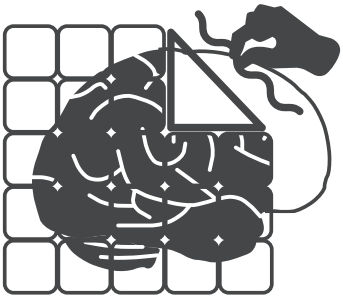


THE BRAIN ARCHITECTURE GAME

O JOGO DA ARQUITETURA DO CÉREBRO

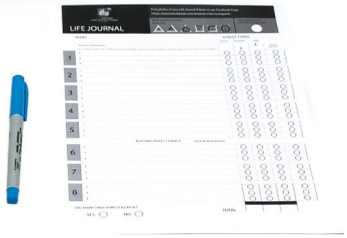
As experiências de vida
são importantes!!

LIVRO DE REGRAS DO JOGO

O objetivo do jogo é construir um cérebro que seja alto, representando a capacidade funcional dele, mas que também seja tão forte quanto possível para que não entre em colapso anos mais tarde sob as cargas do estresse.

Para mais informações sobre como as experiências de vida afetam o desenvolvimento do cérebro e para obter uma visão geral sobre como jogar, comece assistindo ao vídeo **The Science of Early Childhood & The Brain Architecture Game,** disponível gratuitamente em nosso site: http://www.thebrainarchitecturegame.com.

Antes de começar, aqui vai uma rápida visão geral dos materiais do jogo:



BARALHO DE EXPERIÊNCIA DE VIDA e DIÁRIO DE VIDA

Antes de jogar, organize as cartas do Baralho de Experiência de Vida por ano (de 1 a 8 anos).

As experiências de vida podem ser **positivas, toleráveis** ou **tóxicas** para os cérebros em desenvolvimento.

Registre suas experiências de vida e o tipo de estresse no **Diário de Vida.**

Designe uma pessoa da equipe para executar esta tarefa antes de você começar.

LIMPADORES DE CACHIMBO

Conecte os limpadores de cachimbo pelas extremidades para formar espaços fechados, por exemplo: triângulos e quadrados.

DADO

Jogue o dado no início do jogo para determinar sua **loteria genética** e **loteria de apoio social.**

CANUDOS

Estes são os seus materiais de apoio. Você deslizará canudos sobre os limpadores de cachimbo para fortalecer a estrutura.

PESOS

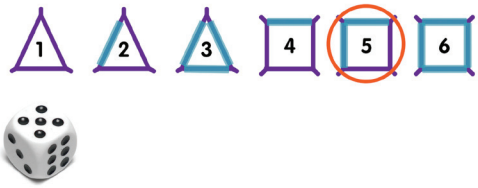
Você precisará pendurar pesos nos anos de 6 a 8 partindo do ponto mais alto de seu cérebro.

1 CONSTRUÇÃO DA BASE

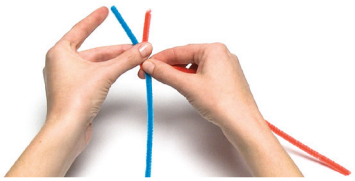
Construa uma base para seu cérebro utilizando limpadores de cachimbo e canudos.

Antes de começar a construir, é preciso determinar como será sua base – esta é sua **loteria genética.**

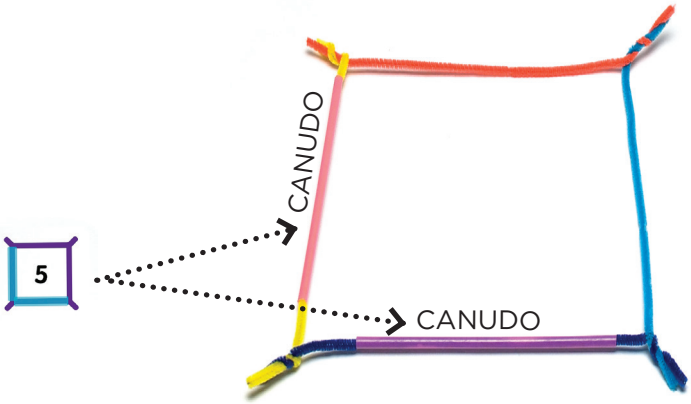
1 Jogue o dado para determinar sua base. Esta é a sua **loteria genética.**



2 Faça um círculo na base correspondente desenhada em seu **Diário de Vida.**



3 Construa o formato correspondente ao número jogado.



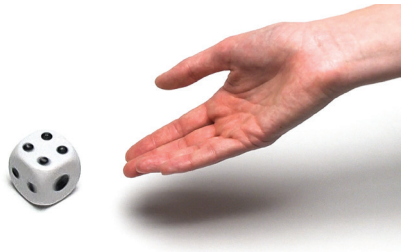
DICA: coloque um limpador de cachimbo dentro de um canudo, como você vê na imagem.

2
REDE DE APOIO

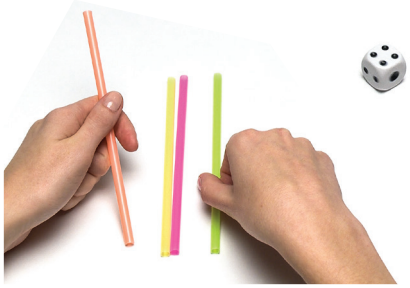
O limpador de cachimbo é um material de construção fraco quando utilizado sozinho. Os canudos são usados para fortalecê-los.

Os canudos que você recebe agora representa a **rede de apoio** para o seu cérebro no momento do nascimento.

Esses canudos podem ser usados em qualquer momento durante o jogo.



1 Jogue o dado para determinar o número de canudos que você recebe da **loteria de apoio social.**



2 Pegue a quantidade de canudos correspondente ao número marcado no dado.

3 Registre o número de apoios sociais que você recebeu no **Diário de Vida.**

3 SUA PRIMEIRA EXPERIÊNCIA DE VIDA

O **Baralho de Experiência de Vida** contém 7 (sete) cartas para cada ano de vida.

Cada carta determina o tipo de materiais de construção que você utilizará para incorporar ao seu cérebro.

1 Para começar, retire aleatoriamente uma carta do ANO 1 e leia o que está escrito.

2 Registre a **Carta de Experiência de Vida** e o tipo de estresse em seu **Diário de Vida.**

MUITO IMPORTANTE!

Jogar o dado para estresse **tolerável** se aplica APENAS no caso de
a) esta ser a sua primeira carta
OU
b) você receber um número igual de cartas de estresse positivo e tóxico em anos posteriores.

Preste muita atenção a esta regra!

O QUE ISSO TUDO SIGNIFICA?

esta experiência foi **positiva** para o desenvolvimento

COM O QUE EU VOU CONSTRUIR?

pegue um limpador de cachimbo e insira em um canudo

esta experiência resultou em estresse **tóxico**

pegue um limpador de cachimbo

esta experiência resultou em estresse **tolerável**

Se esta for sua primeira carta no primeiro ano, jogue o dado.

Que número você obteve?
2,4,6 = limpador de cachimbo + canudo
1,3,5 = somente limpador de cachimbo

4

CONSTRUÇÃO NOS ANOS 1 A 5

Continue a construir nos anos de 1 a 5 e registre o progresso no Diário de Vida.

Retire mais 2 cartas do Ano 1, uma de cada vez. Incorpore todos os materiais de construção do Ano 1 antes de seguir para o Ano 2.

Para cada ano posterior, retire aleatoriamente um total de 3 cartas dentro do ano, uma carta de cada vez.

Em nenhum momento você deve desconectar limpadores de cachimbo e refazer o seu cérebro...

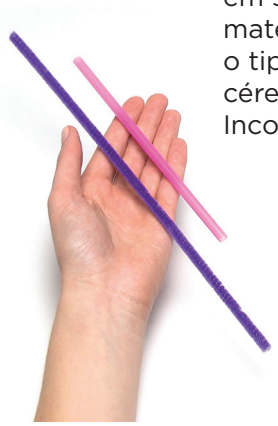
Regras de construção para experiências de vida:

POSITIVA

Pegue um limpador de cachimbo e um canudo; insira o limpador de cachimbo no canudo. Incorpore-o ao seu cérebro.

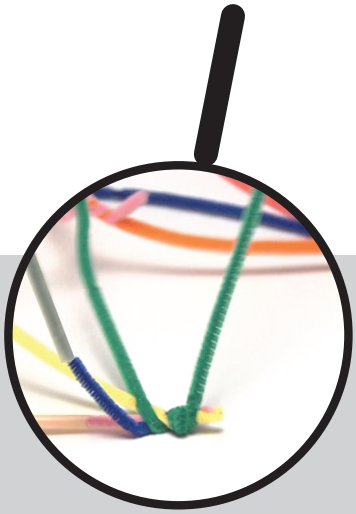
TOLERÁVEL

Conte o número de eventos de estresse positivo e tóxico em seu **Diário de Vida.** Pegue materiais de construção para o tipo de experiência que seu cérebro mais viveu até agora. Incorpore-os ao seu cérebro.



TÓXICA

Pegue apenas um limpador de cachimbo e incorpore-o ao seu cérebro. Caso tenha recebido canudos no início do jogo, você poderá usá-los para reforçar um limpador de cachimbo em qualquer momento.



DICA: todos os limpadores de cachimbo devem estar conectados em ambas as extremidades ao final de cada ano, antes da retirada de cartas referentes ao ano seguinte. Eles devem formar espaços fechados.

5

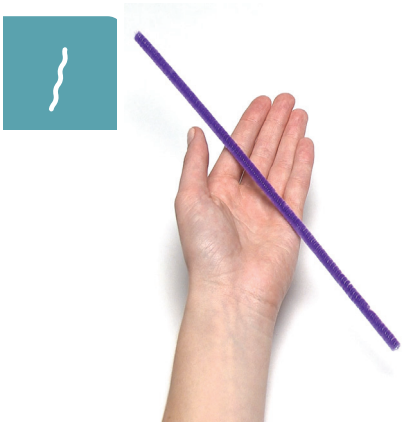
CONSTRUÇÃO NOS ANOS 6 A 8

MUDANÇA DE REGRAS!

Nesta fase do jogo não se ganha mais canudos e é possível que você receba pesos que podem provocar o colapso de sua estrutura.

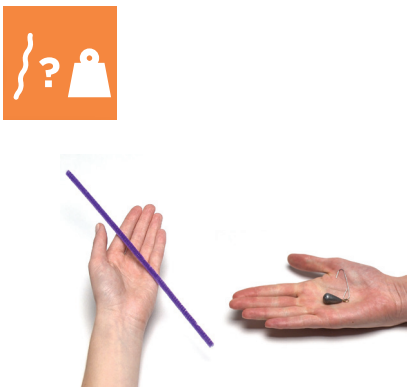
Registre o progresso no **Diário de Vida.**

Regras de construção para experiências de vida:



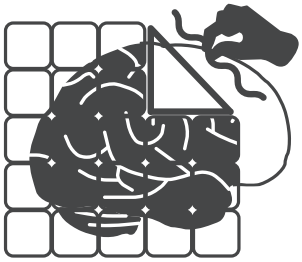
POSITIVA
Pegue um limpador de cachimbo e conecte-o em qualquer lugar, ainda formando espaços fechados.

TÓXICA
Pendure um peso na parte mais alta de sua estrutura.



TOLERÁVEL
Conte o número de eventos de estresse positivo e tóxico em seu **Diário de Vida.** Pegue materiais de construção para o tipo de experiência que seu cérebro mais viveu até agora. Incorpore-os ao seu cérebro.

O jogo termina ao final do ano 8, ou quando sua estrutura entrar em colapso, o que ocorrer primeiro...



THE BRAIN ARCHITECTURE GAME

O JOGO DA ARQUITETURA DO CÉREBRO

Para mais informações sobre ciência e para obter
a sua própria cópia do jogo, visite o nosso site:
www.thebrainarchitecturegame.com

Version 2.9M, 2/7/2016