



UM POR TODOS E TODOS POR UM!

pela ética e cidadania

TURMA DA Mônica Ludo da Cidadania

Objetivo do Jogo

O objetivo do jogo é mostrar que todas as pessoas devem colaborar para a construção de uma cidade melhor. E só conseguimos isso quando todos cumprem o seu papel. Aqui, podemos aprender um pouco sobre as consequências das atitudes dos cidadãos, do prefeito, do vereador e do conselheiro. Leia as regras, reúna os amiguinhos e divirta-se!

Regras

Podem participar do jogo de dois a quatro jogadores.

Cada participante escolhe uma cor de peão e joga com os quatro personagens (prefeito, conselheiro, vereador e cidadão).

Para iniciar o jogo, os peões devem estar na base de cada personagem. Cada um deles tem o seu caminho e o objetivo do jogo é levá-los para o centro do tabuleiro, onde está a Cidade do Progresso.

Os participantes disputam no "par ou ímpar" ou "dois ou um" para ver quem começa jogando. Em seguida, o jogador que vai iniciar a partida lança o dado e movimentar uma das peças do personagem escolhido, no sentido da setinha. A quantidade de casas a ser percorrida corresponde ao número tirado no dado.

Se ao movimentar o peão, ele cair numa casinha com um número, o jogador deve consultar a tabela das ações para ver o que o personagem fez. Se for uma "atitude legal", ganha um bônus e se aproxima da Cidade do Progresso. Se for uma "atitude ruim", o personagem se distancia da Cidade do Progresso. A chegada de cada personagem ao centro do tabuleiro, ou à Cidade do Progresso, só acontece quando se tira o número exato em relação às casinhas que estão faltando. Se o jogador tirar mais do que o número de casas necessário, ele vai até a casa da Cidade do Progresso, volta e para no final da contagem, aguardando sua próxima jogada. Vence o jogo aquele que primeiro conseguir levar os quatro peões para a Cidade do Progresso.

Tabela de Ações

Prefeito (Cascão)

- 1) Atitude legal: prestou contas sobre como aplicou o dinheiro do povo. Avance 2 casas.
- 2) Atitude ruim: usou o carro da prefeitura para passear e ir a festas. Volte 2 casas.
- 3) Atitude ruim: não fez licitação para construir a nova praça da cidade. Fique uma rodada sem jogar.
- 4) Atitude legal: chamou a população para participar do orçamento do município. Avance 3 casas.

Vereador (Mônica)

- 1) Atitude legal: estava atento às necessidades da cidade e aprovou um projeto de lei para a construção de um posto de saúde. Avance 2 casas.
- 2) Atitude ruim: faltou a sessões da câmara sem motivo. Volte 2 casas.
- 3) Atitude legal: fiscalizou a entrega dos medicamentos comprados pela prefeitura. Avance 2 casas.
- 4) Atitude ruim: não participou da reunião da associação dos moradores para discutir os problemas do bairro. Fique uma rodada sem jogar.

Conselheiro (Cebolinha)

- 1) Atitude legal: fiscalizou a entrega dos alimentos da merenda. Avance 2 casas.
- 2) Atitude ruim: assinou sem ler a prestação de contas do prefeito. Volte 2 casas.
- 3) Atitude legal: denunciou a falta de merenda à CGU, ao MEC e ao Ministério Público. Avance 2 casas.
- 4) Atitude ruim: faltou à reunião do conselho. Volte 2 casas.

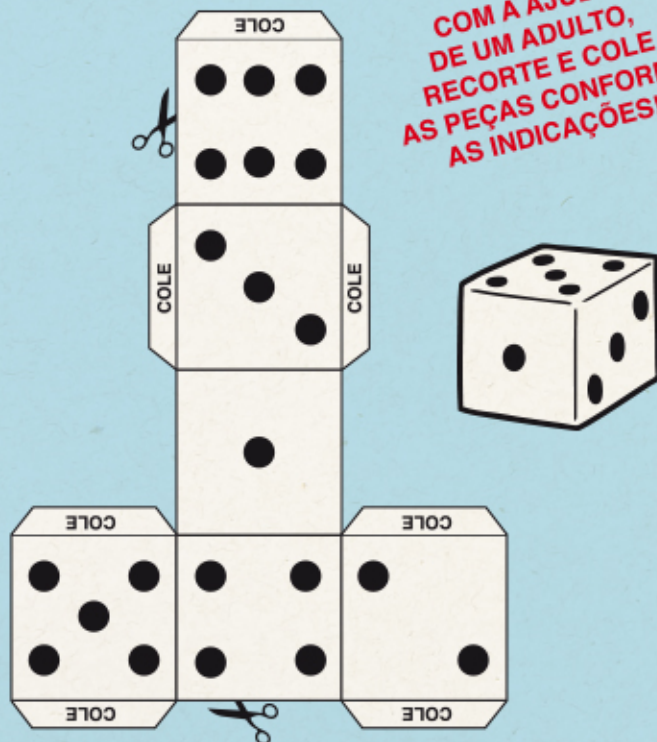
Cidadão (Magali)

- 1) Atitude ruim: votou em qualquer um, sem analisar os candidatos. Volte 2 casas.
- 2) Atitude legal: realizou abaixo-assinado para pedir a construção de um novo posto de saúde. Avance 2 casas.
- 3) Atitude legal: separou o lixo para reciclar. Avance 2 casas.
- 4) Atitude ruim: não participou da reunião dos moradores do bairro. Volte 2 casas.



MAURICIO

COM A AJUDA
DE UM ADULTO,
RECORTE E COLE
AS PEÇAS CONFORME
AS INDICAÇÕES!



MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

CONTROLADORIA-GERAL
DA UNIÃO





**UM POR TODOS E
TODOS POR UM!**
pela ética e cidadania

**TURMA
DA** **mônica**
Ludo da Cidadania

