

Jogo Na Direção Certa

a) Aprendizagem: Utilizar as noções topológicas; desenvolver a percepção de espaço, deslocando o objeto em diferentes direções e distâncias; desenvolver a lateralidade; reconhecer quantidades e fazer contagens.

b) Material:

- 1 Tabuleiro
- 1 Dado
- 3 Marcadores (podendo ser: tampinhas de garrafas de cores diferentes; grãos ou sementes diferentes; botões de cores diferentes; entre outros)
- Fichas com símbolos (setas e círculos)
- 1 Envelope

c) Número de jogadores: 3 participantes.

d) Regras:

– Colocam-se os marcadores no tabuleiro, nas posições de partida (início). O 1.o jogador escolhe a sua posição de partida; em seguida, o 2.o jogador escolhe a sua posição, e a “casa” que sobrar é do 3.o jogador.

– Cada jogador, na sua vez, lança o dado e, em seguida, retira uma carta do envelope, a qual indica a direção em que ele deverá mover o seu marcador no tabuleiro.

Por exemplo:

Jogada 1 → Ao lançar o dado, o jogador obtém esta pontuação: 3

e retira do envelope esta seta: (seta à direita)

ele terá que se deslocar para a direita três casas.

Cabe destacar que, se o jogador estiver em uma casa em que não é possível andar as três casas para a direita, ele só andarás as que são possíveis. Se ele já se encontra em uma casa da última coluna à direita, ele não tem como andar, então, passa a vez e não desloca o seu marcador.

Jogada 2 → Ao lançar o dado, o jogador obtém esta pontuação: 5 e, retira do envelope esta seta: (seta à direita e para cima). ele terá que se deslocar para a direita e para cima (em frente).

As possibilidades de deslocamento deste jogador podem ser:

- 1 Casa para a direita e 4 para cima;
- 2 Casas para a direita e 3 para cima;
- 3 Casas para a direita e 2 para cima; e,
- 4 Casas para a direita e 1 para cima.

Portanto, nessa situação, esse jogador terá 4 possibilidades de deslocamento. Ele deve analisar, decidir e executar uma delas.

– Pode ser que, ao lançar o dado e retirar a seta, o jogador não consiga seguir os comandos obtidos, por estar em uma casa que não permite movimentação no tabuleiro; nesse caso, ele perde a vez.

– Se, ao mover o marcador, cair em uma das “casas especiais”, o jogador deve seguir o comando nela indicado e passar a vez para o próximo jogador.

– Vence o jogo quem chegar primeiro à casa indicada como “chegada” (fim do percurso).

CHEGADA

[illegible]

INÍCIO

