SIMAS e o ambiente

REGRAS DO JOGO

O Jogo do SIMAS e o do AMBIENTE pode ser jogado por dois, três ou quatro jogadores.

O Ponto de Partida é a sede da SIMARSUL, para um passeio pela Península de Setúbal. Cada jogador lança o dado e começa o que obtiver a maior pontuação.

Existem casas com três cores diferentes:

As **casas azuis** correspondem a cartões com perguntas.

Quando calhares numa casa azul, **o jogador à tua direita tira um cartão azul** e faz-te uma pergunta. Se responderes corretamente continuas a jogar, lançando de novo o dado, se errares ficas onde estás.

As **casas cor-de-rosa** correspondem a cartões de sorte.

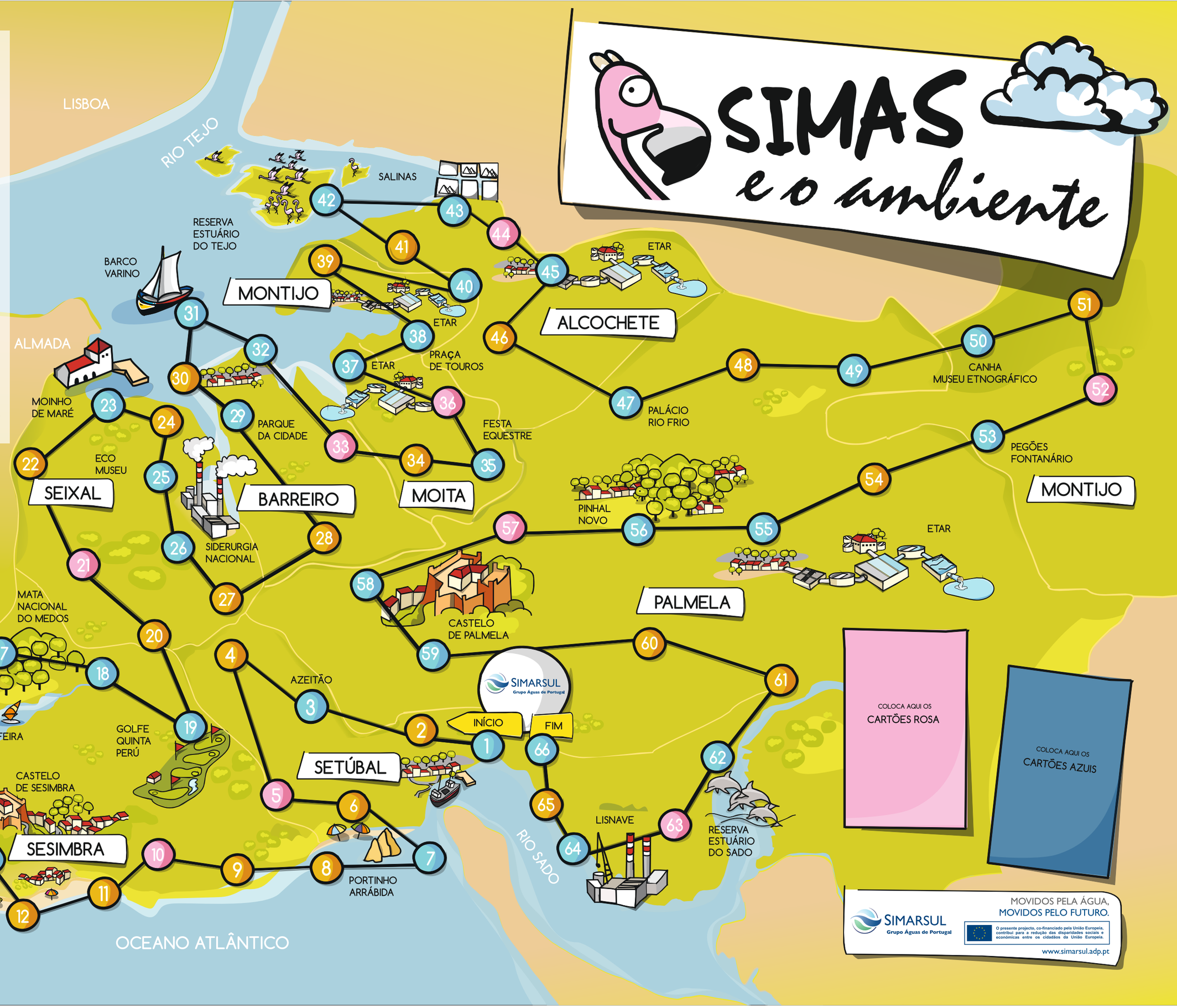
Nas casas cor-de-rosa **tiras um cartão de sorte**. Lês em voz alta e executas as suas instruções. São cartões de sorte ou azar. Podes também ter que representar, desenhar ou emitir sons. Se assim for, o jogador à tua direita terá de adivinhar. Se ele acertar avançam no jogo.

As **casas cor-de-laranja** são simplesmente de passagem.

O jogo termina quando regressares à Sede da SIMARSUL e para isso tens de responder correctamente à pergunta que o jogador à tua direita te fizer, retirando novo cartão. Se não responderes correctamente, aguardas pela tua vez e, sem lançar os dados, tentas responder a nova pergunta.

Nota:
Cartões GRUPO 1 → 1º e 2º Ano
Cartões GRUPO 2 → a partir do 3º Ano
Cartões em branco → cria os teus próprios cartões. Pede ajuda ao teu professor.

Boa sorte e diverte-te!



SIMARSUL Grupo Águas de Portugal

MOVIDOS PELA ÁGUA, MOVIDOS PELO FUTURO.

O presente projecto, co-financiado pela União Europeia, contribui para a redução das disparidades sociais e económicas entre os cidadãos da União Europeia.

www.simarsul.adp.pt