

# Jogo de Tabuleiro das Tesouras Oceânicas

Jogadores: 2–6  
Idades: 4–9

## Peças do jogo:

- 1 tabuleiro
- 6 marcadores
- 36 cartões de concha

## Como preparar o jogo:

Imprimir as páginas 2–3 em cartolina. Em seguida uma as duas páginas para formar o tabuleiro. (Para maior durabilidade, plastifique o tabuleiro.)

Imprimir os cartões de conchas (páginas 4–9) de ambos os lados. As legendas “Cartão de Concha” deveria ficar em um lado da página, e as instruções no outro. Será um total de 3 páginas impressas de ambos os lados. Em seguida, recorte-os.

Imprimir a página 1 em cartolina, e em seguida recortar os marcadores no final da página. Plastifique com papel contato.

## REGRAS DO JOGO DE TABULEIRO DOS TESOuros OCEÂNICOS

### Material necessário:

- 1 dado
- 1 marcador para cada jogador

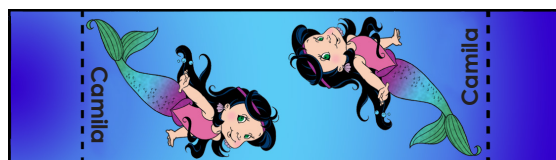
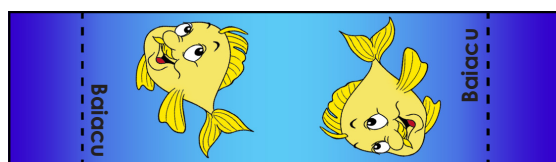
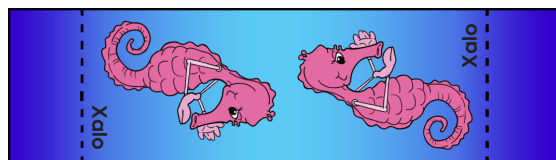
### Como jogar:

Embaralhe os cartões de concha e depois coloque-os com a face para baixo, no local do tabuleiro marcado “Cartões de Concha”. Cada jogador pega um cartão e o coloca no quadrado “Início”. Rolem o dado para ver quem começa o jogo.

O primeiro jogador rola o dado e avança o número de casas que sair. Se calhar de um jogador parar em uma casa que tenha uma concha, ele deve pegar um cartão de concha da pilha, ler e seguir as instruções. A vez desse jogador termina aí, a menos que o cartão diga para continuar.

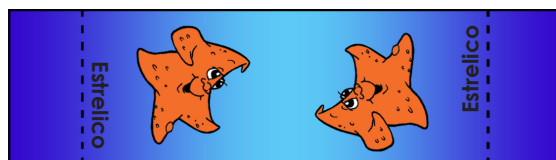
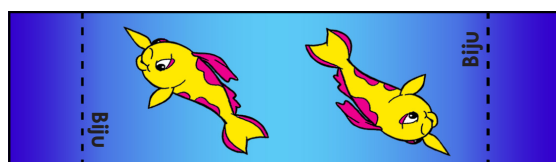
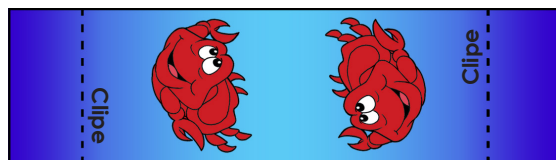
Se um jogador parar numa ponte, ele tem a chance de *avançar* para a próxima ponte na sua frente e atravessar para onde a ponte termina. Se calhar numa cachoeira, o jogador é obrigado a *recuar* para a cachoeira mais próxima de onde se encontra e segui-la até onde ela terminar. Sua vez termina depois de atravessar a ponte ou a cachoeira, a menos que caia num quadrado que tenha uma concha. Nesse caso, o jogador deve então pegar um cartão e seguir as instruções nele contidas.

O vencedor do jogo é quem conseguir chegar primeiro na casa 100, com um número exato ao rolar o dado.



### Marcadores

Recorte os marcadores pelas linhas grossas. Dobre nas linhas pontilhadas. Cole as duas abas, de maneira a formar um marcador triangular, que fique de pé.





# Tesaur

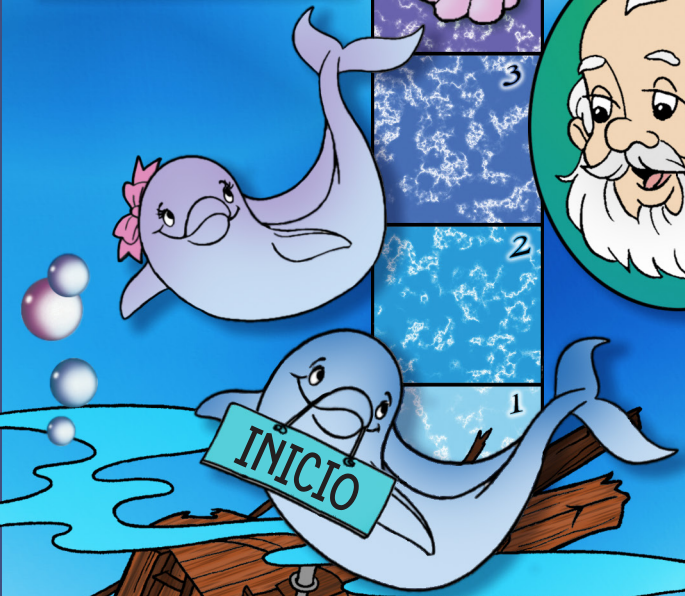


CARTOES DE CONCHA

A large crossword puzzle grid is the central focus, set against a blue background with bubbles. The grid is numbered 1 through 34. Various sea creatures are illustrated around the grid: a jellyfish in the center, a crab on the right, a seahorse at the bottom right, a shark at the bottom, and a dolphin on the left. The grid is partially filled with sea shells.

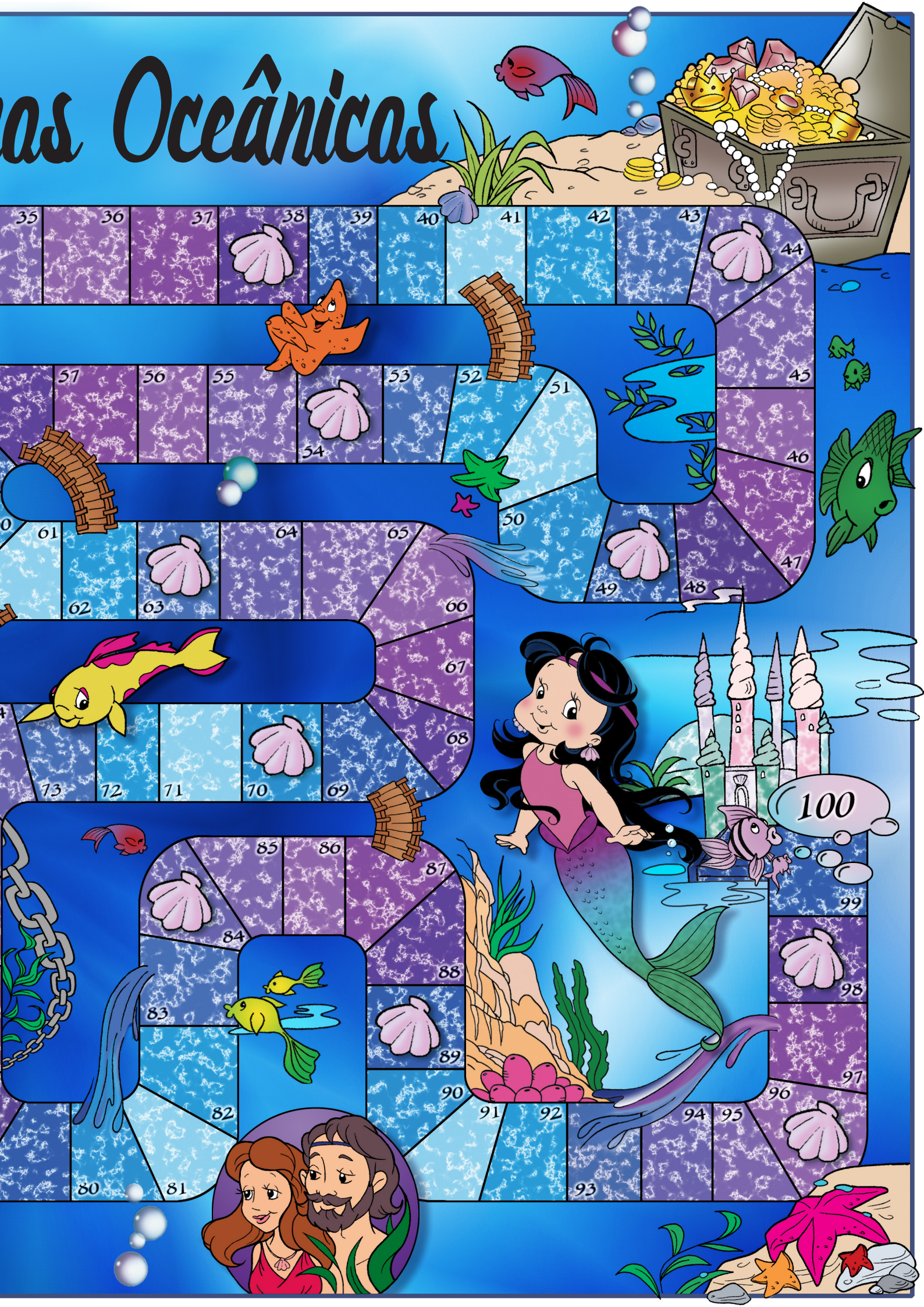


INICIO





# as Oceânicas



35 36 37 38 39 40 41 42 43 44

57 56 55 53 52 51 45

61 64 65 50 49 48 46 47

73 72 71 70 69 68 67 66

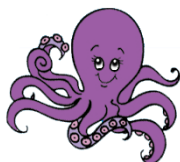
85 86 87 84 83 82 81 80

91 92 94 95 96 97 98 99

100



**Viva**



Seu amigo estava triste, e você passou um tempo o animando. Avance duas casas.

**Viva**



Você dedicou tempo para agradecer por tudo que tem. Avance para a próxima ponte e atravesse-a.

**Viva**



Dedique tempo para fazer um amigo. Com isso, estará manifestando o amor de Deus. Role o dado e avance.

**Viva**



Diga algo pelo qual está agradecido, depois avance para a próxima ponte e atravesse-a.

**Viva**



Apesar de estar triste, você passou tempo pensando em coisas alegres, e ficou mais animado. Avance duas casas.

**Viva**



Pense no lado bom das coisas! Relembre tudo que Deus lhe deu e todas as pessoas que amam você. Depois disso, vai se sentir mais feliz. Role o dado e avance.

**Viva**



Você estava pra baixo, mas um amigo o animou. Diga algo legal sobre a pessoa à sua esquerda, depois role o dado e avance.

**Viva**



Cada jogador deve dizer algo a respeito do jogador à sua esquerda que o torna uma pessoa especial. Todos os jogadores avançam duas casas.



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Viva**



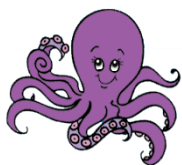
Clipe não sabia como ajudar Lantejoula, mas dedicou um tempo para orar, e Deus mostrou-lhe a solução. Avance para a próxima ponte e a atravessasse-a.

**Viva**



Era preciso fazer uma tarefa, e você dedicou tempo para dar uma mãozinha. Avance 3 casas.

**Viva**



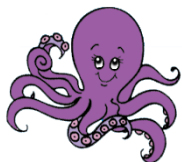
Não importa se você é pequeno, ou se acha que é ou não bom em alguma coisa. Deus pode lhe mostrar como ajudar outros em algo que precisam. Avance 2 casas.

**Viva**



É importante obedecer! Quando faz algo que deveria, você se sente mais feliz. Cada jogador avança 2 casas.

**Viva**



Camila machucou-se e estava triste. Você dedicou tempo para animá-la. Avance 2 casas.

**Viva**



Toninho aprendeu a pensar em coisas positivas. Então conseguiu pensar menos em si mesmo e se divertir com os amigos. Role o dado, e você e a pessoa à sua esquerda podem avançar.

**Viva**



Deus protegeu Xalo depois que ele orou e se arrependeu de ter desobedecido. Ele aprendeu que é bom escutar e obedecer. Avance uma casa.

**Viva**



O velho Baiacu ajudou Xalo e Clipe a resolverem as coisas. O jogador do seu lado direito avança uma casa.



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Viva**



Amor e amabilidade dão muito mais fruto do que raiva e frustração. Você seguiu os conselhos sábios do vovô Juca para resolver as coisas com amor. Avance 2 casas.

**Viva**



Discutir ou brigar não ajuda a resolver os problemas. Em vez disso, experimente conversar sobre os problemas com calma, e verá que é muito melhor. Avance 3 espaços.

**Viva**



Vocês não estavam se entendendo, mas dedicaram um tempo para resolver o conflito de forma amigável. Rolem o dado e avancem todos.

**Viva**



Quais são os personagens da história “Amigos do Natal”? Se acertarem, avancem 2 casas. Se não acertarem, fiquem onde estão.

**Viva**



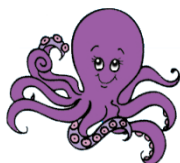
Seu amigo lhe deu uma mão quando você estava encrencado. Role o dado, e o jogador do seu lado direito avança.

**Viva**



Você estava frustrado e disse algo desamoroso para um de seus amigos. Role o dado e recue o número de casas obtido!

**Viva**



Clipe ficou triste por ser mais devagar que os seus amigos. Você lhe mostrou como ele ainda é muito importante e pode ser útil do seu jeito especial. Avance 3 casas.

**Viva**



Hoje você foi positivo e alegre. Role o dado e avance!





**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Ups!**



Em vez de resolverem as coisas, todos os jogadores arrumaram uma discussão. Todos recuam 2 casas.

**Ups!**



Você ficou muito envolvido com o que queria fazer, e esqueceu do seu amigo. Ele se sentiu deixado de lado. Recue 2 espaços.

**Ups!**



Em vez de resolver o problema, você brigou com o seu amigo. Role o dado e recue esse número de espaços.

**Ups!**



Você disse ao seu amigo algo que não era verdade. Recue 4 casas.

**Ups!**



Toninho é rude com seus amigos. Recue 2 espaços.

**Ups!**



O Velho Baiacu estava de mau humor e mandou os amigos embora. Recue 1 casa.

**Ups!**



Seu amigo precisava de ajuda, mas você estava muito ocupado. Recue 3 casas.

**Ups!**



Apesar de Xalo saber que não devia ir para o Pontal das Sombras, ele desobedeceu e ficou encrencado. Recue para a cachoeira mais próxima e atravesse para o outro lado.





**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



**Cartão de  
Concha**



***Ups!***



Toninho não obedeceu quando o Vovô lhe disse para arrumar tudo. Recue 4 casas.

***Ups!***



Patricia e Toninho arrumaram uma discussão. Você e o jogador à sua direita recuem 2 casas.

***Ups!***



Em vez de resolverem as coisas amigavelmente, Xalo e Clipe brigaram pelas decorações de Natal. Perca uma vez de jogar.

***Ups!***



Estrelico queria que Xalo gostasse mais dele, por isso inventou uma história que não era verdade. Recue para a cachoeira mais próxima e atravesse para o outro lado.



