

Jogo do Kivo



Primeiro tens de recortar as figuras e o dado. Monta-as de acordo com as instruções e com a ajuda da cola e da tesoura. Podem jogar no máximo 4 jogadores. Cada jogador lança o dado uma vez e quem tirar o maior número de pintas é o primeiro a jogar. Todos devem fazer o mesmo para saber a sua posição na **PARTIDA**. Se tirares o mesmo número de pintas de outro jogador, deves repetir a ação para desempate. Atenção que ao longo do percurso vais encontrar casas da sorte mas também de azar. O primeiro a chegar à casa 50 entrará na Casa do Kivo, mas para aí entrar terá que ter o número exato de pintas.



Agora sim! Podem começar! O Kivo está à espera da vossa ajuda.

REGRAS:

5

Presta atenção à forma como me transportas no carrinho! Como deixaste umas pontas de fora, recua até à casa 3 e coloca-me melhor dentro do carro de transporte.

9

Cuidado, nada de mexer nos documentos sem colocar luvas, máscaras e bata, é muito perigoso pois podes contaminar-te ou contaminar os documentos. Recua até à casa 3.

13

Atenção! Deixaste-me cair e fiquei amachucado. Perigo de danificação! Agora tenho de ir para o Gabinete de Conservação e Restauro. Ficas uma vez sem jogar.

15

Muito bem! Conseguiste trazer-me até à Sala de Tratamento Documental sem me estragar. Avança até à casa 20.

18

Na Sala de Tratamento Documental só fizeste asneira, deixaste cair vários documentos, misturaste os documentos já classificados com os não classificados e não limpaste os documentos. Assim não pode ser! Recua até à casa 1.

22

Muito bem! Levaste os documentos contaminados para o Gabinete de Conservação e Restauro. Avança até à casa 25.

28

Vinhas distraído e enganaste-te no caminho. Recua até à casa 20.

32

Muito bem! Conseguiste trazer os documentos até ao Depósito, sem os danificar. Joga outra vez.

35

Assim é que é! Trouxeste os documentos do Gabinete de Conservação e Restauro e levaste-os para a Sala de Tratamento Documental. Avança 5 casas.

37

Que desgraça! Brincaste com um isqueiro no Depósito e ias provocando um incêndio, pondo em risco toda a documentação do Arquivo. Foste um verdadeiro perigo! Por isso, recua até à casa 1 e ficas uma vez sem jogar.

42

Brincar é bom mas as tuas brincadeiras no Depósito do Arquivo põem em risco todos os documentos. Recua 6 casas e ficas uma vez sem jogar.

45

Como fizeste muito barulho na Sala de Leitura, ficas uma vez sem jogar.

50

Bravo! Conseguiste ajudar o Kivo a descobrir o caminho para casa. Finalmente ele encontra-se arrumado no Depósito, na sua sala, na sua estante e na sua prateleira.



Material necessário
> Tesoura e cola.



Instruções

- 1 - Recorta pelas linhas contínuas.
- 2 - Dobra pelas linhas a tracejado.
- 3 - Une as diversas partes com cola.

