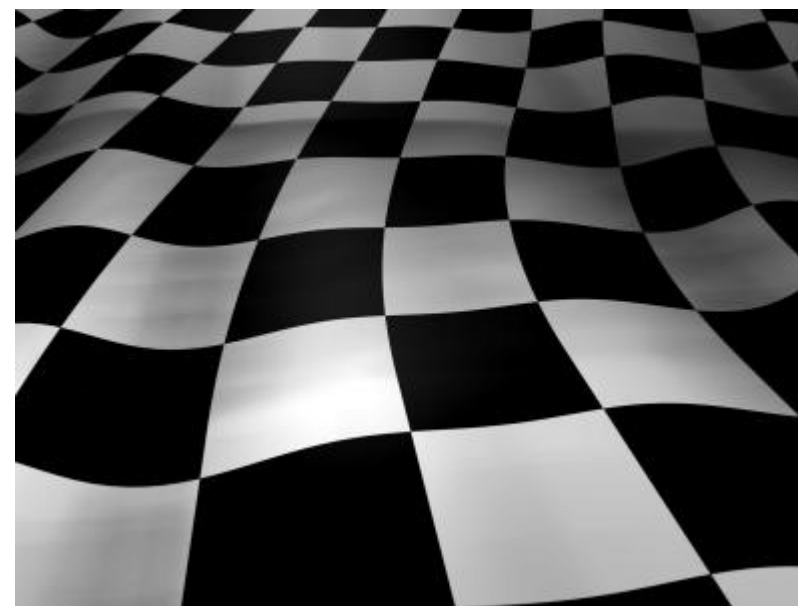


A Brincar A Brincar

1, 2, 3, 4, 5... Partida!



Para ganhares esta corrida tens de estar preparado. Nas próximas páginas vamos ensinar-te a construir este jogo divertido e como podes jogá-lo com os teus amigos! **1, 2, 3, 4, 5... Partida!**



<http://www.passe.com.pt>

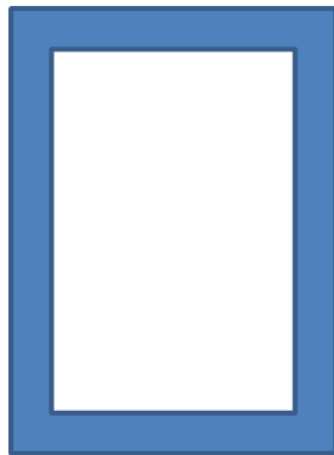
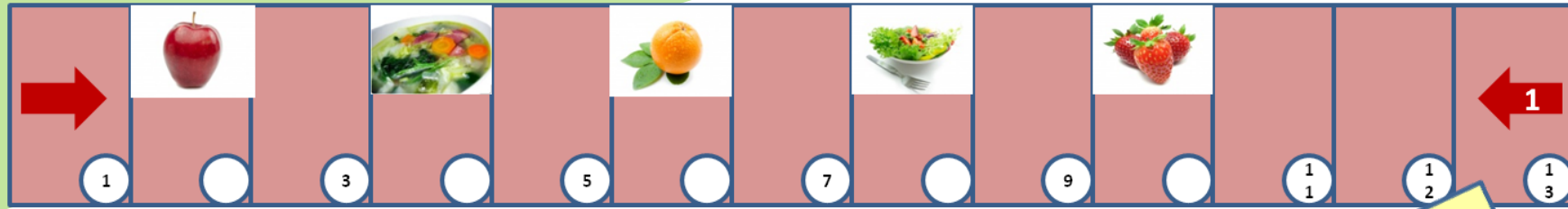
Construção do jogo

Imprime uma página 4 para cada um dos jogadores. Se não tiveres um dado, imprime a página 5 e recorta-o. Podes colá-lo numa cartolina, antes de recortar, dobrar e colá-lo através das porções brancas. Imprime a página 6 (e também a 7, se forem mais de 4 jogadores). Recomendamos que coles as folhas numa cartolina, recortando em seguida os peões e plastificando-os. Dobra-os pelo picotado e cola uma das partes cinzenta ao verso da outra parte cinzenta, de modo a teres uma base para o peão e a conseguires ver o logótipo do PASSE nas restantes duas faces. A razão pela qual os peões da página 6 têm todos o fundo em branco é para os restantes jogadores pintarem-nos da cor que preferirem (nenhum jogador deverá ter a mesma cor). Se forem mais de 8 jogadores, imprime a página 7 tantas vezes como as que forem precisas. E não te esqueças... Se estás com dificuldades na construção do jogo, podes sempre pedir ajuda aos teus familiares e amigos!

Como jogar?

A cada jogador é distribuído um tabuleiro (página 4). Cada jogador, desenha a sua cara na moldura e escolhe um peão (página 6). Se forem mais de 4 jogadores, os restantes jogadores pintam o seu peão de uma cor, de modo a nenhum jogador ter cores iguais (página 7). Os jogadores combinam entre si quem começa a jogar e qual a ordem de cada jogador. O objectivo do jogo é ser o primeiro a chegar ou ultraPASSar a casa de chegada (casa 26). No entanto, ao chegar ou tentar ultraPASSar a casa 13, tanto se pode continuar a corrida, como voltar à casa de partida (casa 1), só daí tornando a partir na vez seguinte.

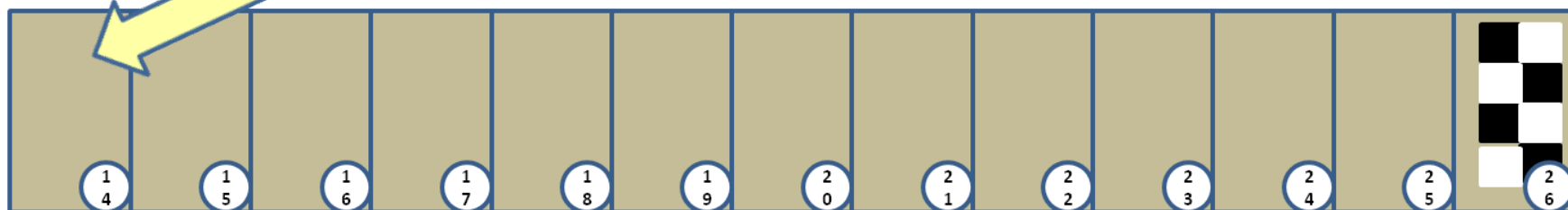
Como conseguir ultrapassar a casa 13? Para o conseguir, o jogador tem de ter escrito os números 2, 4, 6, 8 e 10 nas casas correspondentes, colorindo ainda da cor do seu peão o círculo onde está o número (sim, vão precisar de esferográfica e lápis de cor para este jogo). O problema é que só podem escrever e pintar o número da casa se pararem nessa casa. Se não tiverem essas 5 casas numeradas, ao chegar à casa 13, voltam para a casa 1 e assim sucessivamente até todas as casas do seu tabuleiro estarem numeradas, isto é, o jogador ter parado em 3 casas com frutas e 2 casas com hortícolas, conseguindo assim a dose diária recomendada destas duas fatias da Roda dos Alimentos! Quem vencer a corrida tem direito a afixar o seu tabuleiro no quarto. Estão prontos para a desforra? Divirtam-se, jogando mais partidas!

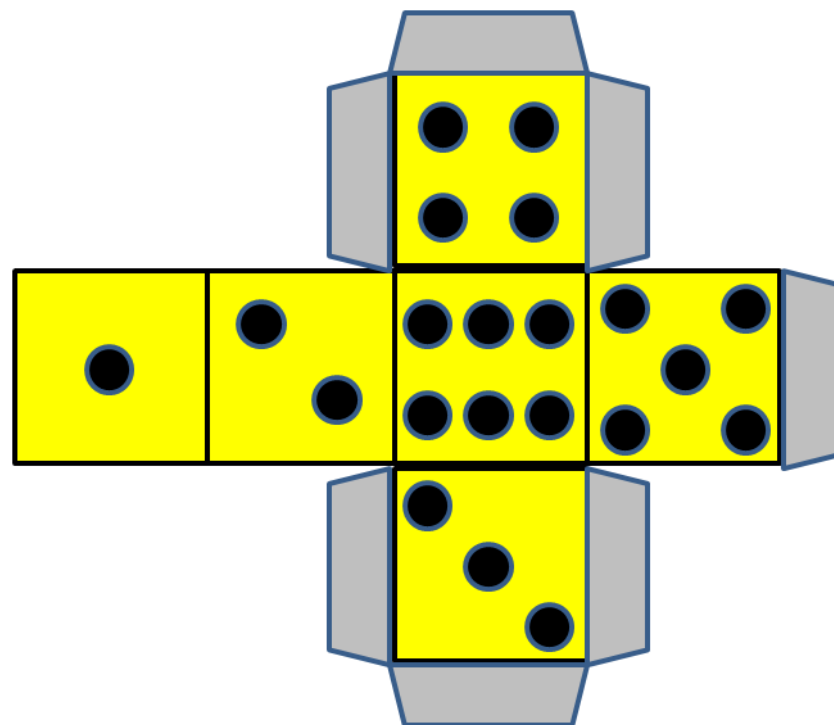


DESENHA
AQUI A TUA CARA!



1, 2, 3, 4, 5...
PARTIDA!!!



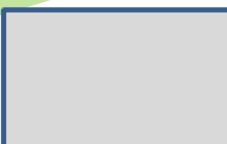


Passe

>> PROGRAMA ALIMENTAÇÃO
SAUDÁVEL EM SAÚDE ESCOLAR

<http://www.passe.com.pt>

DOBRAR

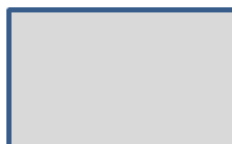


DOBRAR

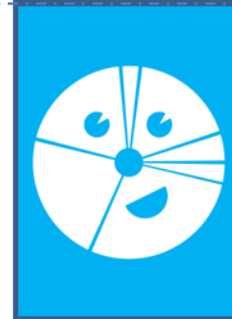
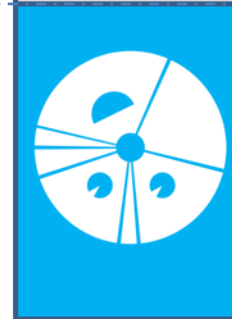
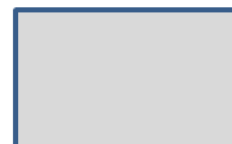


DOBRAR

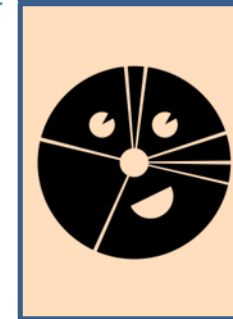
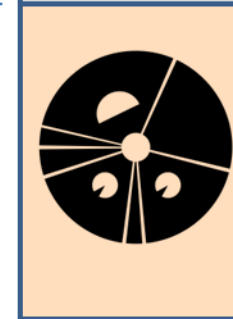
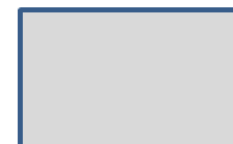
COLE
 ESTA PARTE AO
 VERSO DA OUTRA
 PARTE CINZENTA



COLE
 ESTA PARTE AO
 VERSO DA OUTRA
 PARTE CINZENTA



COLE
 ESTA PARTE AO
 VERSO DA OUTRA
 PARTE CINZENTA



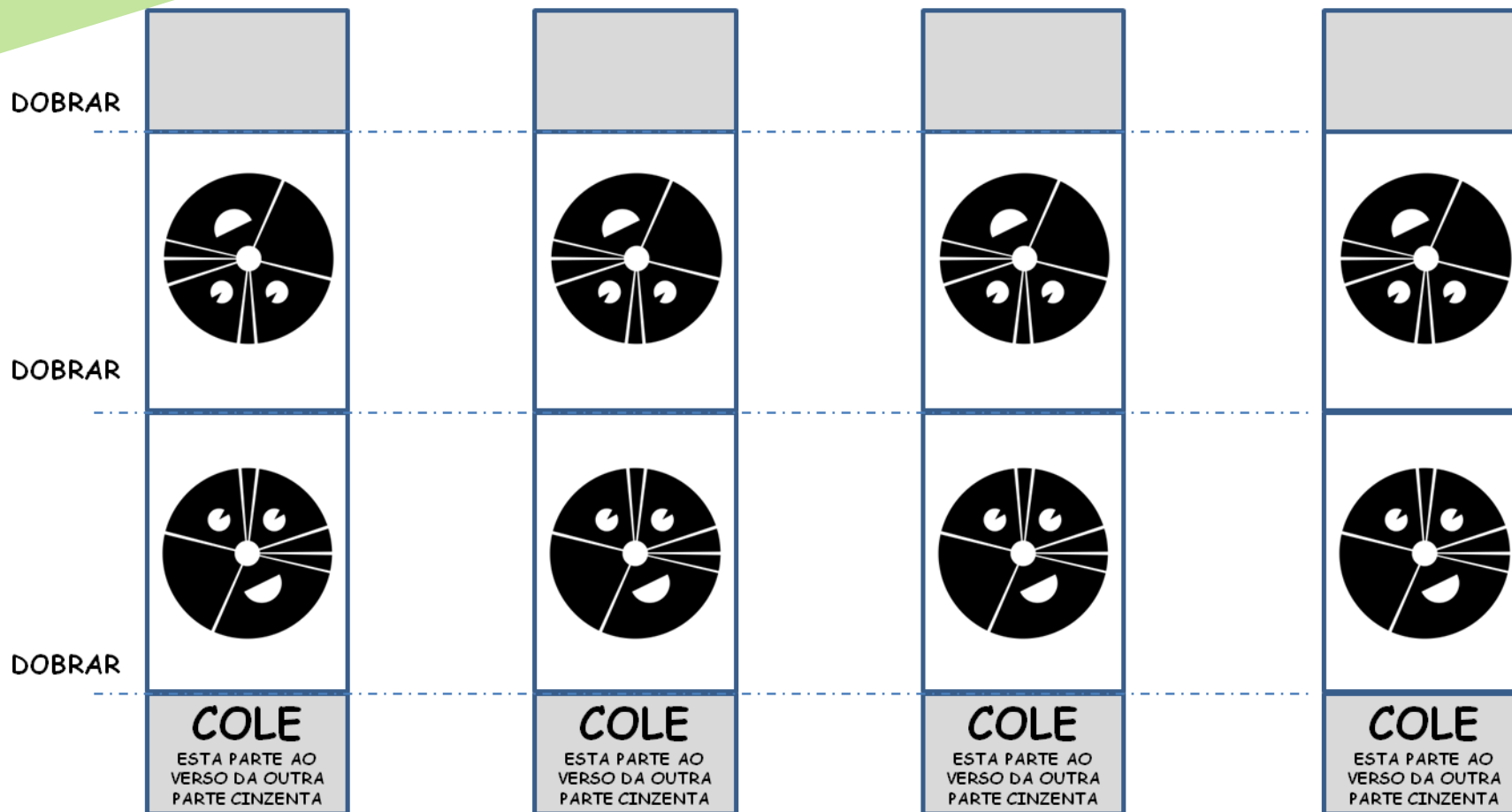
COLE
 ESTA PARTE AO
 VERSO DA OUTRA
 PARTE CINZENTA



Passe

>> PROGRAMA ALIMENTAÇÃO
 SAUDÁVEL EM SAÚDE ESCOLAR

<http://www.passe.com.pt>



Passe

>> PROGRAMA ALIMENTAÇÃO
SAUDÁVEL EM SAÚDE ESCOLAR

<http://www.passe.com.pt>