

DESCOBRIMENTOS



Os Portugueses, nos séculos XV e XVI, deram a conhecer, pela primeira vez, todo o Globo Terrestre, contribuindo para o nascimento do Mundo Moderno. Com estes jogos pretende-se relembrar alguns desses homens «que por obras valerosas / Se vão da lei da Morte libertando».

Como se trata de um jogo especialmente para os jovens quisemos que eles também participassem na sua construção, como aliás é bem visível nas várias imagens que o integram.

DESCOBRIMENTOS

Nível I

LOTO

- A partir dos 7 anos de idade
- 2 a 6 participantes
- Utilizar os 6 cartões maiores, em que cada um tem quatro figuras desenhadas, e os cartõezinhos com figuração idêntica.
- Distribuem-se os cartões pelos participantes e colocam-se os 24 cartõezinhos numa saca para poderem ser, individualmente, sorteados.
- O vencedor é o que primeiro conseguir encher um cartão (ou vários).

Nível II

CARTAS

- A partir dos 8 anos de idade.
- 2 a 4 participantes.
- Utilizar somente os 24 cartõezinhos com desenhos, como um baralho de cartas.
- São sorteadas 6 cartas para cada participante.
- Entrega-se também a cada jogador um quadro das sequências completas a realizar.
- Caso haja baralho vão-se retirando, se precisarem, uma carta de cada vez até o acabarem e então, tal como quando não houver baralho, fazem trocas entre si, tendo sempre o cuidado de não mostrar o jogo.
- O objectivo é alcançar uma sequência completa e esse resultado deve ser anotado num papel com a indicação da sequência conseguida. No fim da partida, recolhem-se todas as cartas, baralham-se e faz-se uma distribuição, voltando tudo à situação inicial.
- Para vencer o jogo é preciso ter sido o primeiro a conseguir completar as 4 sequências.

NOTA — *Os participantes, sempre que entenderem, podem criar novas sequências.*

Nível III

BIOGRAFIAS

- A partir dos 12 anos.
- 3 a 7 participantes.
- Utilizar os 6 cartões maiores, tendo cada um 4 desenhos identificados e os 24 cartõezinhos com texto e letra de código.
- Antes de se começar a jogar escolhe-se o Coordenador que vai dirigir o jogo.
- Distribuem-se pelos outros participantes os cartões maiores, metem-se os cartõezinhos numa saca para poderem ser sorteados, escolhe-se o primeiro a jogar.
- O Coordenador retira da saca, um a um, os cartõezinhos com os textos, lê-os e depois confere as eventuais respostas com a ajuda do verso do mesmo cartão.
- Após a leitura integral do texto de cada cartãozinho, os jogadores, de forma rotativa (com uma sequência idêntica à do sentido dos ponteiros do relógio) responderão:
 - 1 — «Passo», caso achem não lhes interessar o texto saído;
 - 2 — «É Meu», indicando neste caso o nome da imagem, que entendam corresponder ao texto.
- Caso a resposta esteja correcta é-lhes entregue o cartãozinho que colocarão no rectângulo respectivo, virando-o de costas.
- Caso errem o Coordenador indica-lhes somente que erraram, daí resultando ficarem uma vez sem direito a jogar.
- Se nenhum dos jogadores acertar, o cartãozinho volta à saca para poder entrar em novo sorteio.
- O vencedor é o que primeiro preencher todos os rectângulos do seu cartão.



MAJORA

MAJORA

MAJORA