



#### ESTE JOGO DESENVOLVE:

- Interação social e debates
- Capacidade de associação
- Planejamento e raciocínio lógico
- Matemática e Língua Portuguesa
- Temas ambientais: BNCC e ODS
- Consciência Ambiental e Alfabetização

#### 112 cartas (2 jogos de 56)

- Tempo: de 30 a 45 minutos
- Jogam de 3 a 10 pessoas
- A partir dos 12 anos (ou menores acompanhados)



[www.jogobio.com.br](http://www.jogobio.com.br)

A **pegada ambiental (ou ecológica)** é uma maneira de avaliar a pressão que as atividades humanas exercem sobre os ecossistemas naturais da Terra e sua capacidade de regeneração. Essa medida quantifica o volume de recursos necessários para sustentar o estilo de vida de uma pessoa, comunidade, empresa ou país, levando em conta diversos fatores, como o consumo de água, energia, alimentos, etc. É sobre isso que o jogo trata.

**OBJETIVO DO JOGO:** terminar com a menor pegada ambiental possível planejando melhor suas jogadas. Livre-se de suas cartas, e situações que colocam em risco o meio ambiente, organizadas por 4 cores.

**Mas atenção:** para vencer, você não tem só a missão de, com consciência e estratégia, ajudar o nosso planeta, mas também de "expor" a pegada ambiental dos adversários!

#### PREPARAÇÃO:

1. Pode ser jogado de forma individual ou em duplas;
2. Embaralhar bem as cartas. Cada jogador tira uma e aquele que tirar o número mais alto (0-9) fará a distribuição e iniciar o jogo (não usar cartas coringa);
3. Com todo baralho: distribuir 7 cartas para cada jogador (mesma quantidade se for uma dupla de jogadores);
4. Todas as demais cartas devem ser colocadas viradas para baixo, formando a pilha de compras;
5. A primeira carta de compras deve ser virada para formar a pilha de descarte (essa carta **não poderá** ser coringa);
6. Os jogadores devem ter papel e caneta e sempre anotar os resultados (cor das cartas e pontos ao final da rodada).

#### MODO DE JOGAR:

- A primeira carta do baralho é virada na mesa e, a partir de então, **em sentido horário**, cada jogador deve esperar a sua vez para escolher e descartar uma de suas cartas.
- As cartas a serem descartadas **precisam combinar com a carta na mesa**, seja pelo número, seja pela cor. Por exemplo, se houver uma carta 5 na mesa, outras cartas 5 podem ser descartadas, não importando a cor. Se a carta for laranja, outras cartas laranja podem ser descartadas, de qualquer número. Não se esqueça de ler em voz alta os conteúdos descritos em cada carta!
- No caso de o jogador não possuir uma carta que combine com a carta no centro da mesa, é preciso sacar uma nova carta da pilha.
- Se a nova carta comprada combinar com a do centro da mesa, ela **pode ser descartada imediatamente**; caso contrário, deve-se guardar essa nova carta.
- Cada carta é segmentada por cores e possui uma mensagem que corresponde a sua pontuação (número), que pode ser maior ou menor dependendo do caso: Laranja (Preservação do solo); Azul turquesa (Preservação das águas); Verde (Fauna e flora); e Verde claro (Qualidade do ar).
- Quando um jogador for descartar sua penúltima carta e for ficar apenas com uma carta na mão, **ele deve gritar "BIO"**. Caso não faça isso e seja denunciado por outro jogador, **deverá comprar 2 cartas!**
- Sempre ao descartar, cada jogador deve ler o texto de sua carta em voz alta. Exemplo: "Agricultura sustentável", e em seguida faz o descarte na mesa. Caso isso não aconteça, ele pode ser denunciado por outro jogador e **deverá comprar 1 carta!**
- As cartas-coringa podem ser jogadas como última carta.
- Quando um jogador conseguir se livrar de todas as suas cartas, a rodada acaba. Assim, os outros jogadores devem analisar as cartas que sobraram em suas mãos, contar seus pontos e **escrever o resultado em um papel individual de anotações**.
- Nesse momento os jogadores devem analisar e ler suas cartas. Exemplo: "Agricultura sustentável - 2 pontos - carta laranja (Preservação do solo)". Ele deverá realizar a soma de todos os pontos das cartas e anotar a cor com maior sobra em sua mão. Ou seja, além de somar os pontos, ele deve considerar a cor temática que mais permaneceu em sua mão! Caso tenha a mesma quantidade de cores, deverá considerar as de maior pontuação (0 a 9 para cartas numeradas, ou 10 para coringa) nesta anotação da rodada. Exemplo: "terminei com 23 pontos e a cor laranja - Preservação do solo - foram as que mais ficaram na minha mão em pontos no final desta rodada".
- Terminada a contabilização, embaralhar as cartas e iniciar uma nova rodada com 7 cartas, e começando pelo ganhador da última rodada.
- Caso nenhum jogador tenha terminado suas cartas quando a pilha de compras acabar, a **pilha de descarte deverá ser embaralhada e se tornará a pilha de compras**.

- Quando o jogador usar a carta "inverter", ele não joga na mesma rodada (não joga outra carta além dessa). O jogo apenas segue no sentido oposto.

**Atenção 1:** Caso a última carta jogada em uma rodada seja uma coringa "comprar + 2 cartas" ou "comprar + 4 cartas", o próximo jogador deve comprar 2 ou 4 cartas, conforme a indicação da carta!

**Atenção 2:** Quando um jogador usa a carta "comprar + 2" ou "comprar + 4" e o jogador seguinte tem a mesma carta coringa, ela poderá ser usada - e o próximo jogador deve comprar toda a soma das cartas dependendo de quantos comandos estiverem nas jogadas subsequentes! A cor da rodada segue a mesma.

### **PONTUAÇÃO:**

- Todas as cartas numeradas (0 a 9): valor nominal
- Cartas-coringa, "pular", "inverter" e "comprar +2": **10 pontos**

### **RESULTADO**

O jogo termina após **três rodadas completas**. Todas as rodadas devem estar anotadas: valor dos pontos das cartas e cor predominante nos resultados de cada rodada, conforme orientação. Vence o jogador com menor pontuação (menor pegada ambiental e comportamento amigo do planeta)! Quem somar mais pontos será o perdedor, pois fez uma pegada ambiental alta, prejudicial ao meio ambiente.

Ao final, o **jogador que perdeu deverá analisar sua tabela**, observando as cores que mais ficaram em sua mão nas três jogadas, e apresentar 3 cartas desta cor ao grupo, colocando-as na mesa e lendo os conteúdos para um debate em grupo. Todos os jogadores devem analisar as 3 cartas e fazer uma reflexão sobre os temas, valor dos pontos e gastos apresentados em cada uma.

Compre o seu jogo no site [www.jogobio.com.br](http://www.jogobio.com.br)

Os jogadores podem acessar conteúdos extras para debates ao final do jogo e planos de aula.