

## JOGO: “NA TRILHA DA SAÚDE ALIMENTAR”

O jogo na trilha da saúde alimentar foi construído inspirado no jogo comercial Cranium® edição família da *Hasbro*. O jogo original possui quatro áreas com cores distintas representando cada habilidade envolvida: vermelha para testar os conhecimentos; amarela jogo com as palavras, verde para expressar a arte, azul para utilizar da criatividade. O jogo também possui dois dados, dois pinos, uma ampulheta, um tabuleiro de trilha, um bloco de notas, uma massa de modelar e seis dados cranium. Na adaptação para os conhecimentos sobre alimentação saudável e prática de exercícios abordados por meio dos conteúdos de química, física, biologia, em maioria, e também português, matemática, educação física não tão expressivos, algumas de suas peças foram retiradas como os seis dados cranium, algumas se mantiveram semelhante como a ampulheta, a massa de modelar e os dados, e outras foram completamente alteradas como a trilha, as cartas e os pinos.

Os pinos foram trocados por dois alimentos: a carambola e a abóbora. A trilha ganhou novo *layout* mais adequado ao tema proposto como pode ser observado na figura 1. As cartas mantiveram a cor, porém todo o seu conteúdo e *layout* foram alterados conforme apresentado no Apêndice A.

**Figura 1** - Tabuleiro do jogo na trilha da saúde alimentar



Fonte – produção do próprio autor

Cada área possui uma subdivisão:

Vermelha:

- Testando o conhecimento: perguntas de múltipla escolha.
- Polígrafo: verdadeiro e falso.
- Top 3: escrever três itens da categoria solicitada.

Verde:

- Mimicando: um jogador deve fazer uma mímica para os outros integrantes sobre o tema abordado na carta, o desafio é adivinhar a resposta.
- Encenando: realizar a tarefa descrita.
- Balbuciando: um jogador deve cantarolar o trecho da música que está na carta para que o restante do time adivinhe a música.

Azul:

- Desenhando no escuro: um jogador deve desenhar de olhos vendados o que é solicitado, o time tem que tentar acertar.

- Decifrando: é proposto para o time um problema e ele tem que solucioná-lo.
- Esculpidor: com auxílio da massa de modelar um jogador deve esculpir o que está na carta, e o time tem que adivinhar o que está descrito.

Amarelo:

- Detetive: o time precisa encontrar três palavras relacionadas ao tema proposto na carta no caça-palavras.
- Pegando o bonde: o time deve dizer palavras que façam parte da categoria pedida.
- Todos pra trás: o time deve soletrar a palavra descrita na carta de trás para frente.

Na figura 2, apresenta o jogo na trilha da saúde alimentar montado para a partida.

**Figura 2** - Jogo na trilha da saúde alimentar



**Fonte** - produção do próprio autor

O número mínimo de jogadores são quatro e a duração média da partida é de 40 minutos. Têm-se como principal objetivo para vencer o jogo ser o primeiro a cruzar a casa denominada chegada.

Para melhor compreensão do jogo e de suas peculiaridades segue a regra do jogo.

## 4.2 REGRAS DO JOGO “NA TRILHA DA SAÚDE ALIMENTAR”

### 4.2.1 Objetivo do jogo

Ser o primeiro time a cruzar a linha de chegada!

### 4.2.2 Preparação

1. Abram o tabuleiro e separem as quatro caixas de cartas de cores distintas.
2. Separem as peças, o dado, a ampulheta, a massinha e o bloco de papel. Vocês também precisam de um lápis.
3. Dividam-se em dois times. Cada time escolhe um alimento (carambola ou abóbora) e a coloca no espaço chamado início.
4. Cada time joga o dado, o time que tirar o maior valor no dado começa.

### 4.2.3 Como jogar

Veja a cor da casa em que o pino ficou. Pegue a caixa na cor e sorteie a tarefa. Quem lê a tarefa é o time oposto.

1. Somente DEPOIS de cumprir a tarefa com sucesso é que você pode jogar o dado e mover sua peça.
2. A cor do espaço em que o pino estiver representa a cor da atividade que vocês precisam executar:
  - Espaço roxo – indica que o time pode escolher uma atividade de qualquer uma das cores.
  - Azul – 4 tipos de atividades para jogar com a criatividade.
  - Vermelho – 3 tipos de atividades para testar seus conhecimentos.
  - Verde – 3 tipos de atividades para jogar como artista que existe em você.
  - Amarelo – 3 tipos de atividades para jogar com as palavras, literalmente.
  - Espaço com a estrela – se sua peça estiver neste espaço na hora de jogar o dado, vocês devem andar o dobro do número de espaços indicado.
  - Espaço com a seta – indica qual sentido o pino deve seguir, caso o pino pare nesta casa, o time pode escolher uma atividade de qualquer uma das cores.

3. Quem lê as instruções da carta sempre é o OUTRO TIME, tomando o cuidado de esconder as respostas.
4. Cada tarefa deve ser executada no tempo da ampulheta, que deve ser virada assim que a tarefa descrita for lida. A tarefa deve ser lida antes de o tempo acabar.
5. Conseguiram cumprir a tarefa?
  - ✓ SIM. Excelente! Vocês podem jogar o dado e andar o número de espaços correspondentes. Acabou a sua jogada.
  - ✓ NÃO. Acabou a sua jogada! Fiquem onde estão e tentem novamente na próxima rodada.

#### **4.2.4 Como vencer**

Ser o primeiro time a cruzar a linha de chegada. Parabéns vocês venceram!

Poderá haver alterações nas regras e na forma de jogar visando uma melhor adaptação dos alunos, já que é de grande importância que o jogo constitua da voluntariedade, e que os jogadores sintam prazer e se divirtam. Alguns exemplos podem ser citados para exemplificar essas alterações, como ser o jogador mais velho ou o mais novo a iniciar a partida ou escolher através da sorte utilizando o “zerinho ou um”, entre outras que podem ser criadas, alteradas e/ou excluídas.