

HORA DE BRINCAR! AJUDE O MENINO A CHEGAR NA CASA DE RIMAS E CORES!



REGRAS DO JOGO: DOIS A QUATRO JOGADORES SE REVEZAM NA HORA DE JOGAR, NO SENTIDO DOS PONTEIROS DO RELÓGIO. AS PEÇAS PARA MOVER PODEM SER FEITAS DE PAPEL OU PAPELÃO, COM CORES DIFERENTES PARA CADA JOGADOR. SORTEIA-SE QUEM IRÁ COMEÇAR. USANDO AS MÃOS, CADA JOGADOR DEVE MOSTRAR, AO MESMO TEMPO, NENHUM, UM OU DOIS DEDOS. SOMA-SE O TOTAL DE DEDOS MOSTRADOS PELOS JOGADORES PARA SABER QUANTAS CASAS O JOGADOR DA VEZ DEVE AVANÇAR. A SAÍDA É NA BANDEIRINHA QUADRICULADA. CASO A PEÇA CAIA EM UM QUADRINHO COM FLECHINHAS, ESTAS INDICAM QUANTAS CASAS O JOGADOR DEVE AVANÇAR OU RETORNAR, DEPENDENDO DO SENTIDO DA FLECHA. AO FAZER SUA JOGADA, O JOGADOR DEVERÁ, TAMBÉM, DIZER UMA PALAVRA QUALQUER. O JOGADOR À SUA ESQUERDA DEVERÁ, ENTÃO, DIZER UMA OUTRA PALAVRA QUE RIME COM A PALAVRA DITA. CASO NÃO SAIBA NENHUMA PALAVRA QUE FAÇA RIMA, ELE PERDE A VEZ DE JOGAR. VENCE QUEM CHEGAR PRIMEIRO À CASA DE RIMAS E CORES! OBS.: CADA QUADRINHO TEM UMA COR E O NOME DESSA COR, PARA QUE, ENQUANTO VOCÊ JOGA, POSSA APROVEITAR PARA CONHECER ALGUMAS CORES BEM LEGAIS!

AMARELO	OURO	ÂMBAR	LARANJA	ABÓBORA	ROSA
	1				3
LAVANDA	ROXO	ÍNDIGO	AZUL-MARINHO	AZUL-PERSA	SALMÃO
2				3	
VIOLETA	JADE	VIRIDIANO	OLIVA	AZUL	VERMELHO
			2		2
LILÁS	VERDE-BANDEIRA		VERDE-PETRÓLEO	AZUL-CELESTE	CARMESIM
MAGENTA	VERDE			2	MARROM
PRETO	VERDE-LIMÃO	VERDE-LIMA	VERDE-PRIMAVERA	TURQUESA	CANELA
	3				2
TAUPE	CINZA	PRATA	BRANCO	MARFIM	BEGE
			2		

