

Jogo da Imunização - regras.

O Jogo da Imunização é dividido em “Jogo da Doença” e “Jogo da Vacina”. Ambos possuem os mesmos objetivos e jogadores, se diferenciando apenas no material que será usado para o jogo - as cartas.

Objetivo do Jogo da Imunização:

O objetivo do jogo é que os Vírus e Bactérias toquem o Corpo com seus antígenos antes que o Corpo seja imunizado, ou seja, receba os anticorpos contra eles. Macrófagos e Linfócitos deverão atrasar e imunizar o Corpo contra essas doenças conforme elas se apresentarem.

Materiais necessários:

Vasilha ou cesto para colocar as cartas próximo aos Linfócitos e Corpo;

Prancheta ou caderno e lápis para registros do Cientista;

Placas de identificação

[<https://docs.google.com/presentation/d/18z5xCuq0P1M04GnBPZydMCqArMI3xoHIQP8h6Bkr-ms/edit?usp=sharing>];

Cartas para Jogo da Doença

[<https://docs.google.com/presentation/d/1ciVIZ4FudDnEHnz3rHIUoziFXg0iqlKPn0uSYG3MVXw/edit?usp=sharing>];

Cartas para Jogo da Vacina

[https://docs.google.com/presentation/d/1VZLiJuV_956EhaemcLY2mBuEuJ3IDJtIAu5ss_COEy4/edit?usp=sharing].

Jogadores:

Corpo - Deverá ficar parado. É o objetivo dos Vírus e Bactérias, mas quem deverá protegê-lo das doenças é o Sistema Imunológico.

- 1 por rodada

Vírus - Receberá uma carta - o antígeno - que deve deixar à vista dos outros jogadores, segurando-o sobre a cabeça, por exemplo. Seu papel é tentar escapar dos Macrófagos e tocar o Corpo antes dos Linfócitos apresentarem o anticorpo que o neutralize.

- de 1 a 3 por rodada

Bactéria(s) - Receberá uma carta - o antígeno - que deve deixar à vista dos outros jogadores, segurando a carta sobre a cabeça, por exemplo. Seu papel é tentar escapar dos Macrófagos e tocar o Corpo antes dos Linfócitos apresentarem o anticorpo que a neutralize.

- de 1 a 3 por rodada

Macrófagos - Deverão tentar atrasar os Vírus e Bactérias que tentam se aproximar do Corpo. Podem utilizar do próprio corpo para formar barreiras, mas é bom lembrá-los que não é permitido segurar, bater, empurrar ou

derrubar. Também poderá auxiliar os Linfócitos a encontrarem os anticorpos narrando o padrão do modelo de encaixe do antígeno de cada uma das doenças. “São dois triângulos e um círculo!”, por exemplo.

- mínimo 2 por rodada

Linfócitos - Deverão estar junto ao Corpo e procurar entre as cartas dos anticorpos qual deles tem o padrão igual ao antígeno que se aproxima nas mãos dos Vírus e Bactérias. Os anticorpos poderão estar em uma caixa ou vasilha próximo ao Corpo. Ao encontrar, deverá colar com fita adesiva esse anticorpo no Corpo, protegendo contra a doença.

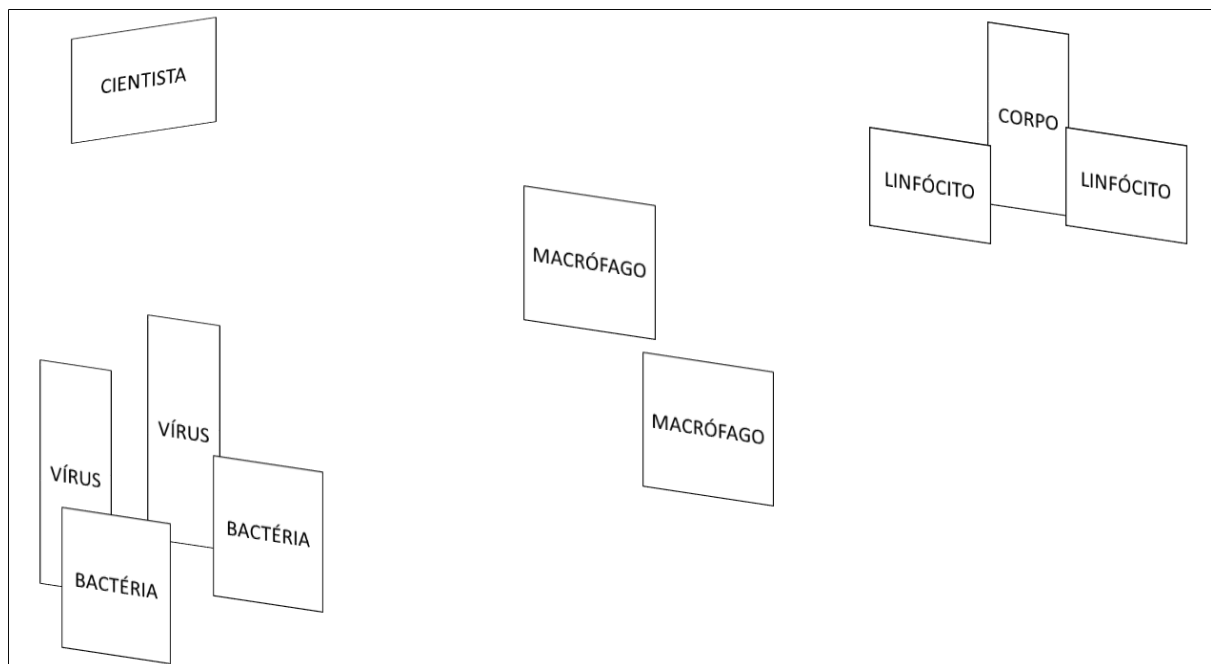
- mínimo 2 por rodada

Cientista - Deverá registrar o que está observando do comportamento de cada jogador e o que acontece durante a rodada em um caderno ou prancheta. Seus registros serão compartilhados com o grupo ao final das rodadas.

- 1 por rodada

Como jogar:

Inicie cada rodada identificando os jogadores com as placas, para que todos se situem no jogo. Posicione os alunos de acordo com a imagem abaixo. Distribua os antígenos pelos Vírus e Bactérias e libere dois de cada vez para irem em direção ao corpo.



Cada rodada termina quando todos os Vírus e Bactérias atingirem o corpo. Se necessário, faça uma intermediação entre eles e Macrófagos para que o jogo continue, caso os Macrófagos estejam muito eficientes em atrasá-los. O número de Vírus e Bactérias de cada rodada pode ser variável de 2 a 6, conforme o número de cartas.

Regras:

- Não é permitido empurrar, bater ou derrubar alguém durante o jogo;
- Não é permitido segurar com as mãos e braços;
- Serão contados 2 pontos para cada Vírus ou Bactéria que atingir o Corpo sem um anticorpo específico para ele.

Dica para o(a) professor(a):

Os Jogos da Doença e Vacina podem ocorrer ao mesmo tempo, em dois grupos diferentes e um pouco distantes entre eles ou você poderá iniciar com o Jogo da Doença e depois de algumas rodadas mudar para o Jogo da Vacina, introduzindo as cartas com os nomes das doenças.

Caso deseje economizar no material a ser produzido, inicie com o Jogo da Doença e depois siga para o Jogo da Vacina reutilizando as cartas, mas nomeando-as com os nomes das doenças - utilizando, por exemplo, fita adesiva ou caneta de ponta grossa para nomear os antígenos e anticorpos. Atente-se a forma correta de encaixe.

É interessante produzir um número maior de cartas do que apenas as seis variações disponíveis para caso haja uma avaria em algum delas durante as rodadas.

Nesse jogo é possível incluir todos os alunos! Aproveite as diferentes posições e papéis para garantir a participação dos alunos com mobilidade reduzida ou com deficiências, alunos que não gostam de correr ou se movimentar, ou ao contrário, aqueles mais ativos. Respeitando os limites de cada um, todos podem participar e assumir papéis tão distintos quanto Corpo, Macrófago ou Cientista.