cartas Inspiração diferentes, vence o jogo.

- Após comprar as cartas Inspiração, cada jogador pode, opcionalmente, descartar até 2 cartas da mão e comprar o mesmo número de cartas novas.

- Para finalizar a rodada, cada jogador deve comprar 2 cartas. Aquele(s) que estiver(em) perdendo pode(m) comprar 1 a mais.

Lembre-se que cada jogador pode, a qualquer momento:

- Descartar 2 cartas da mão para comprar 1 nova.

- Caso não tenha nenhuma carta de mídia na mão, ele pode descartar todas as cartas na mão e comprar o mesmo número de cartas novas.

Nota: Esse jogo não é autoridade para dizer o que funciona ou o que não funciona em sala de aula. Ele apenas incentiva a discussão e reflexão.