

## Regras do Jogo

Em “10 Mulheres de São José” vocês que, são entusiastas da história do município, precisam resgatar as evidências históricas sobre o papel das mulheres descritas no jogo pela cidade de São José. Numa caça às pistas, os/as jogadores/as vão circular pelos locais da cidade, buscando encontrar documentos, registros e objetos que identificam os momentos significativos na vida dessas mulheres e que estão relacionados ao desenvolvimento da cidade.

Como suporte para os/as docentes, disponibilizamos um material no link: <https://padlet.com/sandrafachinello/w5k6bm875ci8t481>.

*Quantidade de Jogadores:* 2 a 10 grupos (cada grupo pode ter 2 a 6 estudantes)

*Idade recomendada:* 12+

*Tempo estimado:* 50 minutos

## Componentes

Tabuleiro do jogo, representando os locais na cidade de São José.

10 cartas com as mulheres de São José.

30 cartas de evidências históricas (objetos, documentos, registros).

Manual de Regras.

Para o jogo é necessário que cada grupo tenha um marcador - pode ser um pino, uma pedrinha ou uma peça. Pode ser utilizado o material disponível no local ou os/as jogadores/as podem confeccionar seu próprio marcador.

## Objetivo

A partida termina quando todos os grupos reuniram 3 evidências históricas que consideram ser a que melhor representa a sua carta da mulher de São José. A intenção do jogo é não ser competitivo, cabendo ao grupo decidir entre jogo cooperativo ou competitivo. No jogo cooperativo cada grupo pode ser bem sucedido ao reunir as 3 evidências corretas.

## Preparação

As partidas de “10 Mulheres de São José” são jogadas por 2 a 10 grupos de 2 a 6 jogadores/as. Os/as integrantes de cada grupo devem estar juntos/as para poderem discutir suas decisões durante todo o jogo. O tabuleiro deve ser colocado no centro da mesa e deixado um espaço em volta do mapa para montar os 8 baralhos de evidências histórica (um para cada local da cidade de São José). Cada grupo deve sacar uma das cartas de mulheres de São José aleatoriamente. Caso sobrem cartas, estas podem ser retiradas dessa partida (serão utilizadas na próxima).

Regra Opcional - Caso haja 5 grupos ou menos na partida, cada grupo pode sacar duas cartas de mulheres de São José.

O grupo que tiver o/a estudante que mais recentemente visitou um museu ou local histórico inicia a partida e os outros grupos jogam em sequência no sentido horário.

## Como Jogar

- 1 - Todos os grupos leem a sua carta da mulher de São José.
- 2 - Em sequência, cada grupo decide qual local da cidade de São José vai visitar, colocando seu marcador em cima do tabuleiro no local apropriado.
- 3 - O grupo saca duas cartas de evidências históricas do baralho da localidade que visitou e escolhe uma para ficar na sua mão, devolvendo a outra carta.
- 4 - Grupos que estiverem no mesmo local podem conversar e trocar suas cartas de evidências históricas (caso seja de interesse e aceitação mútuas).

*Atenção* - Só podem haver dois grupos em cada local ao mesmo tempo!

Passos 2 a 4 são repetidos mais duas vezes por cada grupo. Quando todos estiverem com 3 cartas de evidências históricas, cada grupo já pode definir se vai utilizar as três cartas que possuem na mão como evidências para a sua mulher de São José.

Caso ainda não estejam satisfeitos com as cartas de evidência histórica que adquiriram, podem fazer mais uma visita a algum local (inclusive um que já foram), repetindo os passos 2 a 4 pela última vez.

Regra Opcional - Caso cada grupo tenha 2 cartas de mulheres de São José, repetir duas vezes esse passo a passo.

## Final da Partida

- 1 - Cada grupo coloca na mesa, à sua frente, a carta da mulher de São José e as três cartas de evidência histórica que consideram mais adequadas para relatar a relevância e história da Mulher Josefense descrita na sua carta.
- 2 - Um/a representante do grupo deve contar para todos que relação percebe entre cada carta de evidência e a sua carta mulher.
- 3 - Os outros grupos podem questionar, um a um e em sequência, levantando argumentos contrários ou a favor.
- 4 - O grupo que apresentou pode fazer uma última contribuição.
- 5 - É feita uma votação para identificar se as cartas de evidência histórica são aceitas pela maioria.
- 6 - As respostas podem ser conferidas com no manual, ou caso tenha um professor/a ou mediador/a, ele/a identifica se houve respostas erradas.

## **Feedback (propositivo)**

### **Validade até 2031**

As equipes que coletarem corretamente as evidências históricas podem participar de uma atividade/prêmio como vencedores do desafio.

- O/a docente orienta a turma em uma produção de criação de texto e/ou audiovisual (poesias, fotografias, pinturas, desenhos, textos, colagens, vídeo,...).
- O/a docente encaminha este material para as coordenadoras do projeto mãe deste jogo: ana.pruner@ifsc.edu.br e sandra.fachinello@ifsc.edu.br.
- Todos os trabalhos enviados serão divulgados no site do projeto.
- Cada semestre, uma turma será sorteada e convidada para uma visita aos espaços que o jogo contempla na cidade de São José/SC, acompanhada da equipe de criação deste jogo.

## **INFORMAÇÕES EXTRAS**

Neste PDF apresentamos os componentes nas páginas seguintes, para impressão e uso dos/as interessados/as. Eles estão disponíveis também para download na wiki do IFSC São José (<https://bit.ly/3yx4yUk>).

Todos os componentes apresentam QRCodes, os quais são materiais extras para uso livre e outras possibilidades de conversa com os temas, assuntos e conceitos.