

## Instruções do jogo “GEM IN You Win!”

### CONTEXTUALIZAÇÃO

O “You Win GEM IN” é um **jogo de tabuleiro de educação intercultural** que convida à descoberta da **ciência, cultura e desporto de Portugal, Itália, Grécia, Chipre e Áustria**. O jogo convida à **reflexão e discussão** sobre **cidadania, direitos humanos, igualdade de género e outros valores sociais Europeus**.

Para a sua implementação é importante a presença de um moderador que assuma a responsabilidade de identificar e promover um conjunto de atividades iniciais de introdução ao jogo, de ler e colocar as questões e de promover a análise, reflexão, discussão e aprofundamento de temas. O jogo contém: 1 tabuleiro, 60 cartas, 40 cartas “jump” e [Arquivo digital](#).

### APRESENTAÇÃO

#### Tabuleiro

O jogo apresenta uma figura geométrica que forma uma **espiral** (representando o logo do projeto). Cada **casa** tem a forma de pequenos **triângulos** que podem ser **coloridos** ou **brancos**. As **cores dos triângulos** representam um **tópico** do jogo: **Humanidades, Ciência, Música e Arte, Lógica, Europa, Valores Sociais, Media e tecnologias e Desporto e Hobbies**.

#### Cartas

O jogo contém **60 cartas** com **480 questões**. Cada carta tem 8 questões correspondentes a cada uma das categorias referidas anteriormente, cuja resposta pode ser de **escolha múltipla** ou **verdadeiro e falso**. A categoria da pergunta é selecionada em função da cor do triângulo em que o/a jogador/a parar.

#### Cartas “Jump”

No tabuleiro existem **triângulos brancos com uma** seta que permite ao jogador avançar sem trilhar o percurso original. Ao chegar a uma casa destas, o jogador tem a possibilidade de escolher um outro jogador para jogarem em conjunto (no caso de equipas terá de ser outra equipa); ambos poderão ganhar ou perder em conjunto. Cada carta “Jump” contém uma **palavra** que o jogador terá que dar a conhecer ao jogador que escolheu, através de **desenho, mímica** ou **canto**. O jogador tem **2 minutos** para adivinhar o objeto/ação/nome. A forma de comunicação da palavra (desenho, mímica ou canto) será efetuada através do dado:

-  **Desenhar** o objeto/ação/nome caso saia **1 ou 2**
-  **Mímica** do objeto/ação/nome caso saia **3 ou 4**
-  **Cantar** o verso de uma canção relacionada com o objeto/ação/nome caso saia **5 ou 6**

#### Arquivo digital

O jogo integra um **arquivo digital** que tem como objetivo reforçar o conhecimento dos jovens. Neste arquivo, é possível obter uma breve **explicação** das **respostas** e **informação adicional** e está disponível em: <https://gemin-game.eu/>. É possível aceder ao arquivo através de QR-code também.

## OBJETIVO DO JOGO

O **primeiro jogador** ou equipa a chegar ao **centro** onde se encontra o logo do GEM IN **ganha**. Pretende-se **promover a cooperação e reflexão dos jogadores** sobre os temas e questões colocadas. O objetivo não é colocar todas as questões, mas ir explorando alguns temas e questões relacionadas com interculturalidade, cidadania, valores sociais Europeus...O jogo é uma ferramenta, sendo importante que esteja integrado numa estratégia global:

-  Exploração temática inicial – Atividades quebra-gelo
-  Reflexão e discussão ao longo do jogo – Arquivo digital
-  Reflexão final – Reflexão e partilha de experiências

## PREPARAÇÃO

Para além do tabuleiro, cartas e arquivo é necessário um dado, temporizador, peões, papel e caneta. As cartas e cartas “jump” são baralhadas e colocadas no tabuleiro do jogo. São identificados até 8 jogadores/as ou equipas de múltiplos jogadores. Os peões são colocados no ponto de partida, começando a jogar o jogador/equipa que tiver obtido maior número no dado. O jogo prossegue com o jogador que se encontra à esquerda.

## EXECUÇÃO

O primeiro jogador é o que tiver maior número no dado e prossegue-se seguindo o sentido do relógio. O jogador na sua vez lança o dado e desloca o peão o número de casas obtido.

Se cair num dos triângulos de cor:

-  Terá de responder a uma das questões que consta nas cartas
-  Caso responda corretamente o jogador deverá continuar a jogar
-  Caso responda incorretamente passa a outro jogador e chegando novamente a sua vez terá que responder a uma questão na mesma categoria
-  O jogador tem 1 minuto para responder à questão; nas questões de Lógica ou matemática terá 2 minutos e tem ainda a possibilidade de usar papel e caneta

Se cair num dos triângulos brancos com seta:

-  Terá que selecionar um jogador (ou equipa) com o qual pretenda jogar
-  Terá que dar a conhecer ao jogador que escolheu a palavra que consta na carta “jump”, através de desenho (1 ou 2), mímica (3 ou 4) ou canto (5 ou 6), tendo 2 minutos para que adivinhe
-  Caso o jogador adivinhe:
  - o jogador que tirou a carta segue para a casa indicada pela seta;
  - o jogador que adivinhou segue para a próxima casa “Jump” e na sua vez joga com carta “jump”
-  Caso o jogador não adivinhe permanecem na mesma casa e o jogo prossegue
-  A carta “Jump” só pode ser utilizada 1 vez