

## JOGO - 5º ANO: JOGO DA VIDA - TRÂNSITO



### INTRODUÇÃO

Em meados dos anos de 1980, foi lançado o **Jogo da Vida**, o jogo de tabuleiro que combina os desafios da vida real com o universo lúdico infantil. A grande sacada do jogo é transportar elementos da realidade de um adulto para o jogo de tabuleiro. Afinal, toda criança adora reproduzir as situações do cotidiano quando brincam de escolinha, supermercado, bombeiro, casinha, etc.

O passatempo marcou gerações de crianças que hoje são pais, mães, tias e tios, que recordam com saudades os tempos em que brincavam com o **Jogo da Vida**.

Baseado neste contexto, desenvolvemos uma versão deste jogo com a **temática trânsito** para fazer com que as crianças vivenciem o mais próximo possível da realidade, as situações que envolvem o cotidiano de pedestres e motoristas, despertando o senso crítico e pensamento dinâmico diante das adversidades.

O jogador/equipe vencedor é aquele que chegar primeiro ao fim do jogo.

#### IDADE RECOMENDADA:

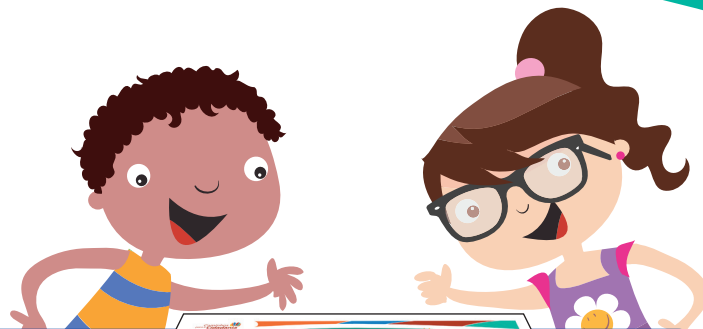
a partir de 7 anos

#### NÚMERO DE JOGADORES/TIMES:

2 a 5 por tabuleiro

#### PEÇAS DO JOGO:

- 1 Tabuleiro recortável;
- 1 Dado recortável;
- 5 Carrinhos recortáveis;
- Cartas Dia de sorte.



## COMO JOGAR

- 1 Antes do início do jogo, imprima, recorte e monte os moldes presentes no fim deste documento. Lembre-se que para cada tabuleiro poderão jogar até 5 competidores, então, se a turma for grande, você deverá imprimir mais de um kit, considerando o número de grupos a se formar.
- 2 Em seguida, distribua para cada grupo 1 kit do jogo, contendo: 1 tabuleiro, 1 dado, 5 carrinhos e as cartas “dia de sorte”. Faça uma orientação para a turma sobre a mecânica do jogo, as regras e etc. e depois peça para que cada time jogue o dado sobre a mesa para determinar quem começa o jogo. Aquele que tirar o número maior no dado começa o jogo e assim por diante (do maior número do dado para o menor).
- 3 Dando início ao jogo, pela ordem determinada nos dados, cada jogador, na sua vez, deve jogar o dado para saber quantas casas deve avançar no tabuleiro, lembrando que não é permitido dividir a casa. Quando acontecer, o jogador da vez deve ocupar o próximo espaço livre.
- 4 As situações descritas nas casas são obrigatórias, ou seja, devem ser seguidas.

## SITUAÇÕES E OBSTÁCULOS QUE PODEM OCORRER NO TABULEIRO:

### DIA DE SORTE



**DIA DE SORTE:** quando um participante parar na casa “dia de sorte”, ele ganha uma carta “Dia de Sorte”. Com essa carta, ele poderá guardar e usar em outra jogada (como por exemplo, jogar novamente o dado na sua vez ou passar livremente pelo pedágio sem executar alguma tarefa do adversário).

### VINGANÇA

**VINGANÇA:** o jogador ao parar na casa “Vingança”, poderá se vingar de seus adversários. Como “vingança”, poderá escolher entre ganhar uma carta “Dia de Sorte” de um de seus adversários, caso algum deles tenha, ou fazer com que um deles volte 10 casas.

### PEDÁGIO

**PEDÁGIO:** o primeiro que ultrapassar a ponte do pedágio pode cobrar alguma tarefa de cada participante que atravessá-la após ele. Ex.: cantar uma música, responder uma questão de matemática, português ou de trânsito, etc.

**LARGADA**



Bem-vindo ao jogo.  
Mais sorte da próxima!

**DIA DE  
SORTE**



**FAROL VERMELHO!**  
Espere o sinal verde  
para você passar.  
Fique 1 rodada  
sem jogar.



**JOGO DA VIDA  
TRÂNSITO**

**CHEGADA**

**VINGANÇA**

Via interditada.  
Volte 1 casa.



**DIA DE  
SORTE**



**DIA DE  
SORTE**



Você olhou para  
os dois lados ao  
atravessar a rua.  
Jogue  
novamente.



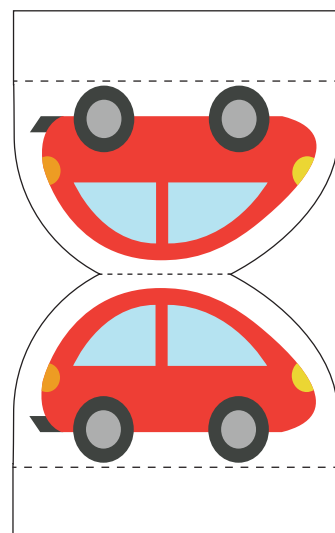
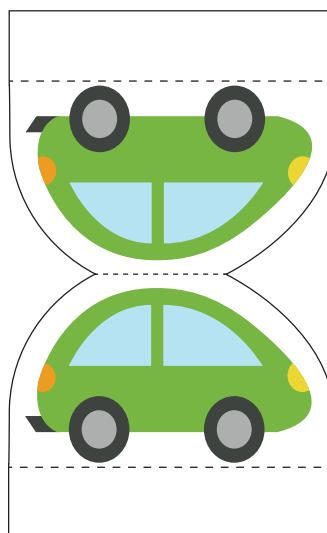
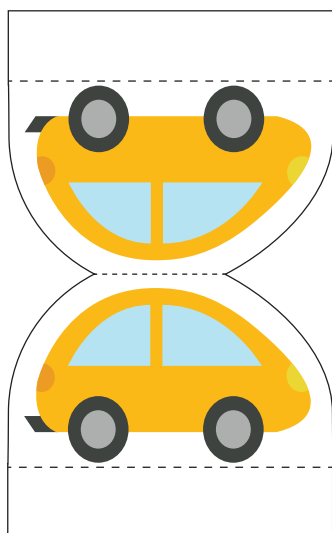
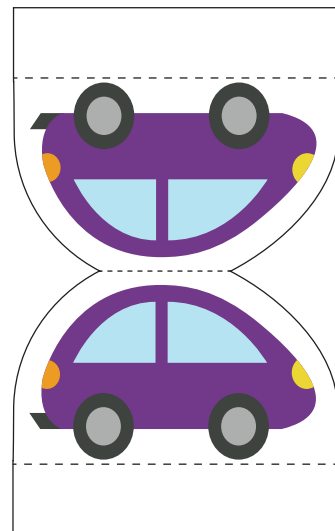
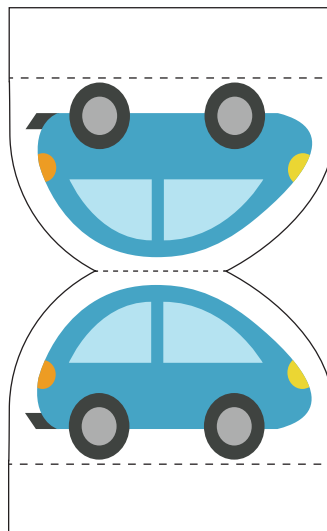
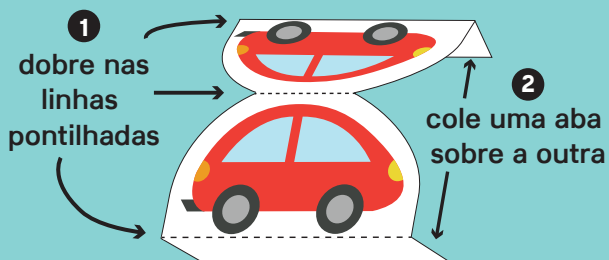






# PEÇAS PARA MONTAR:

recorte os carrinhos e para montar:



recorte o dado e para montar:

1 dobre nas linhas amarelas para formar um cubo

2 cole as abas brancas para fechar

