

JOGO – SANGUE QUE SALVA!

NRE – Telêmaco Borba – Prof. Alfredo Pliessnig – ABRIL/2013

Este jogo pode ser utilizado para “fixação da aprendizagem” das diferentes reações na determinação dos grupos sanguíneos em relação ao Sistema ABO e Sistema Rh, bem como das possíveis transfusões entre os diferentes tipos sanguíneos.

Material:

Um cartão com o desenho de uma “bolsa de sangue” impressa, na qual uma cartela interna pode deslizar para fora ou para dentro, representando a bolsa cheia ou vazia de sangue.

Três dados representando “REAÇÃO” ou “AUSÊNCIA DE REAÇÃO” entre o sangue e os soros Anti-A, Anti-B e Anti Rh. Esses três dados juntos determinarão, no jogo, o chamado de “SANGUE TESTADO”.

Um dado “octaédrico”, com 8 tipos sanguíneos diferentes, em relação ao Sistema ABO e Sistema Rh. Esse dado determinará, no jogo, o chamado de “SANGUE CONHECIDO”.

Um dado que indicará o “sentido da doação”. Ela poderá ser:

- do sangue testado para o sangue conhecido (2 possibilidades);
- do sangue conhecido para o sangue testado (2 possibilidades);
- em ambos os sentidos (obrigatoriamente) (1 possibilidade);
- do sangue testado para o sangue conhecido “ou” do sangue conhecido para o sangue testado (1 possibilidade);

Metodologia:

Cada jogador recebe um cartão com a bolsa de sangue. Para representá-la como “cheia” deverá puxar a aba da cartela interna totalmente, de forma que o interior da bolsa fique completamente vermelho.

Quem obter o tipo sanguíneo “Doador Universal” ao jogar o dado do “Sangue Conhecido” inicia a rodada.

Para jogar, cada aluno, na sua vez, joga todos os dados simultaneamente.

Deverá, primeiramente, observar qual é o tipo sanguíneo do “Sangue Testado”. Para isso verifica com quais soros (Anti-A, Anti-B e Anti Rh) ocorreu ou não reação.

Verifica, em seguida, qual é o “Sangue Conhecido” (do dado octaédrico) e também qual o “sentido da doação” no dado específico.

Finalmente deverá comparar o do “Sangue Testado” com o “Sangue Conhecido” para verificar se a transfusão no sentido determinado poderá ocorrer.

SE SIM – deverá empurrar a aba do “cartão com o desenho da bolsa de sangue” na medida de **1 nível**, indicando que parte do sangue foi “transfundido”. Em seguida passa a vez para o próximo jogador.

SE NÃO – passa a vez para o próximo jogador.

Obs.: caso o jogador da vez não perceba a possibilidade de transfusão e outro jogador sim, aquele que primeiro indicar a possibilidade poderá diminuir **1 nível** na “sua bolsa de sangue”. O jogo segue, então, na sequência onde parou.

Vencerá o jogador que conseguir “esvaziar” sua bolsa de sangue primeiro.

O jogo poderá continuar até todos esvaziarem suas bolsas, não havendo vencedor ou perdedor, mas apenas vencedores, todos “SALVOS PELO SANGUE”.



