

# FARMAGAME

## Jogo de tabuleiro para educar sobre uso consciente/racional de medicamentos

**Autores:** Maria Fernanda Barros de Oliveira<sup>1</sup>, Yasmin Sena Alves Dias<sup>2</sup>, Aline Coelho<sup>1</sup> e Vitor Nossa<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Farmacêutica CRF-BA

<sup>2</sup> Estagiários CRF-BA

### Objetivo:

Educar sobre o uso consciente/racional de medicamentos (descarte, perfurocortantes, intoxicação, interações medicamentosas, plantas medicinais) de maneira interativa e lúdica.

### Como funciona o jogo Farma Game:

O jogo de tabuleiro Farma Game é de corrida, em que os jogadores correm em direção a um determinado objetivo, e ao longo do caminho o jogador será submetido a perguntas a respeito do tema, onde o acerto concederá a oportunidade de avançar sobre o tabuleiro. Além disso, existe uma divisão de perguntas relacionado à idade do jogador, podendo ser perguntas direcionadas às crianças, rotuladas como kids, e perguntas para adultos que não são rotuladas. Foram definidos 15 cartões no total para os adultos, contendo uma única pergunta em cada um e 10 cartões de perguntas para as crianças.

### O que você irá precisar:

- Tabuleiro (anexo 1);
- 15 cartões de perguntas para adultos (anexo 2) ou 10 cartões Kids de perguntas para crianças (anexo 3);
- 1 dado (anexo 4);
- 1 moderador com habilidade para promover o uso consciente/racional de medicamentos;
- 3 jogadores;

### Sugestões gerais para impressão dos materiais do Farma Game:

- Definir tamanho do tabuleiro – o arquivo original é um tabuleiro humano de formato 3x3m e impresso em papel adesivo colorido. Porém a depender do perfil dos jogadores ou do ambiente disponível poderá ser adaptado;
- Definir tamanho das cartas - os cartões originais foram impressos em papel colorido com uma gramatura igual ou superior a 150g e possuem tamanho 177x127 mm;
- Definir tamanho do dado – o dado original foi impresso em material reforçado para que fosse utilizado no chão, no tamanho de 20x20cm.

### Regras do jogo:

- a) Número de jogadores: até 03;
- b) Necessário um mediador para ler as cartas (o mediador não poderá jogar e sugere-se que seja farmacêutico ou estudante de farmácia orientado sobre o uso consciente/racional de medicamentos);
- c) As cartas deverão ser embaralhadas, em seguida o jogador deverá escolher uma aleatoriamente para que o moderador realize a pergunta. Após ser realizada a pergunta, a carta deverá ser retirada do montante de cartas para não ser utilizada novamente;
- d) É necessária a utilização de dados para avançar as “casas”;
- e) Cada jogador joga o dado uma vez e quem “tirar” o maior número inicia o jogo;
- f) Ao parar em uma casa, leia a pergunta e dependendo da resposta, avance, recue ou perca uma rodada;
- g) O jogador ao acertar a resposta, joga o dado novamente e avança a quantidade de casas respectivas. Em cada rodada;
- h) Quem alcançar a casa “Chegada” em primeiro lugar ganha o jogo.
- i) As respostas do jogador geram ações futuras. Após ele responder, haverá um texto nas cartas para explicar o que acontecerá posteriormente.
- j) É importante salientar que todas as questões feitas de acordo com o perfil possuem uma resposta modelo que servem de base para a resposta do participante, avaliando onde ela se enquadra, assim, delimitando as ações no jogo.

### Observação:

A cartas possuem “respostas modelo” para que sirvam de base de acordo com a resposta do participante, avaliando onde ela se enquadra, assim, delimitando as ações no jogo. “Avançar, recuar ou falar com o farmacêutico (perda de uma rodada).”

