

JOGO DE TRILHA

PASSO A PASSO PARA ORGANIZAÇÃO DO JOGO

1. Imprima a imagem do tabuleiro e cole em um papelão, papel cartona ou folha mais dura. Para garantir a durabilidade do jogo, você pode plastificá-lo;
2. Separe pinos e dados que você já tenha de outros jogos. É possível usar a Borracha de Apagar Biomas do Brasil como pino;
3. Com as peças prontas, basta convidar sua turma e começar a jogar!

DICA:

você pode montar o seu próprio tabuleiro de trilha utilizando outras informações nas casinhas. Uma opção é incluir casinhas de perguntas e respostas. Por exemplo, se o pino do jogador cair na casa de cor verde, o jogador deve retirar uma carta do baralho, que contém uma pergunta, e respondê-la. Este jogo oferece diversos modos de jogar. Por isso, exercite sua imaginação, crie novas possibilidades e divirta-se!

MODO DE JOGAR:

O jogo de trilha é composto por tabuleiro, dado e pinos. O objetivo é percorrer a trilha e ultrapassar a linha de chegada. O jogador que chegar primeiro, vence. Cada participante vai escolher um animal como pino do jogo (podem ser utilizadas as borrachas Biomas do Brasil ou as imagens dos animais que constam no PDF de apoio). Para começar, todos os jogadores devem posicionar seu pino no local de saída. Após decidirem quem começa o jogo (a escolha pode ser feita por sorteio), o primeiro participante deve jogar o dado e o número que cair vai indicar a quantidade de casas que ele pode avançar. Essa dinâmica deve ser seguida por todos os jogadores até cruzarem a linha de chegada.

Importante: algumas casas do tabuleiro contêm orientações que devem ser respeitadas para o funcionamento do jogo.



BIOMAS DO BRASIL

JOGO DE TRILHA

4

Você encontrou um Papagaio-Verdadeiro. Avance 2 casas.



8

O Sapiinho Pingo de Ouro pulou na água e se escondeu. Fique uma rodada sem jogar.



Saída

1

2

3

4

5

6

7

8

17

O Tatu-Bola saiu rolando. Avance 3 casas.



13

Você encontrou um caçador. Volte ao início do jogo.



17

16

15

14

13

12

11

10

9

22

Cuidado com a Onça-Pintada. Volte 2 casas.



26

O Tamandá-Bandeira encontrou um formigueiro. Fique 2 rodadas sem jogar.



18

19

20

21

22

23

24

25

26

32

A Veste Amarela encontrou insetos para comer. Volte 3 casas.



Chegada

34

33

32

31

30

29

28

27