Peças do jogo



LEBIO

O laboratório de Ensino de Biologia, - LEBio é coordenado pela professora Roberta Smania Marques (UEPB), e tem como enfoque em uma das linhas de pesquisa, o desenvolvimento de jogos educacionais para intervenções de divulgação científica e de ensino e aprendizagem em espaços formais e não formais de educação.

Os jogos abordam temas diversos da área da Biologia tais como Zoologia, Ecologia, Evolução e Genética.

SALVE O CURURU



Manual de Instruções

Salve Cururu é um jogo de estratégia em que os participantes devem proteger o seu sapo cururu do oponente.

Objetivo de aprendizagem

- Relacionar práticas prejudiciais com as consequências ambientais e/ou ecológicas para a fauna local Paraibana.

Composição do Jogo

- Dois conjuntos com: 1 sapo cururu; 2 jacarés; 3 aves; 3 cobras; 2 jabutis.

Público Alvo

A partir dos 10 anos de idade.

Número de Jogadores

2 jogadores

Regras

1. Para início da partida devem ser distribuídas onze peças de cada jogador. A pessoa que viu um sapo cururu mais recentemente irá começar a partida.

2. Na primeira rodada cada jogador escolhe a peça com que quer começar e as colocam coladas lado a lado. Este é o único momento no qual duas peças adversárias podem se tocar ao entrarem em jogo.

3. A cada rodada, o jogador da vez pode colocar uma nova peça em jogo, desde que não toque em nenhuma peça adversária

4. Até a quarta rodada, obrigatoriamente, o sapo cururu deverá ser colocado em jogo.

5. A partir do momento que o cururu estiver em jogo a pessoa poderá escolher entre adicionar uma nova peça ou mover alguma das peças previamente colocadas.

6. Não é permitido a quebra do elo de ligação entre as peças, que deverão sempre estar todas conectadas.

7. Caso o jogador escolha movimentar sua peça, esta não deve alterar a localização de peças adjacentes, ou seja, não pode implicar em uma deslocação indireta de outras peças.

8. As peças só se deslocam deslizando, ou seja, em hipótese alguma se desloca as peças já em jogo para adaptar um novo movimento.

9. Os animais se movimentam de forma específica:

Sapo cururu: esta é a peça principal do jogo. Só há um exemplar dele para cada jogador. Ele se desloca fazendo um movimento por jogada para qualquer lado.

Jabuti: o jabuti só faz um movimento por jogada, porém ele pode mover-se para cima de outra peça. A peça que ficar embaixo do jabuti não poderá mover-se. Além disso, para efeitos de colocação de novas peças, a cor da peça do jabuti passa a prevalecer em relação a peça que está sob ele.

Ave: as aves se deslocam em linha reta de um canto para outro, da sua posição até a primeira casa livre. Como ela não se desloca deslizando, a ave pode voar para um espaço que já esteja completamente rodeado por outras peças.

Jacaré: o jacaré desloca-se três casas em cada andada, sempre deslocando-se para apenas uma direção escolhida.

Serpente: a serpente rasteja deslizando livremente em volta das outras peças já colocadas e para onde o jogador quiser.

10. O fim do jogo acontece imediatamente após um dos sapos estar completamente cercado pelos outros animais, não importando a cor das peças que o cercam.

11. A partida é dada como nula se os dois sapos ficarem cercados numa deslocação. Isto poderá acontecer se os sapos estiverem colocados lado a lado. Esta situação é tida como empate.

12. O empate pode ocorrer, quando os jogadores chegarem a uma situação de repetição indefinida da mesma deslocação.