

O JOGO DA Onda

REGRAS DO JOGO



CONTEÚDO: Um tabuleiro, quatro baralhos (com um total de 180 cartas), um dado, quatro pinos coloridos, um encarte com as regras e um guia com textos e sugestões de leitura e atividades.

REGRAS DO JOGO

DISPOSIÇÃO DAS PEÇAS:

1. Os baralhos azul, verde e vermelho devem ser dispostos, com a face que contém o texto virada para baixo, nos locais desenhados no tabuleiro de acordo com a sua cor;
2. O baralho laranja deve ser colocado no local desenhado no tabuleiro com a sua cor, com a face escrita dicionário, virada para cima;
3. As peças devem ser colocadas no tabuleiro sobre a seta que indica o início do jogo.

2

PARTICIPANTES:

O jogo foi projetado para ser jogado em dupla podendo ter no mínimo 04 (quatro), e no máximo 08 (oito) participantes. Para ampliar o número de participantes, pode também ser jogado com duas ou quatro equipes com vários componentes cada.

INSTRUÇÕES INICIAIS:

1. Cada dupla (ou equipe) escolhe uma peça.
2. A ordem de jogada pode ser definida de várias maneiras, como por exemplo, pelo lançamento de um dado. A primeira dupla a jogar será aquela que tirar o maior número e assim por diante.
3. Cada dupla deverá ter folhas de papel, um lápis ou uma caneta.

MODO DE JOGAR

Lance o dado e move a peça de acordo com o número indicado. O jogo apresenta 5 situações:

1. CASA VERMELHA: a dupla deve pedir que um dos jogadores retire a primeira carta da pilha do baralho vermelho, leia a pergunta em voz alta e depois confira a resposta da dupla. No caso de erro volte a peça para a posição anterior. A carta deve ser colocada embaixo da pilha de onde foi retirada.
2. CASA AZUL: um dos jogadores da dupla deve pegar a primeira carta do baralho azul e ler a pergunta em voz alta. Em seguida, o outro jogador da dupla deve escrever a resposta numa folha de papel durante o período máximo de 1 minuto. Este período deve ser controlado por um dos jogadores através de um medidor de tempo (ex. relógio ou ampulheta). Depois, o jogador que leu a pergunta deve adivinhar, em voz alta, o que o outro escreveu. O grupo deve comparar as duas respostas, caso as mensagens não sejam semelhantes a dupla volta a peça para a posição anterior. A carta deve ser colocada embaixo da pilha de onde foi retirada.
3. CASA VERDE: utiliza as mesmas regras do baralho azul, ou seja, um dos membros da dupla lê e o outro escreve no papel, sendo que quem leu deve adivinhar a resposta que foi escrita. O baralho verde é diferente do azul, pois além da pergunta tem uma mensagem que deve ser lida em voz alta ao final da jogada. A carta deve ser colocada embaixo da pilha de onde foi retirada.
4. CASA LARANJA: a dupla escolhe uma das cartas do baralho dicionário e lê as informações.
5. CASA AMARELA: não tem baralho, é uma casa de descanso. A dupla espera a próxima vez de jogar.

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

Nos baralhos VERDE e AZUL as respostas não precisam ser exatamente iguais às escritas pelo parceiro, basta ter o mesmo significado. Assim como os jogadores não precisam usar as mesmas palavras contadas nas respostas do baralho VERMELHO.

VENCEDOR DO JOGO:

Vende o jogo a dupla que primeiro chegar à última casa da pista. Uma alternativa de maior desafio pode ser a seguinte: para vencer é preciso que a dupla tire o número exato de casas até o ponto de chegada, ou seja, se faltarem 4 casas e a dupla tirar 6 no dado, ela deve andar até o final e voltar duas casas. É importante definir esta opção antes do jogo começar.

O jogo pode continuar se os demais participantes desejarem disputar o segundo, terceiro lugares e assim por diante.

4

ATENÇÃO: ANTES DE COMEÇAR A JOGAR É IMPORTANTE...

- Separar um medidor de tempo (ex. relógio ou ampulheta); pode-se convidar uma pessoa para marcar o tempo e fazer a leitura das cartas
- Pegar um bloco de papel e uma caneta
- Decidir se a resposta incompleta é igual a erro OU resposta incompleta é igual a andar uma casa, mas sem pegar outra carta.