

PROGRAMA PARCEIROS EM AÇÃO

**EDUCAÇÃO ECONÔMICA PARA
EMPREENDEDORES**
**PROGRAMA PARCEIROS
EM AÇÃO**

**DESCRITIVO DO JOGO
ESPIRAL DO CONHECIMENTO**



1. MATERIAL DO JOGO:

01 Tabuleiro
02 Dados
06 Pinos vermelhos
16 Cartas "SIGA"
16 Cartas "ATRASE"
16 Cartas "RESPONDA"

2. REGRAS

Serão até 12 rodadas, ou seja, os participantes poderão concluir o jogo em menos tempo. Caso seja necessário, o Facilitador poderá promover algumas rodadas até que o objetivo seja completado.

Objetivo: todos os jogadores devem chegar ao centro da espiral (casa 100) dentro da mesma rodada.

As cartas deverão ser posicionadas ao lado do tabuleiro formando três "montes" de cartas. Um para cada tarefa.

O Facilitador deverá solicitar que os participantes formem duplas. Cada uma delas será representada por um pino (cores diferentes para cada dupla).

Cada dupla jogará o dado uma vez por rodada e andará de acordo com o resultado. Para determinar qual dupla irá iniciar o jogo, o Facilitador poderá solicitar que as duplas joguem o dado uma vez e a dupla que obtiver a maior pontuação iniciará o jogo. A dupla que obtiver a segunda maior pontuação deverá ser a segunda a jogar e assim por diante. Em caso de empate, basta as duplas jogarem os dados novamente.

Ao parar na casa "RESPONDA", a dupla deverá pegar uma das cartas "RESPONDA", ler em voz alta a respectiva pergunta e, em seguida, respondê-la. Caso acerte a resposta, poderá jogar o dado novamente. Se errar, não haverá nenhuma penalidade. Após ler a carta, a mesma deverá ser colocada no final do respectivo "monte".

Ao parar na casa "SIGA", a dupla deverá pegar uma das cartas "SIGA", ler para todo o grupo e adiantar seu pino até 5, 10, 15 ou 20 casas.

Ao parar na casa "ATRASE", a dupla deverá pegar uma das cartas "ATRASE", ler para todo o grupo e ficar uma rodada sem jogar.

OBSERVAÇÃO: a tendência é que os participantes iniciem uma forte competição entre eles, mas o objetivo é que eles terminem juntos, na mesma rodada, na última casa (casa 100). A ideia, com isso, é estimular o espírito de cooperação, a colaboração entre os participantes. Para que todos consigam chegar à última casa ao mesmo tempo, certamente os participantes deverão ajudar uns aos outros, cedendo, por exemplo, sua vez de jogar ou auxiliando na resposta das perguntas. Inicialmente, o Facilitador deverá deixá-los à vontade, mas, aos poucos, poderá estimulá-los a cooperarem entre si.