

JOGO EDUCATIVO

Jogo "Ajude os golfinhos"
(números pares e ímpares)



Autora: Danielle Rimolo Rossi

Capa: Renato Cunha

www.oficinacaminhosdosaber.com.br

Ajude os golfinhos

Ajude os golfinhos a chegar a superfície para respirar sem serem vistos pelas Orcas!

COMO JOGAR

01) Escolha um Golfinho e posicione-o na parte inferior esquerda do tabuleiro.
02) Lance o dado "Par e Ímpar" e o Dado central.
03) Seu objetivo é subir a superfície, mas só pode movimentar a peça se as informações dos dados coincidirem. Por exemplo:
- Se cair "Ímpar" e o número "4", Não pode subir pois 4 é par.
- Se cair "par" e o número 4, pode subir a casa, pois 4 é par.
- Se cair "Ímpar" e o número 1, pode subir uma casa pois 1 é ímpar.
04) Se, ao subir, a peça cair na casa "Orca", o jogador deve fugir, descendo 2 casas ou sair do tabuleiro caso tenha menos de 2 para baixo.

Versão competitiva: Ganha o jogador que subir a superfície primeiro.
Versão colaborativa: Termina o jogo quando todos os jogadores conseguirem subir a superfície.

By Daniels
Zumbi 2001



Desenvolvemos jogos educativos sob medida.



Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

Instruções

Ajude os golfinhos a chegarem até a superfície para respirar sem serem vistos pelas orcas!

COMO JOGAR

01) Divida os jogadores em seis grupos. A seguir, defina a ordem de participação das equipes no jogo.

02) Entregue uma peça "Golfinho" para cada grupo.

03) Após, solicite às equipes que escolham uma das colunas do tabuleiro e posicionem sua peça em frente à casa "Início" da coluna escolhida.

04) Logo após, a primeira equipe deverá lançar o dado e o dodecaedro.

05) O objetivo é conduzir os golfinhos até a superfície. Entretanto, as equipes somente poderão movimentar as peças se as informações sorteadas coincidirem. Por exemplo:

* Se cair "ímpar" e o número "4". A equipe não poderá avançar, uma vez que 4 não é ímpar.

* Se cair "par" e o número 4, a equipe poderá avançar duas casas (em sentido vertical), pois 4 é par.

* Se cair "ímpar" e o número 3, a equipe poderá avançar uma casa (em sentido vertical), pois 3 é ímpar.

Resumindo: Sempre que as informações do dado e do dodecaedro coincidirem, a equipe avançará duas casas se o número sorteado for par e, uma casa, se for ímpar.

06) Se alguma das peças cair na casa "Orca", o jogador deverá fugir, voltando uma casa.

Versão competitiva: Ganha a equipe que subir até a superfície em primeiro lugar.

Versão colaborativa: Termina o jogo quando todas as equipes conseguirem subir à superfície.



Imprima o tabuleiro num papel com gramatura mínima de 120g, recorte e cole nos locais indicados. ✂



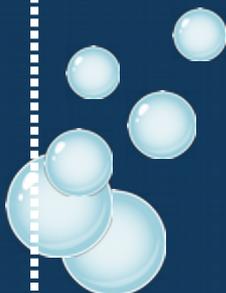
Jogo criado pela Oficina Caminhos do Saber
www.oficinacaminhosdosaber.com.br

Cole aqui

Cole aqui

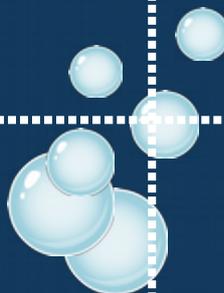
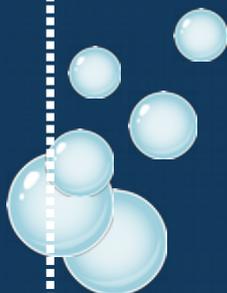


Cole aqui

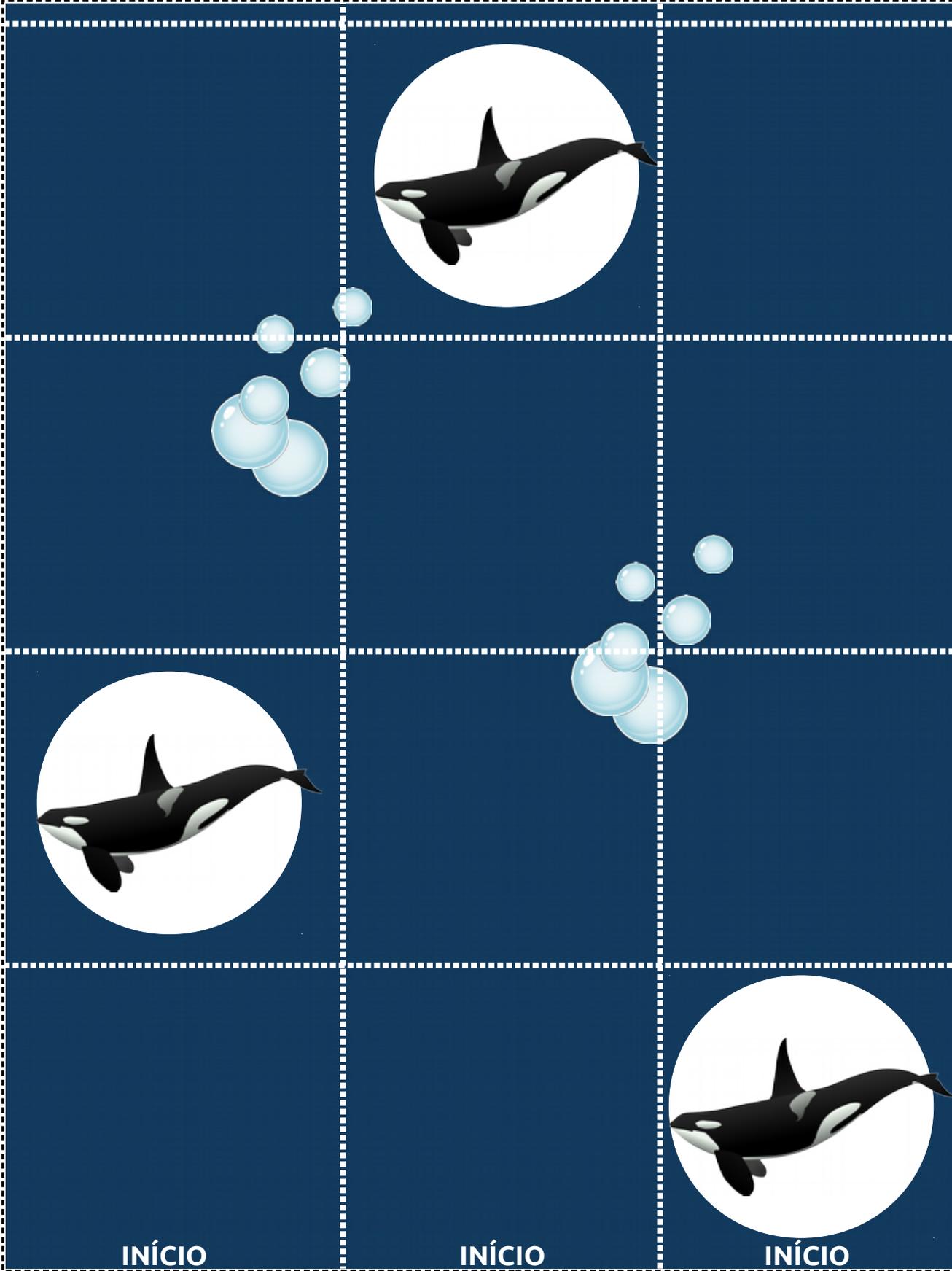


Cole aqui

Cole aqui



Cole aqui



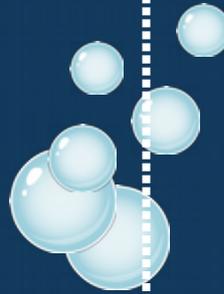
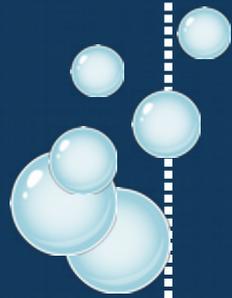
INÍCIO

INÍCIO

INÍCIO

Cole aqui





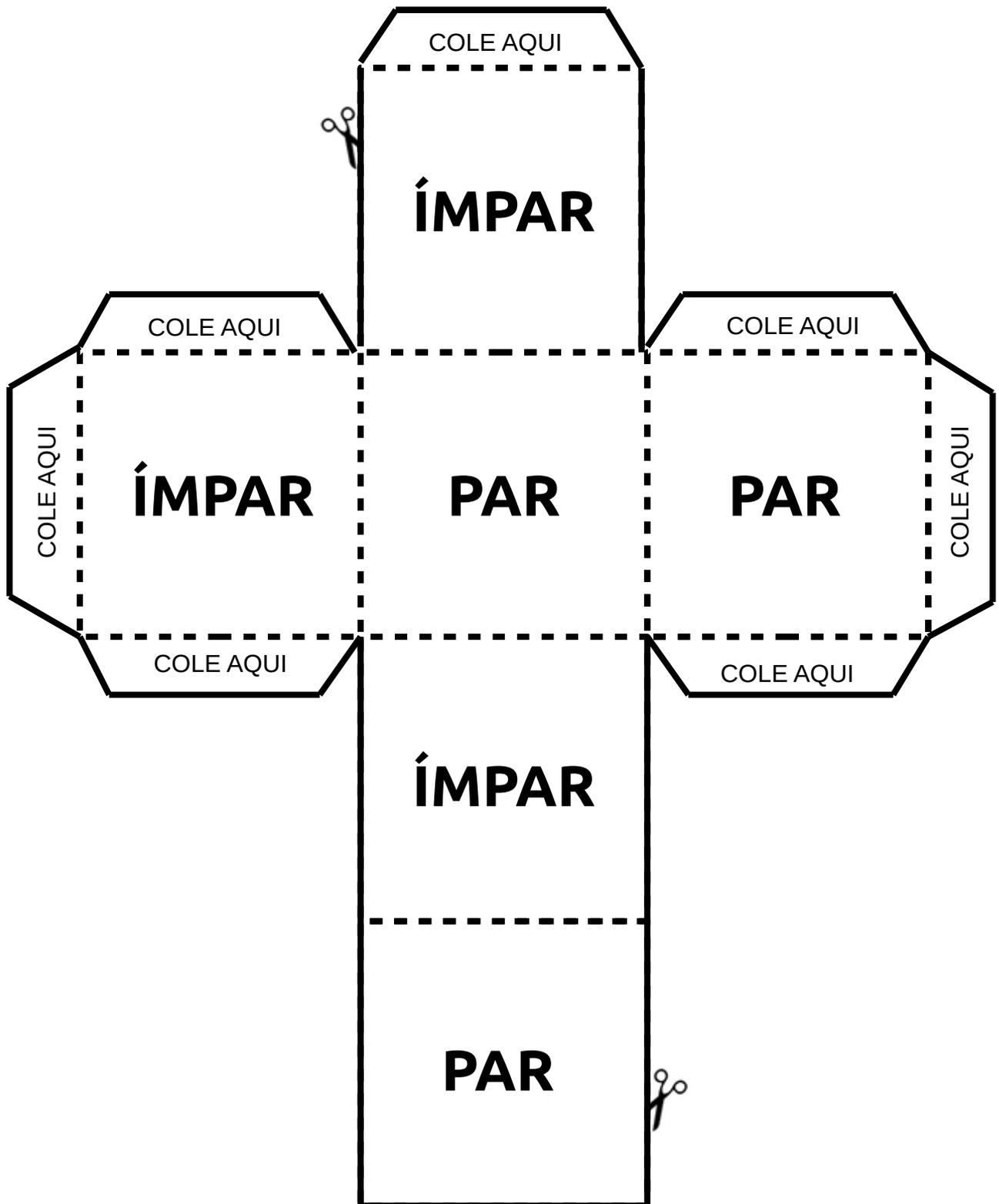
INÍCIO

INÍCIO

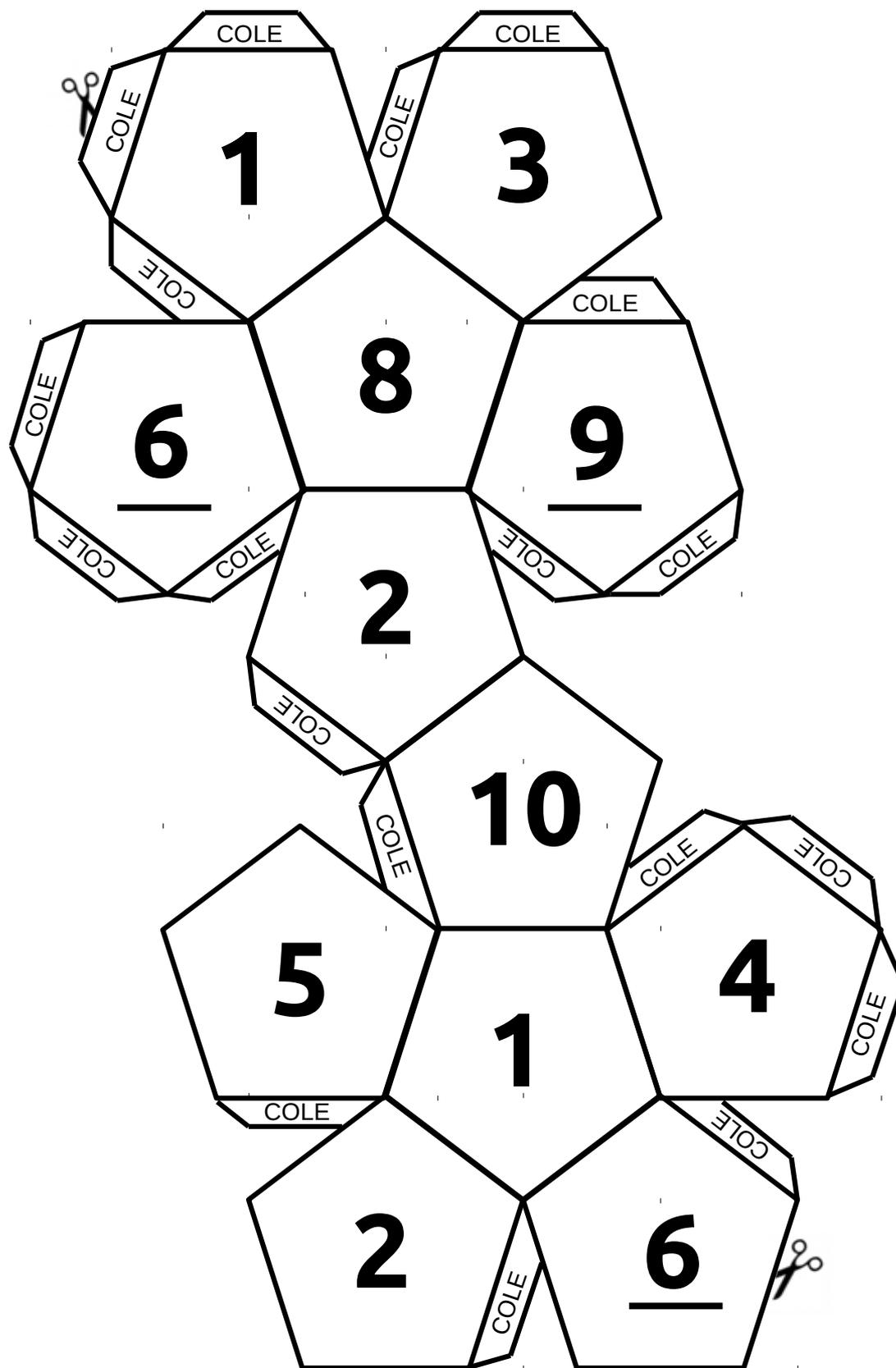
INÍCIO



Imprima o dado em papel duplex colorido, recorte,
dobre nas linhas tracejadas e cole nos locais indicados.



Este é o dodecaedro. Imprima em papel duplex colorido, recorte, dobre e cole nos locais indicados.



Estas são as peças de movimento “Golfinho”. Imprima num papel com gramatura mínima de 120g e recorte nas linhas tracejadas.



Jogo criado pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>