

MicroZoom

- um jogo de observação e memória -

Coleção: A volta dos Microvilões



Manual do Professor

Autoria: M. Ligia C. Carvalho, Fabiana Carvalho e Sérgio Arakaki

Desenho original: Daniela Velásquez

Cores: Vanderson C. de Sousa

Revisão e texto: Julio Oliveira

Orientação e Supervisão: M. Ligia Coutinho Carvalho,
Projeto Microtodos, a microbiologia a serviço da cidadania

Apoio financeiro:
Programa Bolsa trabalho/ Coseas/USP

MicroZoom

Número de jogadores

2 a 6

Duração do jogo

15 a 30 minutos

Material

- 5 seqüências de 5 cartas com imagens numeradas de 1 a 5 (floração de algas, leptospirose, pneumonia, raiva, tétano).
- 5 peças de cores diferentes
- 1 dado
- Material de apoio (texto informativo).

Objetivo

O Objetivo do jogo é completar o maior número de seqüências **Microzoom** e ganhar o maior número de peças.

Para começar a jogar

Antes de começar a jogar, colocar as cartas em ordem e identificar as seqüências conforme apresentação no Material de Apoio.

A seguir:

- Embaralhar as 25 cartelas.
- Distribuir as cartelas sobre a mesa ou outra superfície, com as imagens viradas para baixo.
- Disputar, no dado, quem começa a jogar. Aquele que tirar o maior número será o primeiro a jogar.

O jogo

- Na sua vez, virar uma carta

- Se a carta virada for a primeira de uma seqüência, ou seja, uma carta número (1), separar a mesma com a figura virada para cima. Colocar ao lado dela uma peça colorida.
- Se a carta virada for a próxima de uma seqüência já iniciada, colocá-la ao lado da carta anterior correspondente para continuar a seqüência. Em acaso de dúvida, consultar a seqüência correta no texto informativo.
- Sempre que uma carta virada não for carta de início de seqüência ou não estiver coerente com uma seqüência já iniciada, ela deve ser devolvida ao mesmo local com a imagem virada para baixo.

Exemplo: *Imaginar que você virou a carta (3) da seqüência da bactéria do Tétano. Se a carta 1 e a 2 dessa seqüência já foram viradas antes, junte a carta virada à seqüência parcialmente formada. Se nenhuma carta dessa seqüência foi virada ainda, ou se apenas a (1) foi virada, devolva a carta (3) para o lugar de onde ela foi tirada com a imagem virada para baixo.*

- Sempre que um jogador virar a carta número (5) de uma seqüência cujas cartas (1), (2), (3), e (4) já estão abertas ele coloca esta carta no final da seqüência e ganha a peça colorida referente à mesma.

Quem ganha o jogo

Vence o jogo o jogador que tiver, no momento em que todas as seqüências foram completadas, o maior número de peças coloridas.