

CARTÃO COMO JOGAR E ORIENTAÇÕES - QUEM EU SOU NO MUNDO?

1. Cada time pega uma carta de personalidade para o time adversário descobrir, e posiciona de forma que eles não possam ver.
2. Decidir qual time começa.
3. **REGRAS PARA AS PERGUNTAS:**
 - Os times poderão fazer uma pergunta por rodada.
 - As perguntas devem ser fechadas, ou seja, as respostas devem ser: Sim ou Não. Por exemplo: é brasileiro? Se sim, o time deverá abaixar todas as cartas das personalidades que não sejam brasileiras. E assim sucessivamente.
 - A pergunta de se é brasileiro ou não só poderá ser feita a partir da segunda rodada.
 - A pergunta de gênero só poderá ser feita a partir da segunda rodada.
4. Como são personalidades que muitas vezes as crianças e adolescentes ainda não tiveram conhecimento, é importante os educadores realizem a fase de sensibilização descrita nas **referências para aprofundamento** deste jogo.
5. Caso os educadores não tenham realizado a sensibilização de aprofundamento, podem incentivar as perguntas relacionadas às características físicas.
6. O time que der o lance da resposta antes da pergunta, na sua rodada, se não acertar, perde a vez. O lance só é válido quando o time pergunta especificamente quem é, por exemplo: “É Malala?” A resposta deverá ser “Sim” ou “Não”. Não é permitido perguntar se é “Malala” ou “Gandhi”.
7. Caso o time dê o lance errado, o time oposto ganha um “vale” para dar o lance em qualquer hora, mesmo não sendo sua vez de jogar.
8. O primeiro time que acertar “Quem sou eu no mundo” vence o jogo.