

ÉTICA EM AÇÃO

REGRAS

Ética em ação é um jogo de percurso com ações desenvolvidas no cotidiano escolar, algumas são adequadas socialmente e outras não. Você tem muito a ganhar quando age corretamente e tem que saber que perde quando tem atitudes ruins.

1. Escolha um dos dez avatares para “viver” este dia na escola.
2. Organize as cartas de ação em um monte, viradas para baixo.
3. Organize as cartas de elevações em outro monte, viradas para cima.
4. Distribua duas cartas de aprendiz para cada jogador e “descarte” as que sobrarem.
5. Sempre que cair em uma ação adequada ou acertar a mímica de ação que o amigo está fazendo, você receberá uma carta de elevação.
6. Quando cair em uma casa com ação inadequada você terá que devolver uma carta de aprendiz ou pagar com uma carta de elevação.
7. Ganhará o jogo aquele que terminar o turno com mais cartas de elevações.



TURNOS

São as voltas no tabuleiro, cada turno representa um dia na escola. Um turno do jogo inicia na casa um e termina na casa quarenta e três. Combine a quantidade de turnos antes de iniciar.



Quem viverá os dias na escola serão os avatares e não os jogadores, então serão eles quem farão as ações adequadas ou inadequadas, construindo uma história diferente da outra.

ORDEM DAS JOGADAS

Todos jogam o dado para descobrir quem irá começar, o participante que tirar o número maior inicia o jogo, os próximos seguirão a ordem em sentido horário deste jogador.



As cartas de aprendiz devem ser utilizadas nas duas primeiras vezes em que cair em uma ação inadequada. Cada jogador ganhará duas cartas antes de iniciar o jogo. Esta carta não pontua no final do jogo.



Os avatares ficarão com o jogador e só entrarão no jogo quando for sua vez. O jogo inicia na casa número um. Esta casa deverá ser contada na primeira jogada.



O jogador ganhará uma carta de elevação quando cair em uma ação adequada ou acertar qual é o verbo de ação (mímica) que o jogador está representando. Quando um jogador não tiver mais cartas de aprendiz, ele deve utilizar esta carta para pagar quando cair em uma ação inadequada. Ganhará o jogo aquele que terminar o(s) turno(s) com mais cartas de elevações.



O jogador que cair na casa “ação”, deverá pegar uma carta do monte de ações e terá que interpretar, apenas com mímica, para que alguém tente acertar. Quem acertar a ação interpretada, ganha uma elevação. Caso mais que um jogador acerte o verbo de ação e o grupo não souber quem falou primeiro, deve-se tomar uma decisão: ambos ganham elevação ou uma nova carta de ação deve ser interpretada, até que tenha um único acertador.



O jogador que cair nesta casa ficará uma rodada sem jogar.



O jogador que cair nesta casa avançará duas casas.



O jogador que cair nesta casa volta ao início do percurso. Quando o primeiro terminar o turno, deverá parar onde está.

43
VOCÊ CONCLUIU
UM DIA NA
ESCOLA

Todos os participantes deverão chegar ao final do percurso, na casa 43. Se o grupo combinar de jogar apenas um turno, o primeiro que chegar deve parar nesta casa e aguardar os demais chegarem, mas pode continuar a adivinhar os verbos de ação.

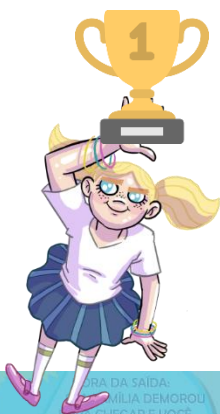
DECISÕES

Caso fiquem em dúvida se a ação do percurso é adequada (ganha elevação) ou inadequada (perde elevação), será necessário abrir para discussão até que se chegue a uma conclusão. Também devem abrir para discussão sobre o que acontecerá ao jogador que não tiver mais cartas de aprendiz e nem de elevação e seu personagem continuar fazendo ações inadequadas. O que deve ser feito? Ele sai do jogo? Ele fica suspenso de jogar, mas ainda pode acertar as cartas de ação para ganhar elevação e voltar para jogo? O grupo deve decidir o que acontece.

EMPATE

Caso haja empate (de quantidade de cartas), os jogadores terão que adivinhar as mímicas feita pelos demais. Por exemplo, dos seis jogadores, dois empataram, os quatro participantes que não ganharam (menos cartas), devem pegar e interpretar uma carta de ação cada um. O jogador (empatado) que acertar a maior parte dessas cartas de ação será o ganhador.

Ganha o jogo o participante que tiver mais cartas de elevações, ou seja, o avatar que fez mais ações boas durante o turno.



eticaemacao.com.br



instagram.com/eticaemacao



facebook.com/eticaemacao



youtube.com/eticaemacao

