

habilidades

# Perspetivas®

Manual do Jogo

**Autoras:**

**Catarina Tomás, PhD;**

**Inês Lopes, PhD;**

**Mônica Braúna, PhD;**

**Susana Arranhado, PhD;**

**Marlene Rosa, PhD;**

**Ana Rita Martins, PT.**



# Conheça o Jogo

## Perspetivas®

Um Jogo sobre a Demência

O jogo que pretende dar expressividade e clareza aos desafios dos cuidadores da pessoa com demência.

Entre sorrisos, conversas e partilhas, quem joga o Perspetivas fica mais conhecedor na área da demência.

Este QUIZ tem questões sobre 4 temas determinantes para cuidar da pessoa com demência:

- (1) Alimentação
- (2) Cuidar e ser cuidado - independência e autonomia
- (3) Comunicação
- (4) Estigmas (diagnóstico/prognóstico)



## Regras do Jogo

### Componentes:

- ▶ 1 Tabuleiro;
- ▶ 1 Dado;
- ▶ 3 Ampulhetas com diferentes tempos;
- ▶ 6 Peões;
- ▶ 150 Smiles;
- ▶ 160 Cartas com 1 pergunta das 4 diferentes áreas;
- ▶ 43 Cartas bónus com Debate ou uma Curiosidade das 4 diferentes áreas;
- ▶ Papel branco para ilustração;
- ▶ 1 Lápis;

**Participantes:** 2 a 6 cuidadores



## Cartas:

Foram identificadas 4 áreas importantes associadas ao cuidar da pessoa com demência incluídas no jogo, a designar:

- ▶ **Verde:** Representa Evolução e Progressão da Doença
- ▶ **Vermelha:** Representa Comunicação
- ▶ **Amarela:** Representa Alimentação
- ▶ **Azul:** Representa Cuidar

Dentro de cada área existe 5 tipos de questões diferentes: **Escolhas Múltiplas, Exercícios de Mimica, Ilustração, Curiosidades e Debates.**



## **Como responder as diferentes questões e qual a ampulheta devo usar?**

**Escolha Múltipla** ► A equipa em jogo terá de ler em voz alta e colocar a ampulheta a contar. Já o jogador adversário terá o tempo de uma ampulheta de 1 minuto para escolher a opção que considera mais correta.

Ampulheta de 1 MINUTO. Recompensa por PONTOS (encontra-se na carta).

**Mímica** ► A equipa vê qual a ação que irá ter de realizar utilizando apenas gestos e realizando da forma mais correta a ação. A equipa adversária terá de adivinhar qual é essa ação dentro do tempo limite. Ampulheta de 5 MINUTOS. Recompensa por PONTOS (encontra-se na carta).

**Ilustração** ► A equipa vê qual os objetos ou ação que terá de desenhar, enquanto que a equipa adversária terá a função de adivinhar dentro do tempo limite. Ampulheta de 3 MINUTOS. Recompensa por PONTOS (encontra-se na carta).



## Casas Bónus

### **“DEBATE”**

A equipa inicia o debate dando a sua opinião e todos os jogadores terão de participar no debate expressando também a sua opinião dentro do tempo limite. Ampulheta de 5 MINUTOS. Como recompensa irá receber 1 SMILE.

### **“CURIOSIDADE”**

A equipa deve ler a carta em voz alta, podendo partilhar algum momento relacionado com o Tema que acabou de ler dentro do tempo limite. Ampulheta de 5 MINUTOS. Como recompensa irá receber 1 SMILE.



## Como jogar?

- ▶ Começa-se por definir a cor dos peões e de quem são.
- ▶ Lançam-se os dados e quem tiver maior pontuação inicia o jogo e continuará a ordem no sentido do ponteiro do relógio.
- ▶ O primeiro jogador escolhe uma carta do baralho.
- ▶ Com o peão irá avançar casa a casa até chegar ao número que foi atribuído na pontuação da carta.
- ▶ A equipa ou o jogador adversário irá pegar numa carta e irá ler a questão em voz alta (no caso de ser **ESCOLHA MÚLTIPLA**) ou realizar a ação por gestos (**MIMICA**) ou ainda ilustrar o que for pedido na carta (**ILUSTRAÇÃO**). No caso de ser questão **ESCOLHA MÚLTIPLA** o jogador nº1 irá ter de tentar adivinhar qual a opção correta.





**ATENÇÃO:** Assim que o jogador adversário acabar de perguntar terá de virar a ampulheta para que o jogador nº1 tenha tempo limite para responder. Se o jogador nº1 responder corretamente RECEBE OS PONTOS e guarda a carta para si.

Se o jogador nº1 não responder corretamente, o jogador nº1 NÃO RECEBERÁ OS PONTOS.

De seguida o jogador nº2 (no sentido do ponteiro do relógio) irá ser o próximo a escolher a carta do baralho e irá avançar quantas casas for a respetiva pontuação da carta retirada do baralho, caso responda adequadamente.

No caso de se calhar numa CASA BÓNUS, o jogador terá de ler em voz alta e conforme a ação que calhe, o jogador, tem hipótese de guardar a carta para quando a quiser jogar ou ser aplicada no momento, em caso de sanções ou ganho de pontuação.



No caso de se calhar numa **CASA BÓNUS “DEBATE”**, o jogador terá de ler em voz alta e iniciar o debate expressando a sua opinião face ao tema e todos os jogadores terão de participar.

No caso de se calhar numa **CASA BÓNUS “CURIOSIDADE”**, o jogador terá de ler em voz alta e reconhecer ou validar o conhecimento.

### **Quem ganha?**

Quando o 1º jogador chegar à casa de CHEGADA após ter percorrido o percurso do QUIZ.

No caso de haver empate, irá realizar-se a contagem de smiles, sendo que quem obtiver o maior número de smiles ganha o jogo.

### **Então vamos jogar?**



