

Como jogar o ODS Board Game?

1 CARACTERÍSTICAS E COMPONENTES DO JOGO:

São 45 peças de conteúdo sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e o Tabuleiro é dividido em 3 partes, sendo: campo 1 e campo 2, um de cada lado do tabuleiro, com 18 casas de cores brancas e cinza claro e sem imagens desenhadas em cada campo. O terceiro campo é a Régua de Conteúdo (Campo Central), que tem os desenhos coloridos, numerados e temáticos sobre os ODS e o Coringa.

Possui também 34 cartas sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

2 MONTAGEM E SEQUÊNCIA DO JOGO:

Pegar aleatoriamente da sacola as peças e colocar no campo 1 e campo 2 do tabuleiro, sempre da esquerda para a direita, e somente nas casas sem imagens dos dois campos.

Decidir do jeito que preferirem quem começa o jogo e iniciar a partida com cada jogador fazendo um movimento por vez. Cada time usa o seu próprio campo e o campo central, mas não pode invadir o campo do outro time.

3 MOVIMENTO DAS PEÇAS:

As peças dos Eixos (PA - Paz, PC -Parceria, PE - Pessoas, PL - Planeta e PR – Prosperidade) e as peças dos ODS 1 ao 17 podem se deslocar uma casa por vez para uma casa vaga, na HORIZONTAL ou VERTICAL, ou seja, para frente, para trás, para a esquerda ou para direita. Não pode pular peças e nem pular casas, assim como não podem deslocar duas ou mais casas e nem mover na DIAGONAL. Só pode movimentar uma casa por vez na horizontal ou vertical.

4 USO DAS CARTAS:

As cartas servem para respondermos questionamentos sobre os ODS durante o jogo a cada determinado tempo definido pelo mediador.

5 OBJETIVO DESTA JOGO COOPERATIVO:

O objetivo da dinâmica do jogo é preencher TODAS as casas da Régua de Conteúdo e com isso **“Não deixar ninguém para trás”!!**

Para isso, movimentamos, alternadamente, uma peça por vez do campo 1 e campo 2 até a casa correspondente na Régua de Conteúdo. O jogo acaba e TODOS GANHAM quando todas as peças, sem exceção, atingirem suas casas correspondentes.

É permitido e deve-se conversar bastante com os participantes dos dois times para decidir qual a melhor estratégia, as melhores peças e melhores caminhos a serem escolhidos.

Quando uma peça chega na sua casa correspondente vira-se ela do contrário e não pode mais ser movimentada, pois atingiu o seu objetivo.

Em caso de faltar alguma peça para ser colocada e sendo realmente impossível de colocá-la, você precisa responder as perguntas feitas pelo mediador que se utilizará das cartas que entregou a cada time para ter o direito de fazer um movimento extraordinário e solucionar o desafio, quando estiver numa posição “travada” ou “sem saída”.

6 ROTEIRO DE JOGO NA UNIVERSIDADE DO HAMBURGUER

Distribuir as 45 peças no tabuleiro;

Iniciar o jogo fazendo o movimento da sua peça escolhida até a respectiva casa;

Mediador faz, de tempos em tempos, perguntas aos participantes presenciais;

Participantes presenciais perguntam aos participantes remotos e aguardam resposta;

Enquanto isso traçam estratégias de jogo sem movimentar as peças – o tempo corre;

Participantes remotos respondem as perguntas;

Mediador confere a resposta;

Continua o jogo podendo movimentar as peças;

BENEFÍCIOS DO ODS BOARD GAME

O ODS Board Game é um Tabuleiro Multifuncional que trabalha o uso de estratégias de forma **COOPERATIVA**, atuando nas funções comportamentais estimulando o trabalho em equipes, o diálogo, a socialização, a inclusão, a comunicação eficaz, a proatividade, a liderança, a estratégia, o raciocínio lógico e espacial, o planejamento, antever resultados, a percepção visual, foco, concentração, metas individuais e coletivas, perdas e ganhos, como estabelecer prioridades. No uso com autistas, pessoas com deficiência e/ou pessoas com síndromes também utilizado para estimulação das: **funções cognitivas** como, nomeação, emparelhamento, percepção e rastreo visual, raciocínio lógico matemático, lateralidade, cores e formas, memória operacional e **funções executivas** como planejamento, organização e tomada de decisão numa troca social simples.

Exercita sequências lógicas, controle inibitório, localização visuoespacial, memória operacional, percepção visual, abstração, a interatividade e inclusão das pessoas **COM** e **SEM** deficiência no ambiente residencial, escolar e empresarial, possibilitando participação de todos e ousos da máxima:

“INCLUIR é aprender com as diferenças”.

