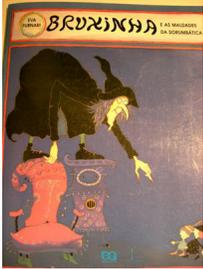


A BRUXA E O CRISTAL AZUL

FONTE DA ESTRUTURA DO JOGO:

Jogo "Pomar", de autoria de Anneliese Farkaschovsky e desenho gráfico de Walter Matheis, produzido pela Haba, Alemanha.



FONTE DO TEMA DO JOGO: Livro: "Bruxinha e as Maldades da Sorumbática" da Eva Furnari, da Editora Ática - BRASIL

Nesta história a bruxa Sorumbática quer se apossar do Cristal Azul na noite das maldades e enfrenta outras bruxas, dragão, coelho, gato e outras figuras. Eles são muitos, mas mesmo assim vão precisar da nossa ajuda. Como este é um jogo de cooperação, vamos juntos ajudá-los e evitar que a bruxa má se apodere do cristal? Coragem!

MATERIAL NECESSÁRIO:

4 placas de papelão HORLLE (16mm) no tamanho 15cmX30cm

1 placa de papelão HORLLE (16mm) no tamanho 30cmX30cm

52 peças : 40 peças (para os heróis) e 12 peças (para o vilão)

Etiquetas redondas para colar nas peças (10 vermelhas,10 rosas,10 verdes,10 amarelas e 12 azuis) e no dado (melhor prever 2 de cada cor)

1 dado de 20mm

50 ou mais círculos de papel sulfite branco (Ø 5cm)

Folhas de papel sulfite branco

Papel cartão ou color-set nas cores das etiquetas para revestir as pranchas do tabuleiro

Papel adesivo tipo "Contact" transparente para dar acabamento no tabuleiro

Cola em bastão

Tesoura

Materiais gráficos que as crianças utilizarão nos desenhos: lápis grafite nº2, lápis de cor e outros que precisar.

Uma lata ou caixinha ou qualquer recipiente para guardar as peças e o dado.

Régua

Fita adesiva larga tipo "silvertape" para unir as partes do tabuleiro

*As cores das etiquetas poderão ser alteradas a seu critério

MODO DE FAZER:

1. O tabuleiro

a - Cabe ao adulto cortar o papelão Horlle do tabuleiro nas medidas adequadas e colar sobre ele o papel cartão ou "color-set" na respectiva cor.

b - Use os círculos de papel branco para as crianças desenharem (apenas com lápis grafite nº2) os personagens da história. Após fazer a seleção dos desenhos que serão utilizados no tabuleiro, o adulto os contorna com caneta hidrográfica de ponta fina preta. Assim o traçado original das crianças não se apagará quando, no momento seguinte, elas colorirem os desenhos.

c. Cole os círculos desenhados nas pranchas retangulares laterais.



d - As folhas de sulfite brancas servirão de suporte para que todas as crianças desenhem a bruxa e o castelo. Uma eleição escolherá os desenhos (uma bruxa e um castelo) que irão para a prancha central.



Note que cada parte do tabuleiro é revestida na cor das peças (azul, amarelo, rosa, verde e vermelho)

e - Revestir cada prancha com "Contact" transparente separadamente. Não se esqueça de deixar uma sobra lateral do "Contact", que será virada para trás, protegendo as laterais do tabuleiro.

f - Unir as partes com fita adesiva conforme ilustração, observando que o retângulo verde e o rosa serão unidos bem juntinho ao quadrado central. Já na junção das partes vermelha e amarela é necessário deixar pouco mais que 0,5 cm para que o tabuleiro feche depois sem se amassar.



Jogo do Averso



1ª dobra



2ª dobra



3ª dobra

2. As peças

Que objetos podem se transformar nas peças do jogo? Pense nisso. Podem ser tampas das mais diversas, desde que sejam todas iguais. É melhor que sejam em cor neutra para não conflitar com a cor da etiqueta. Podem ser tampas de cola em bastão, tampas de refrigerante etc. Pense em algo que seja fácil de ser manipulado pelas crianças. Neste jogo utilizamos retalhos de madeira, por exemplo. Cole as etiquetas respeitando as quantidades: 10 para cada cor (heróis) e 12 azuis (vilão, neste caso a bruxa). Qualquer cor pode ser usada para as peças do vilão. Neste caso foi azul em função da história. É importante que sejam confeccionadas peças para reposição (duas ou três a mais de cada cor), substitutas em eventuais perdas.



3. A embalagem

Cuide bem da embalagem, ela é parte do jogo. Usamos aqui uma lata para guardar as peças e o dado. Aproveite os desenhos sobressalentes das crianças para cobrir a lata também.

BOM TRABALHO!!!!!!

COMO JOGAR: Regras do Jogo

Componentes:

1 tabuleiro de jogo

1 dado com seis faces: verde, amarela, rosa, vermelha, coringa (essas 4 cores) e azul

40 peças para os "heróis": 10 verdes, 10 vermelhas, 10 amarelas e 10 cor-de-rosa

12 peças "cristais azuis" para a bruxa

Regra do jogo

Duração da partida: 10 a 15 minutos

Objetivo do jogo:

Os jogadores tentam juntos ajudar os heróis, colocando suas peças no tabuleiro antes que a bruxa se apodere das peças de cristal azul.

Preparação do jogo:

- No início todas as peças do jogo são colocadas fora do tabuleiro.

Desenvolvimento do jogo:

Os jogadores decidem quem vai iniciar a partida (pode ser par ou ímpar, dois ou um ou qualquer outro critério combinado pelo grupo). Ele(a) joga o dado. Se o dado indicar a cor vermelha, o jogador escolhe uma das personagens presentes nesta aba do tabuleiro e coloca uma peça vermelha sobre ela. Se a cor indicada for verde, a peça será colocada na aba verde, se for rosa, na aba rosa e se for amarela será posta na aba amarela.

Se todas as personagens da cor indicada no dado já tiverem recebido uma peça, o jogador passa a sua vez ao próximo participante. Se o dado indicar o coringa o jogador tem direito a escolher uma personagem em qualquer uma das quatro abas. Se o dado indicar a cor azul a bruxa ganha um cristal e o jogador coloca uma dessas pecinhas no quadrado central do tabuleiro.

Simplificando as indicações do dado:

- Vermelho: personagem da aba vermelha
- Amarelo: personagem da aba amarela
- Rosa: personagem da aba rosa
- Verde: personagem da aba verde
- Coringa: qualquer personagem das quatro abas
- Azul: peça para a bruxa, no centro do tabuleiro

Final da partida:

1. Se as 12 pecinhas "cristal azul", forem colocadas no centro do tabuleiro antes de todas as personagens receberem uma peça na sua cor, a bruxa ganha o jogo. Os jogadores perderam porque não atingiram seu objetivo. Sorte da bruxa, não é?
2. Se os jogadores conseguirem distribuir as peças coloridas para todas as 40 personagens, eles vencem a partida e quem perde é a bruxa. Sorte dos jogadores!