

# FÍSICA & AÇÃO

*Cleilton Perrout  
Giorgio Bombo Gonçalves  
Leonardo Bordignon Sluzala  
Shaini di Berardino Dittberner*

## Regras do jogo

**Número de Participantes:** para 4 ou mais jogadores, divididos em 2 a 4 equipes.

**Conteúdo:**

- 1 tabuleiro;
- 1 ampulheta;
- 100 cartas;
- 1 dado;
- 4 peões.

**Objetivo do jogo:**

Fazer o peão da própria equipe ser o primeiro a percorrer todo o trajeto do tabuleiro. Os peões são movimentados quando os jogadores conseguem se fazer entender através de mímicas, transmitindo palavras e expressões para os colegas de equipe.

**Preparação do Jogo**

Nas Regras, os jogadores devem ser divididos em equipes — no mínimo duas, no máximo quatro. Não há limite de jogadores para cada equipe. O jogo é mais rápido e mais emocionante se houver menos equipes e mais jogadores por equipe do que o

inverso. Se houver número ímpar de jogadores, não importa que uma equipe fique com um jogador a mais que a outra. As cartas devem ser embaralhadas e colocadas no centro da mesa. Cada equipe escolhe um peão e o coloca na casa do tabuleiro marcada “início”. Em seguida, segundo um critério qualquer, as equipes devem estabelecer quais os jogadores que serão os seus primeiros “mímicos” e qual a ordem de rodízio, para que a cada vez de jogar cada equipe vá alternando seus jogadores na posição de mímico.

Cada equipe joga o dado uma vez. Aquela que tirar o número mais alto começa o jogo. Então, o seu “mímico” compra a primeira carta e, sem que ninguém veja o seu conteúdo, lê a palavra ou expressão da categoria correspondente à casa onde se encontra o peão de sua equipe ou, caso a casa esteja vazia, a expressão correspondente a seu ano (1º, 2º ou 3º ano do Ensino Médio). Existem quatro categorias possíveis:

- 1º palavras ou expressões relacionadas aos conteúdos de grandezas, cinemática, dinâmica, etc.
- 2º palavras ou expressões correspondentes aos conteúdos de termometria, termodinâmica, óptica, ondulatória, etc.
- 3º palavras ou expressões relacionadas aos conteúdos de eletrostática, magnetismo, radiações, etc.
- Todos jogam (palavras de qualquer categoria).

**O Jogo**

O “mímico” tem cinco segundos para examinar a palavra ou expressão da respectiva categoria. Então, a ampulheta é virada e ele começa a realizar a mímica para os membros da sua equipe, tentando fazer com que eles adivinhem qual a palavra

em questão. O mímico não pode usar comunicação verbal, por menor que seja. Ele continua fazendo a mímica e seus parceiros continuam propondo palavras até que alguém diga a palavra, ou até que se esgote o tempo. Se a equipe conseguir adivinhar a palavra, ela continua a jogar, lançando o dado, avançando o peão o número de casas respectivas e passando a jogada para a outra equipe. Vários peões podem ocupar uma mesma casa ao mesmo tempo. Cada vez que uma equipe precisar fazer mímica, ela deve fazer um rodízio na posição de mímico. Se a palavra não for adivinhada, a equipe continua no mesmo lugar e passa a vez. A equipe que receber a jogada começa sua vez de jogar comprando uma nova carta e não lançando o dado. A palavra deve pertencer à categoria em que estiver seu peão no momento. O dado só é lançado para mover um peão quando uma palavra for adivinhada. O jogo prossegue desse modo até que um dos peões complete todo o percurso.

### **Todos Jogam**

Na categoria “Todos Jogam”, a carta é mostrada para os mímicos de todas as equipes. Então, é feita a mímica da palavra simultaneamente por eles para suas respectivas equipes. Independente de quem estava com a jogada, a primeira equipe a identificar a palavra ganha a posse do dado, lança e avança o número de casas indicado, em seguida, continua sua jogada com uma nova carta, uma nova palavra e um novo mímico. Se duas ou mais equipes adivinharem a palavra ao mesmo

tempo, Compra-se nova carta e se faz uma nova rodada “Todos Jogam. Se numa palavra da categoria “Todos Jogam”, nenhuma equipe conseguiu-la dentro do tempo permitido, o dado passa para a próxima equipe à esquerda. Neste caso, a próxima equipe não lança o dado, mas inicia seu turno comprando uma nova carta e fazendo mímica da palavra correspondente à casa onde seu peão já se encontrava.

### **O Vencedor**

Para ganhar o jogo, uma equipe precisa levar seu peão até a última casa “Todos Jogam” e ser a primeira a adivinhar a palavra. Se ela conseguir, vence o jogo: caso contrário, o dado passa para a equipe à sua esquerda (se ninguém adivinhou) ou para a equipe que adivinhou a palavra em primeiro lugar. Uma equipe que alcança a casa final “Todos Jogam” não ganha o jogo apenas acertando a palavra proveniente de uma jogada adversária. Primeiro ela precisa recuperar a posse do dado para, em seguida, tentar a vitória. Não é necessário obter um número exato de pontos no dado para entrar na última casa.

### **Importante**

Antes de iniciar a partida, os jogadores devem combinar qual o grau de precisão que se deve levar em conta para considerar uma palavra.

**BOM DIVERTIMENTO!**

*Jogo produzido para a disciplina de Estágio Supervisionado em Física III  
inspirado no jogo Imagem&Ação.*