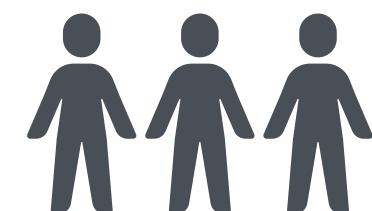


# IMAGEM E SOCIOEDUCAÇÃO

## REGRAS

### IDADE

- A partir de 12 anos
- Participantes: 4 ou mais jogadores, divididos em 2,3 ou 4 equipes.



### COMPONENTES

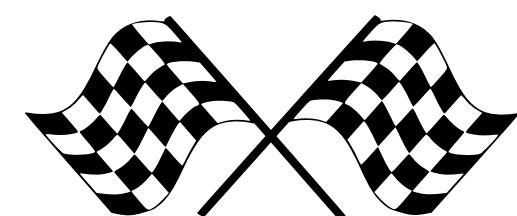
1 tabuleiro  
62 cartas

1 dado  
4 peões



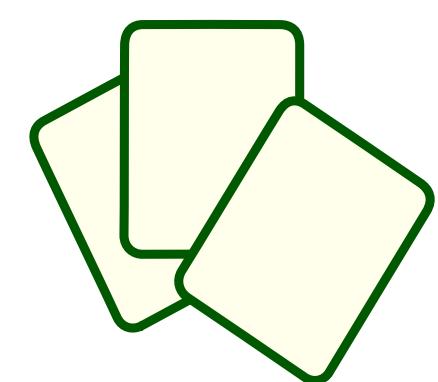
### OBJETIVO

- Levar o peão até a última casa "LIBERDADE".



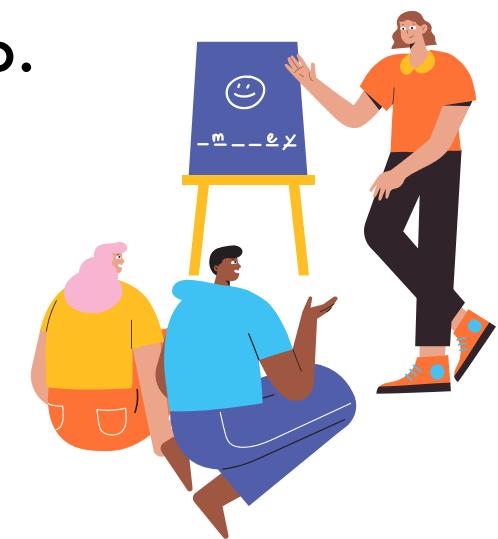
### CARTAS

- O jogo contém 62 cartas.
- 56 cartas com diferentes palavras.
- 6 cartas contém símbolos para executar uma ação.



## PREPARAÇÃO

- Os jogadores devem ser divididos em equipes - no mínimo duas e no máximo quatro. Não há limite de jogadores para cada equipe. Uma das equipes pode ficar com um jogador a mais, se houver número ímpar de jogadores.
- As cartas devem ser embaralhadas e colocadas no centro da mesa. Todas as equipes devem ter lápis e papel. As cartas com símbolos são separadas em seu próprio monte.
- Cada equipe escolhe um peão e o coloca no início do tabuleiro. Em seguida, segundo um critério qualquer, as equipes devem estabelecer quais jogadores serão os primeiros a desenhar e qual será a ordem dos desenhistas, para que, a cada vez de jogar, a equipe mude seus jogadores para todos desenharem.



## O JOGO

- A casa inicial é a casa "ATO INFRACIONAL". O desenhista de uma das equipes pega a primeira carta e, sem que ninguém de sua equipe veja, mostra-a apenas para os desenhistas das outras equipes.
- Todos prontos, inicia a contagem de 90 segundos (usar cronômetro) e os desenhistas começam a desenhar para os jogadores de suas equipes, tentando fazer com que eles acertem a palavra em questão.
- A equipe que disser a palavra correta PRIMEIRO antes de finalizar o tempo, avança seu peão o número de casas indicada no dado.
- Se ninguém acertar a palavra, outra carta é retirada do monte pelos desenhistas das equipes para iniciar uma nova rodada.



\*Caso mais de uma equipe tenha falado a palavra correta ao mesmo tempo, todas avançam.

## CASAS COM SÍMBOLOS

- O tabuleiro tem casas com símbolos. Quando o peão cair nessa casa, deve retirar a carta que contém esse símbolo e seguir a indicação.



1



2



3



4



5



6

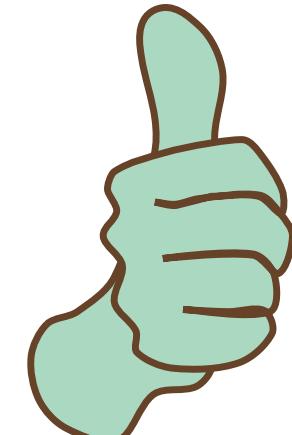
## VENCEDOR

- Para ganhar o jogo, uma equipe precisa levar seu peão até a última casa "LIBERDADE" e ser a primeira a acertar a palavra.
- Não é necessário obter o número exato de pontos para entrar na última casa do tabuleiro. Se a equipe que estiver na última casa do tabuleiro não conseguir acertar a palavra, perderá a vez. A partir daí, para vencer, precisará adivinhar mais uma palavra, acertando numa próxima rodada ou esperando até a sua próxima vez de jogar.



## REGRAS GERAIS

- Antes de iniciar a partida, os jogadores devem combinar qual o grau de precisão que se deve levar em conta para considerar uma palavra como correta.
- A cada rodada deve mudar o desenhista.
- Não é permitido comunicação verbal, física, letras ou números.
- Os peões podem ocupar a mesma casa no tabuleiro.



## OPÇÕES DE JOGO - MÍMICA

- Os jogadores podem optar por fazer desenhos ou mímica, está livre durante a partida.



BOM JOGO



## REFERÊNCIAS

Este jogo é uma releitura do Imagem & Ação 2, Grow.

- <sup>1</sup> Fonte: <https://200.152.40.36/dataprev-afirma-capacidade-de-atender-judiciario-no-5o-forum-tic-na-justica>.
- <sup>2</sup> Fonte: <https://www.bcompany.com.br/blog/cumprimento-de-sentenca/>.
- <sup>3</sup> Fonte: <https://www.inclusive.org.br/arquivos/13254>.
- <sup>4</sup> Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Red\\_x.svg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Red_x.svg).
- <sup>5</sup> Fonte: <http://www.fhgv.com.br/home/2019/05/roda-de-conversa-abordara-tipos-de-violencia-e-como-identifica-los/>.
- <sup>6</sup> Fonte: <http://www.cardosoadv.com.br/como-funciona-o-cargo-de-jovem-aprendiz/>.