

Bichos do Rio

Regras

PARTICIPANTES

2, 3, 4 ou 6.

MATERIAL

Baralho com 24 cartas trazendo informações sobre animais silvestres que habitam o Rio de Janeiro.

OBJETIVO

Ficar com todas as cartas do baralho.

PREPARAÇÃO

Imprima as folhas com as cartas, de preferência, em papel-cartão (você pode, também, imprimir em folhas de papel comuns e colá-las em cartolina, para ficarem mais resistentes).
Recorte as cartas.

www.multirio.rj.gov.br

Realização

Prefeitura do Rio/Secretaria Municipal de Educação/MULTIRIO

Núcleo de Tecnologia da Informação Portal MULTIRIO

Eliane Barданachvili – Edição Geral
Claudia Rabelo Lopes – Redação/Edição
Ana Lúcia Guimarães Richa – Revisão
Alberto Jacob Filho – Fotografia
Gerência de Artes Gráficas
Flávio Carvalho – Gerência
Alessandra Oliveira – Design
Gerência de Pesquisa e Documentação
Rogério Lourenço – Gerência
Maria Elisa Silveira, Flávio Barbosa, Tônia Matosinhos, Isabel Junqueira, Fernando Madeu e Eduardo Guedes – Pesquisadores

Agradecimentos às pessoas e instituições que gentilmente colaboraram, com informações ou imagens, para a elaboração do jogo Bichos do Rio:

Fundação RIOZOO
Alessandra Jamel
Esther Nazareth

INÍCIO

- Distribua as cartas entre os participantes (todos devem receber a mesma quantidade).
- As cartas trazem diversas informações sobre determinado animal. Só estarão em jogo aquelas quantificadas: peso, tamanho, ninhada e tempo de vida.
- Cada jogador deve manter suas cartas empilhadas e voltadas para baixo.
- Crie uma regra para definir quem inicia o jogo.

JOGANDO

- O jogo começa com o jogador pegando a primeira carta de sua pilha e dizendo aos demais o nome do animal que aparece ali, seguido da informação que considera ter valor mais alto do que os das cartas que estão com seus adversários. Ex: O jogador tira de sua pilha a carta com o tubarão-azul e escolhe o item "Tempo de vida" para concorrer com as cartas dos demais jogadores, informando que são 20 anos.
- Ao dar a informação, o jogador deve mostrar sua carta. Os demais mostram as suas e conferem em qual delas a informação escolhida tem o valor mais alto. O dono dessa carta leva todas as da mesa e coloca-as no final de sua pilha. No exemplo, caso o tempo de vida dos animais das cartas dos demais jogadores seja

menor do que 20 anos, o jogador que tirou o tubarão-azul leva todas as cartas para sua pilha. Se houver algum animal com tempo de vida superior o dono dessa carta é que leva todas as da mesa.

- Prossegue o jogo aquele que ganhou a primeira rodada, procedendo da mesma maneira.
- O jogo termina quando um dos jogadores ficar com todas as cartas.
- No caso de dois jogadores apresentarem cartas com o mesmo valor mais alto, eles devem disputar quem ganha a rodada elegendo um outro item de comparação. Quem tiver o valor mais alto no novo item leva as cartas da mesa.

Observações:

- Os dados que aparecem nas cartas referem-se a valores médios relativos aos animais na natureza – e não domesticados.
- No item Ninhada, embora alguns dados apareçam com a expressão "até", vale o número mais alto. Por exemplo: "até 8 filhotes", vale como 8; "até 100 ovos" vale como 100.
- Com imaginação, é possível criar outras regras e modos de jogar com as cartas. Experimente!

ADEIA - Associação de Defesa do Meio Ambiente de Jacarepí (Saquarema)

Enani Andrade

Ciência Hoje das Crianças
Cathia Abreu

IBAMA/CNIA
Brenner Ferreira Soares

Parks and Wildlife Service, Tasmania
Rebecca Sansom, Steve Johnson

André Camilli Dias

Arthur Grosser
Fernando Pacheco
Germano Woehl Jr.

I. Skira
Ivan Szazima
K.D. Dijkstra

Leo Fukui
Marcos de Souza Lima Figueiredo
Shane Anderson

Stefan Laube
William Helsen