

## **REGRAS DO JOGO - "Aquecendo as turbinas"**

### Objetivo:

- Juntar pontos para trocar por uma viagem interestelar

### Materiais necessários:

- Dado;
- Cartas com questões;
- Tabuleiro;
- Folha para anotar a pontuação.

### Jogadores:

- Pelo menos dois jogadores, ou dois grupos.

### Como jogar:

- O primeiro jogador (ou grupo) joga o dado e anda as casas conforme número mostrado. Se o jogador cair na casa que contém um símbolo de estrela, o jogador (ou grupo) adversário pega uma carta do monte e faz uma pergunta. O jogador que estiver com a carta verá a resposta. Caso haja erro, deverá ser lida a resposta correta para informação dos demais jogadores. Caso haja acerto, o jogador ganhará a pontuação indicada na carta.
- Cada grupo terá até 30 segundos para responder a questão. O grupo adversário deverá controlar o tempo.
- Conforme ganha pontos, que pode vir das respostas corretas ou das casas do tabuleiro, os jogadores devem anotar em uma folha à parte, para posterior cálculo do total.
- Os jogadores só andam no tabuleiro com a jogada do dado. Respostas certas ou erradas não movem casas para frente ou para trás.

### Regras:

Os jogadores devem obedecer às instruções do tabuleiro:

- Perca sua vez: o grupo não joga essa rodada.
- Ande "x" casas: o grupo avança.
- Volte "x" casas: o grupo deve regredir no jogo.
- Ganhe "x" pontos: o grupo ganha a pontuação indicada.
- Símbolo de Estrela: o grupo adversário lê a pergunta.

Para o bom desenvolvimento do jogo, os jogadores deverão aguardar sua vez de jogar e não interromper a fala/vez do grupo adversário.

As cartas de questões são divididas em questões de múltipla escolha e de verdadeiro ou falso, e em níveis de dificuldade, aumentando a pontuação conforme se aumenta a dificuldade.

Ao chegar ao "FIM", os grupos somam a pontuação obtida.

Dicas ao(a) professor(a):

Caminhe entre os grupos de forma a verificar se os alunos estão seguindo as regras do jogo. Deixe que usem calculadora, caso precisem, para somar os pontos.