

REGRAS DO JOGO ■ A DANÇA DOS OSSOS

Objetivos

Inspirado no “Jogo da Glória”, este jogo é constituído por um circuito de questões que visam testar, de uma forma divertida, os conhecimentos sobre a anatomia e as funções do esqueleto humano.

O que necessitas para jogar

Para jogar necessitas de imprimir o tabuleiro ou circuito de jogo, em formato A4 ou A3 (preferível), assim como as questões do jogo. Necessitas também de um dado, e de duas tampas de garrafa de cor diferente, que irão funcionar como “peão”.

Jogadores e funções

O jogo será conduzido por um *árbitro* que irá ler as questões, e validar as respostas.

Este jogo pode ser jogado por equipas de 4 a 5 elementos. Cada equipa deverá conter:

- 1 Lança-dados. Função: *lançar o dado no início de cada jogada.*
- 1 Porta-voz. Função: *responder às questões colocadas, após consulta da Equipa auxiliar.*
- Equipa auxiliar. Função: *refletir sobre as questões colocadas, e orientar o porta-voz para a resposta correta.*
- 1 Peão. Função: *movimentar a tampa escolhida pelas casas do jogo.*

Este jogo poderá ainda ser jogado por dois ou três elementos. Nestas circunstâncias, o peão deverá, por exemplo, acumular as funções de lança-dados, de equipa auxiliar, e de porta-voz.

Como jogar

Cada equipa lança uma vez o dado para saber quem começa o jogo. Inicia a equipa, ou o elemento, a quem sair o número maior, e assim sucessivamente por ordem decrescente. O dado é lançado outra vez, e o peão da equipa de avanço irá percorrer o número de casas correspondente.

Quando o peão cai numa casa com o símbolo ☒ - será formulada uma questão. Se a resposta for correta, o peão avança uma casa, se a resposta for incorreta, recua uma casa. Se a casa conter um esqueleto florido, o peão avança uma casa. Se a casa conter o símbolo pirata 🏴 - o peão recua três casas. Se cair numa casa com o símbolo 🦋 - terá que voltar ao início do jogo. Quando o peão alcança a casa da borboleta, ganha o jogo.

FICHA TÉCNICA

Conceito: O jogo a “Dança do Ossos”, na sua versão “gigante”, foi desenvolvido por Ana Cristina Sousa, Rui Marques e Sandra Assis, no ano de 2005 (ver portfolio do GEEvH). O novo conceito/design foi desenvolvido por Sandra Assis.

Data: Abril de 2020

Cartoons utilizados: Pixabay (as imagens foram modificadas)



O jogo de tabuleiro “A Dança dos Ossos” foi desenvolvido no âmbito das atividades pedagógicas da GEEvH e está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).