

Como jogar:

1. Início do jogo

- Abra o mapa do Arquipélago do Marajó e coloque à frente do grupo. Em seguida, separe as cartas por categoria e arrume as fichas de pontos em um lugar onde todos os participantes possam ver.
- Para saber quem começa o jogo vocês podem entrar em um acordo, ou decidir pela ordem alfabética dos nomes dos participantes, ou, ainda, escolher quem tiver a menor idade.
- Depois de saber quem vai dar a largada, basta jogar o dado sobre o mapa para ver em qual cor de categoria ele vai parar.

2. Turno do Jogador:

Ao jogar o dado sobre o mapa das cidades marajoaras, fique de olho em qual cidade ele vai parar. Olhe direitinho a cor da cidade no mapa, veja em que cidade o dado parou e pegue a carta de mesma cor, tá bom?! Essa vai ser a tua pergunta da rodada.

Leia a pergunta para o grupo e capriche na resposta. Se tu mandares bem e acertares tu ganhas moedas de pontos, conforme está marcado na carta. Depois de ganhar os pontos, passe a vez.

Se não conseguires acertar, também passa a vez. Tu podes tentar de novo na próxima rodada!

Participantes:

- **Número de Participantes:** Mínimo de 2 (dois) e máximo de 4 (quatro) participantes.
- **Faixa Etária:** A partir de 7 (sete) anos.

3. Pergunta especial: "Maravilhas do Marajó":

Se tu tiveres sorte e conseguir uma carta da Categoria Especial "Maravilhas do Marajó" já vais preparando a tua ideia. Pega a carta, segue o que está escrito nela e, se acertares, ganhas 3 pontos. Terá um desafio especial ou apresentação cultural sobre nosso Marajó. Se tu representares bem, terás pontos extras vindo aí! Vai ser só o filé!

4. Pergunta especial: "Tarefas Coletivas":

Vamos juntar a turma! Alguns desafios são realizados com todos os participantes juntos, seguindo as orientações. Se tu saíres com a Pergunta Especial "Tarefas Coletivas", tu ganhas 3 pontos e os demais participantes ganham pontos.

5. Recompensas:

Tu arrecadas as moedas de pontos acertando as perguntas ou completando as atividades e desafios. No final, ganha quem alcançar 15 pontos primeiro. Ao término a rodada do jogo, conte quantos pontos tu tens pela soma dos valores das moedas.

6. Pontuação:

Ahhh, lembrando que a pontuação tá marcada em cada carta, e tu vai ganhar moedas de pontos igual ao valor que tá na tua carta.



Projeto de implementação de ações de educação em direitos humanos no Arquipélago do Marajó, recomendado pela Assessoria Especial de Educação e Cultura em Direitos Humanos, Meio Ambiente e Empresas, do Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania, em parceria com a Universidade Federal de Uberlândia. Realização: Fundação RTU UFU e Governo Federal. Brasil União e Reconstrução.

Todos os direitos reservados. Venda proibida.



Manual do jogo

6 anos

As Aventuras no Arquipélago do Marajó!

# Oiê turminha!

## Sejam bem-vindos às “Aventuras no Arquipélago do Marajó”!

Este manual vai te orientar numa aventura emocionante pelo arquipélago, onde tu vais aprender muita coisa legal!

### Objetivo do jogo:

Tua missão é dar uma volta por todas as cidades do arquipélago. Cada cor do Mapa representa uma categoria diferente de cartas. Cada uma dessas categorias trata de um assunto: **Direitos Humanos e Cidadania**; **Educação**; **Meio Ambiente**; **Esporte e Lazer**; **Felicidade e Bem-estar**, e claro, nossa rica **Cultura e Tradição Marajoara**, essa não poderia faltar!

Então, enquanto tu vais passando pelas cidades e respondendo as perguntas, vais também juntando pontos e ficando por dentro de tudo. Vem e espia só!

### Componentes do Jogo:

- 01 Mapa das cidades do Arquipélago do Marajó
- 06 Conjuntos de cartas com as seguintes categorias:
  - Direitos Humanos e Cidadania
  - Educação
  - Meio ambiente
  - Esporte e Lazer
  - Felicidade e Bem-estar
  - Cultura e Tradição
- 02 Categorias de Pergunta Especial:
  - Pergunta Especial “Tarefas Coletivas”
  - Pergunta Especial “Maravilhas do Marajó”
- 01 Dado para determinar movimentos do jogo

### Valores das moedas de pontos:

- 3 pontos: **Direitos Humanos e Cidadania**
- 3 pontos: Pergunta Especial “Tarefas Coletivas”
- 3 pontos: Pergunta Especial “Maravilhas do Marajó”
- 2 pontos: **Cultura e Tradição**
- 2 pontos: **Educação**
- 2 pontos: **Meio ambiente**
- 2 pontos: **Esporte e Lazer**
- 2 pontos: **Felicidade e Bem-estar**

### Como Ganhar Pontos

Durante a tua aventura no Arquipélago do Marajó, cada vez que tu acertar uma resposta, tu vais ganhar moedas de pontos! No final da partida, soma os pontos que tu conseguistes e conta para teus maninhos!

É simples:

- Acertou a pergunta?**
- Se tu acertar a resposta, é hora de colher teus pontos! Olha a pontuação na carta, pega o mesmo número de moedas de pontos e guarda no teu montin
- Contando os pontos:**
- No final da rodada, tu soma os teus pontos pra ver como tá tua aventura! **Cada moeda vale 1 ponto, e quem tiver mais pontos no final é o grande vencedor.**

### 7. Rodada:

Ao final de cada rodada, volte as cartas retiradas para o conjunto das cartas da mesma categoria, misturando as cartas.

Prontinho! Agora tu estás mais que preparado para se jogar nas “Aventuras no Arquipélago do Marajó”! Ventimbora, turminha! Pode começar o jogo.

**Observação:** No final da partida, não te esqueças de dar uma espiada aqui no manual do jogo e conferir, no gabarito, as respostas das cartas para descobrir o quanto aprendestes junto com teus colegas. Vamos jogar e aprender brincando!



Maninhos e maninhas, as cartas do jogo estão numeradas no canto superior direito, como no modelo ao lado. Confira as respostas corretas no gabarito ao lado.

# Boa sorte, turminha!

### Gabarito:

#### — Direitos Humanos e Cidadania

**Carta 1:** opção “a”; **Carta 2:** opção “b”;  
**Carta 3:** opção “a”; **Carta 4:** pergunta aberta; **Carta 5:** opção “b”; **Carta 6:** pergunta aberta; **Carta 7:** pergunta aberta; **Carta 8:** opção “c”; **Carta 9:** pergunta aberta; **Carta 10:** pergunta aberta.

#### — Educação

**Carta 1:** opção “c”; **Carta 2:** Imaginação;  
**Carta 3:** opção “b”; **Carta 4:** pergunta aberta; **Carta 5:** opção “d”; **Carta 6:** pergunta aberta; **Carta 7:** recitar poema; **Carta 8:** pergunta aberta; **Carta 9:** pergunta aberta; **Carta 10:** opção “b”.

#### — Meio ambiente

**Carta 1:** opção “b”; **Carta 2:** pergunta aberta; **Carta 3:** opção “b”; **Carta 4:** pergunta aberta; **Carta 5:** pergunta aberta; **Carta 6:** opção “b”; **Carta 7:** opção “c”; **Carta 8:** opção “b”; **Carta 9:** pergunta aberta; **Carta 10:** pergunta aberta.

#### — Esporte e Lazer

**Carta 1:** pergunta aberta; **Carta 2:** pergunta aberta; **Carta 3:** opção “b”; **Carta 4:** pergunta aberta; **Carta 5:** opção “a”; **Carta 6:** opção “c”; **Carta 7:** pergunta aberta; **Carta 8:** opção “d”; **Carta 9:** pergunta aberta; **Carta 10:** pergunta aberta.

#### — Felicidade e Bem-estar

**Carta 1:** pergunta aberta; **Carta 2:** pergunta aberta; **Carta 3:** pergunta aberta; **Carta 4:** opção “b”; **Carta 5:** opção “d”; **Carta 6:** Ambulanchas; **Carta 7:** pergunta aberta; **Carta 8:** opção “d”; **Carta 9:** pergunta aberta; **Carta 10:** pergunta aberta.

#### — Cultura e Tradição

**Carta 1:** opção “b”; **Carta 2:** pergunta aberta; **Carta 3:** opção “a”; **Carta 4:** opção “c”; **Carta 5:** opção “b”; **Carta 6:** “opção “b”; **Carta 7:** opção “a”; **Carta 8:** pergunta aberta; **Carta 9:** opção “c”; **Carta 10:** opção “b”.