

JOGO DOS BIOMAS GASTRONÔMICOS

O **Jogo dos Biomas Gastronômicos** consiste numa ferramenta pedagógica lúdica e interativa inspirada nos jogos de tabuleiro. Surgiu com o propósito de facilitar o processo de ensino-aprendizagem e o desenvolvimento de competências relacionadas à sociobiodiversidade e ao patrimônio alimentar brasileiro.

O Jogo dos Biomas Gastronômicos é direcionado, principalmente, para educadores da área de gastronomia e turismo. Porém, sua metodologia inovadora permite que o jogo seja adaptado para outros públicos e faixas etárias. Além de conter um banco de perguntas já testado e validado, traz um conjunto de fichas em branco para que os educadores possam desenvolver o conteúdo em sala ou em atividades extra-classe.

O Jogo dos Biomas Gastronômicos é uma plataforma de conhecimento aberta e colaborativa. A intenção é familiarizar os participantes com as espécies nativas da biodiversidade brasileira e com os saberes e fazeres que integram nossa cultura alimentar e que, muitas vezes, estão em risco de extinção.

Mais do que ganhar a partida, nossa ideia é que os participantes conheçam toda essa riqueza biológica e cultural para preservá-la!

COMO JOGAR.

• **O Tabuleiro:** o tabuleiro possui 42 (quarenta e duas) casas com imagens que representam a biodiversidade da Amazônia, Cerrado, Caatinga, Mata Atlântica, Pantanal e Pampa. Além disso, elementos representativos do patrimônio alimentar brasileiro.

***recomenda-se que o tabuleiro seja aberto em uma superfície lisa e plana;**

• **Os Dados:** o mediador deverá decidir se a partida se será jogado com 1 ou com os 2 dados simultaneamente. Recomenda-se o uso de 2 (dois) dados quando existam poucas equipes ou se deseje uma partida mais rápida.

• **O Mediador:** o docente será o mediador da partida ou deverá indicar alguém para realizar esta tarefa. O mediador será responsável por ler as perguntas, confirmar as respostas, esclarecer dúvidas e conduzir o andamento da partida do início ao fim.

• **Equipes Participantes:** mínimo 2 (dois) participantes ou 2 (duas) equipes. A partida poderá ser jogada individualmente ou em equipes. Importante: quando jogado em equipes, é fundamental que todos os integrantes sejam incentivados a responderem às perguntas.

• **Casas Curinga:** no tabuleiro, existem algumas casas consideradas “curingas”, isto é, as equipes poderão ser bonificadas avançando algumas casas ou mesmo ficando alguma rodada sem jogar.

• **Banco de perguntas:** as perguntas disponíveis no Banco de Perguntas já foram validadas e testadas mas cada educador pode criar novas perguntas de acordo com o público-alvo e faixa etária dos participantes. Para isso, siga o modelo utilizado no Jogo dos Biomas Gastronômicos e preencha as cartas em branco com uma pergunta, três alternativas, sendo apenas 1 (uma) correta, e anote a resposta correta no espaço indicado na carta. Boa partida a todos!

• **Dinâmica da Partida:** na sua vez, a equipe percorrerá as casas no tabuleiro em razão do número de pontos obtidos com o lançamento do(s) dado(s). O mediador fará a leitura da pergunta e das alternativas de resposta. Após a resposta da equipe, o mediador confirmará se a equipe acertou ou não. Se a equipe errar a resposta, deverá passar a vez para outra equipe. Acertando, a equipe poderá lançar o dado novamente, percorrer as casas de acordo com pontos obtidos no lançamento do dado e responder a uma outra pergunta. Se acertar novamente, a equipe deverá avançar 1 (uma) casa e, imediatamente, passar a vez para outra equipe.

• **Tempo de Resposta:** recomenda-se que cada equipe tenha 1 (um) minuto para responder cada pergunta.

***IMPORTANTE:** o tempo poderá ser controlado com uma ampulheta ou com um timer.

