

QUAL É O ALIMENTO?

MANUAL DE INSTRUÇÕES



Universidade Federal de Alfenas (UNIFAL-MG)
Faculdade de Nutrição (FANUT)
Projeto: REPASSA-SUL DE MINAS
Material didático para Educação Alimentar e Nutricional

Autores:

Eloá Soares Campos
Laura Thaciane Rodrigues Cassiano
Mariana Chaves Silveira
Maria Fernanda Oliveira Barbosa
Nicole Reis de Castro Gonçalves
Bruno Martins Dala Paula
Débora Vasconcelos Bastos Marques





A partir de 12 anos

Para 3 participantes (2 jogadores e 1 mestre - responsável pela leitura das cartas)

OBJETIVO:

Descobrir os nomes dos alimentos, através de características e informações sobre eles.

COMPONENTES:

- 1 tabuleiro
- 30 cartas
- 1 dado
- 60 pinos
- 180 fichinhas

PREPARE O JOGO:

- 1- Abrir o tabuleiro sobre uma superfície plana;
- 2- Embaralhar as cartas de perguntas e colocá-las viradas para baixo ao lado do tabuleiro;
- 3- Escolher o Mestre, entre os 3 participantes, que ficará responsável por pegar e ler as cartas de perguntas;
- 4- Entre os 2 jogadores, decidir quem irá começar.
- 5- Distribuir os pinos para cada jogador, que servirão para marcar no tabuleiro qual alimento já foi respondido.

REGRAS DO JOGO:

- 1- *Jogador 1* jogará o dado;
- 2- O número que sair no dado será correspondente ao número da primeira informação da carta que o *Mestre* lerá;
- 3- Se o *Jogador 1* acertar com 1 informação receberá 6 fichinhas como forma de pontuação e marcará o alimento, com o pino, no tabuleiro;
- 4- Se o *Jogador 1* errar ou não souber responder passará a vez para o *Jogador 2*;
- 5- Antes do *Jogador 2* jogar o dado, o *Mestre* deverá perguntá-lo se sabe a resposta de acordo com a informação anterior dada ao *Jogador 1*:



5.1- Se sim e acertar qual é o alimento, o *Jogador 2* marcará com o pino o alimento no tabuleiro e ganhará 6 fichinhas.

5.2- Se não, o *Jogador 2* jogará o dado e o número que sair será correspondente a segunda informação que o *Mestre* lerá;

6- Caso acerte com 2 informações, o *Jogador 2* marcará com o pino o alimento no tabuleiro e ganhará 5 fichinhas;

7- Em caso de erro ou se não souber a resposta, passará a vez pro *Jogador 1* e assim sucessivamente até que algum jogador acerte a resposta ou até as perguntas acabarem.

8 - Vence o jogo o jogador que tiver mais fichinhas.

TABELA DE PONTUAÇÃO DE FICHINHAS DE ACORDO COM O NÚMERO DE INFORMAÇÕES

- 1 informação lida pelo mestre - ganha 6 fichinhas
- 2 informações lidas pelo mestre - ganha 5 fichinhas
- 3 informações lidas pelo mestre - ganha 4 fichinhas
- 4 informações lidas pelo mestre - ganha 3 fichinhas
- 5 informações lidas pelo mestre - ganha 2 fichinhas
- 6 informações lidas pelo mestre - ganha 1 fichinha



Pontos importantes:

- caso caia o número de uma pergunta já respondida, o dado deverá ser lançado novamente.

- se o jogador responder antes da sua vez, o oponente ganhará a rodada e as fichinhas correspondentes ao número de informações de acordo com a tabela!

- Se nenhum jogador souber a resposta, a carta ficará com o *Mestre*.

