

Etapas da ação propositiva

1. Recortem o percurso e cole-o no centro da cartolina.
2. Numerem cada casa do percurso.
3. Escolham 9 casas, 4 em que o jogador terá que avançar e 4 em que o jogador deverá recuar e 1 em que o jogador que chegar nela deverá ficar sem jogar uma rodada.
4. Pintem com uma cor as casas do avanço, com outra as do recuo e com uma terceira cor a casa que o jogador perderá a sua vez na rodada.
5. Recortem as etiquetas. Vejam que 7 já estão prontas. Vocês devem criar mais duas. Uma deverá ter uma informação que fará o jogador avançar e outra recuar.
6. Produzam as duas etiquetas que faltam
7. Colem cada etiqueta no tabuleiro perto da casa que vocês estabeleceram para recuar, avançar ou não jogar uma rodada.

Esquema da montagem do tabuleiro

