



MANUAL DE INSTRUÇÕES

“Fica Esperto! Reino Plantae!” é um jogo de tabuleiro para ser utilizado em sala de aula, relembrando os conteúdos do Reino Plantae de forma divertida, descontraída e com vários desafios ao longo do jogo.

Objetivo

Ser o primeiro grupo a levar o pino até o bloco CHEGADA (referente a cor de cada grupo).

Material

01 – Tabuleiro / 04 – Pinos / 01 – Dado
160 – Cards distribuídos em 4 grupos (Briófitas, Pteridófitas, Gimnospermas e Angiospermas).

Jogadores

A partir de 5 jogadores (ou a critério do professor), contando com um mediador (pessoa responsável em verificar se as respostas estão corretas).

Cards

Os cards estão distribuídos em 4 tipos:

- Card Pergunta - Card com perguntas curtas com direito a uma dica. PONTUAÇÃO: 10
- Card Múltipla Escolha – Card com opções de resposta (apenas uma opção correta). PONTUAÇÃO: 05
- Card Verdadeiro ou Falso – Card com pergunta curta ou longa, para escolher a opção adequada. PONTUAÇÃO: 05
- Card Força – Card com pergunta curta e informa a quantidade de letras das palavras. É necessário a visualização do desafio. PONTUAÇÃO: 10

Observação: Cada equipe deverá ter uma folha para montar a força, que dará direito a 7 tentativas (montar o boneco: cabeça, corpo, 2 braços, 2 pernas e força). Também será usada para registrar a pontuação dos cards que acertarem.

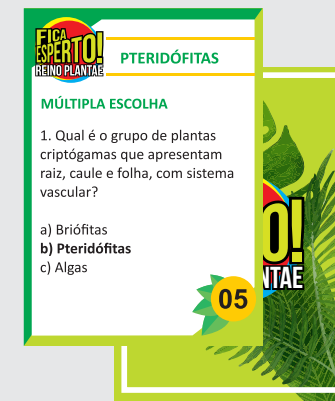
COMO JOGAR

1 O jogo inicia com a formação de 04 equipes e cada equipe deve escolher uma categoria que são representadas pelas Briófitas – amarelo, Gimnospermas – vermelho, Pteridófitas – verde e Angiospermas – azul que estão dispostas nas laterais do tabuleiro. Cada equipe deve pegar o seu PINO da cor correspondente e colocá-lo no tabuleiro (Base para o Pino).

2 Os jogadores decidem quem será a primeira equipe e ela lançará o dado que será usado apenas esta vez. A equipe deverá levar seu pino ao número que tirar no dado no tabuleiro (casa com números de 1 a 6). Passe a vez para a próxima equipe e assim sucessivamente até as 4 equipes estarem na casa de entrada.

3 A equipe que começou o jogo tira um card referente ao seu grupo e entrega ao mediador para ele ler. Se a equipe acertar a resposta fica com o card e avança uma casa no tabuleiro, mas se errar o mediador diz a resposta correta e devolve para o monte de cards do grupo correspondente. Quando a equipe avançar no tabuleiro para o território de outro grupo de plantas, deverá responder aos cards desse grupo.

A equipe pode escolher uma das 3 direções para percorrer o tabuleiro, mas apenas uma casa por vez em cada rodada.



O mediador entrega para cada equipe seus cards para serem embaralhados e colocados próximo a sua equipe. NÃO PODE OLHAR OS CARDS.

A lateral do tabuleiro está dividida por número de 1 a 6 que representam áreas de entrada da equipe no jogo. O número é escolhido por meio de um dado e a equipe pode escolher o caminho que deseja percorrer ao longo do tabuleiro (uma casa por vez, seguindo a estratégia de cada equipe).

★ **Fim do Jogo**
O jogo termina quando a equipe chegar com o seu PINO na base de chegada. Para isso, precisa ficar esperto com as perguntas e respostas das outras equipes, pois deverá passar por pelo menos três áreas de plantas até o bloco de CHEGADA correspondente a sua cor. A proposta não é um caminho reto, mas que segue a estratégia de cada equipe.

★ **Vencedor**
Vence a equipe que alcançar o bloco de CHEGADA com a sua cor correspondente e/ou apresentar o maior número de pontos.



Para saber mais, acesse:



MANUAL DE INSTRUÇÕES

