

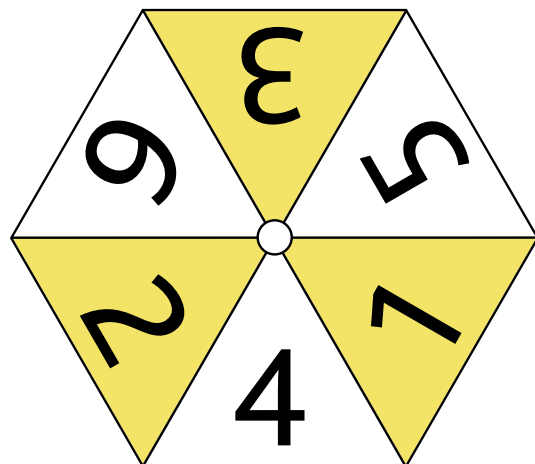
Usando jogos

Compilado por Rebecca Dennis

Os jogos de tabuleiros podem ser divertidos de jogar e podem ser usados para ensinar adultos e crianças (de sete anos para cima) algumas lições importantes. Um exemplo é o jogo popular de Cobras e Escadas, mostrado e explicado nestas páginas. Um dos pontos fortes deste jogo é que as mensagens e a linguagem podem ser adaptadas para a situação local. Esta versão mostra como os riscos diários podem ser reduzidos e o que pode acontecer se não os gerirmos.

Os jogos de tabuleiros funcionam melhor quando as mensagens no tabuleiro são adaptadas para questões dentro da sua comunidade. Você pode fazer o seu próprio jogo de tabuleiro, copiando o tabuleiro numa folha grande de papel, papelão ou madeira e adaptando as mensagens. Procure colocar as mensagens mais importantes nas escadas ou cobras mais compridas para enfatizar sua importância.

Peça aos jogadores para que discutam os problemas (cobras) e as soluções (escadas) em que caem durante o jogo. Quando o jogo terminar, discuta quaisquer problemas ou soluções relevantes que não tiverem sido mencionados. Discuta também sobre o que as pessoas podem fazer para gerir os riscos diários na sua própria vida.



100 FIM	99 Respirar produtos de limpeza químicos ...	98	97	96 ... reduz a quantidade de lixo no aterro sanitário	95	94	93	92 Coisas de valor deixadas por aí ...	91
81 Pneus carecas no carro ...	82	83	84	85	86 O desmatamento ...	87	88	89	90 ... reduz a vulnerabilidade da comunidade
80	79 ...previne a malária	78	77 Reusar e reciclar...	76	75	74 ... melhora a respiração	73	72	71
61	62	63	64	65	66 Dirigir em alta velocidade ...	67	68	69	70
60 ... podem oferecer tratamento numa emergência	59 ... podem causar um grave acidente	58	57	56	55	54 ... serão roubadas	53	52 Preparar-se para um desastre natural ...	51
41	42 ... causa a erosão do solo e deslizamentos de terra	43	44 Evitar picadas de mosquitos ...	45	46	47 ... melhora seu sistema imunológico	48	49	50 Uma mulher caminhando sozinha à noite ...
40	39 Fiação elétrica com defeito ...	38	37	36	35	34	33 ... previne a diarreia	32	31
21 Um kit de primeiros socorros e uma pessoa treinada no local de trabalho ...	22	23	24 ... reduz a capacidade do motorista de dirigir o carro com segurança	25	26	27	28	29	30 A boa ventilação num prédio ...
20	19	18	17	16	15 ... faz as crianças ficarem muito doentes	14 ... pode se tornar vítima de um ataque cruel	13	12 Lavar as mãos com sabão antes de comer ...	11
1 INÍCIO	2	3 Comer muitas frutas e legumes frescos ...	4	5	6 ... causa incêndios nas casas	7	8	9	10

Cobras e Escadas

Este jogo é adequado para adultos e crianças (de sete anos para cima).

O QUE É NECESSÁRIO

Dado
Sementes, pedras ou conchas como peças
Tabuleiro do jogo

(Se você não tiver um dado, copie o molde com números da página ao lado num pedaço de papelão ou papel duro e enfile um fósforo ou palito no centro. Gire o palito suavemente. Quando o dado parar de girar, o lado que estiver para baixo será o número usado.)

COMO JOGAR

Este jogo pode ser jogado por duas a seis pessoas ou equipes. Cada jogador usa uma peça para mostrar o lugar que ele ocupa no tabuleiro.

Os jogadores jogam o dado um por um. O que tiver o número mais alto começa o jogo.

O primeiro jogador joga o dado e move sua peça de acordo com o número indicado pelo dado, começando com a posição 1, indicada por INÍCIO. Os jogadores, então, jogam o dado um de cada vez e movem suas peças.

Se o dado cair em seis, o jogador move sua peça seis posições e, então, joga o dado pela segunda vez.

Se a peça cair na **cabeça de uma cobra**, o jogador move sua peça para o rabo da cobra. O jogador lê a mensagem na cabeça e no rabo da cobra para todos os jogadores. Todos os jogadores, então, discutem brevemente a questão. A vez do jogador termina e, na sua próxima jogada, ele recomeça a partir do rabo da cobra.

Se uma peça cair na **base de uma escada**, o jogador move a peça para o topo. Ele lê a mensagem na base e no topo da escada para todos os jogadores. Eles, então, discutem a questão. A vez do jogador termina no topo da escada e, na sua próxima jogada, ele recomeça a partir desta posição.

O primeiro jogador a alcançar o FIM vence o jogo.