

"Jogo do Mocho"

O jogo

O "tabuleiro" do jogo é composto por 50 casas numeradas, para alunos do primeiro ciclo de Ensino Básico.

Algumas casas são consideradas especiais, podendo levar o jogador a avançar ou a retroceder conforme a casa onde "cai".

Pode ser jogado por qualquer ano de escolaridade, ou com turmas mistas, alterando as questões preparadas para o ano(s) em questão.

Casas especiais

P- Questão de Português

M- Questão de Matemática

EM- Questão de Estudo do Meio

EF - Tarefas de Educação Física

C- Questão de Cidadania

Casa nº 12- Se os jogadores "caírem" nesta casa, avançam para a casa nº 22

Casa nº 30- Se os jogadores "caírem" nesta casa, avançam para a casa nº 40



- Quando "cai" nesta casa, avança 3 casas;



- Quando "cai" nesta casa, a equipa fica uma vez sem jogar;



- Quando "cai" nesta casa, a equipa volta à casa nº 1;



- Quando "cai" nesta casa, a equipa lança novamente o dado.

Regras

1. O jogo é composto por grupos de 2 a 4 jogadores.
2. Um dos jogadores será o porta-voz do grupo. Só ele responde.
3. Cada grupo lança uma vez o dado para saber quem joga em primeiro lugar, sendo que começa aquele a quem sair o número maior, e assim sucessivamente por ordem decrescente.
4. Os peões aproximam-se da 1ª casa do jogo.
5. O jogo começa com a equipa que ficou em primeiro lugar, a lançar o dado.
6. À medida que os jogadores avançam têm de respeitar as casas especiais.
7. Quando a equipa "cai" nas casas com letras, é colocada uma questão. Se acertar, pode lançar mais uma vez o dado, caso não acerte, fica na casa onde está e voltará a jogar novamente quando for a sua vez.
8. O objetivo do jogo é chegar à casa nº 50 em primeiro lugar.
9. A casa 50 pode ser alcançada por uma equipa qualquer, desde que o valor obtido após o lançamento do dado seja igual ou superior ao número de casas que restam para que esta equipa a possa alcançar.

As imagens













