

Jogo Sarau



Início

Flipinha

foto walter craveiro

Regras do jogo

Para começar o jogo, posicione os peões na casa **início**. Joga-se o dado e quem tirar número mais alto será o primeiro a jogar. A partir daí, segue-se o sentido horário de jogadores.

Os peões andam conforme o número do dado.

Ao caírem na casa colorida, pegarão a carta de acordo com a cor da casa.

Casa amarela é **adivinha**.

Casa vermelha é **rima**.

Casa azul é **quadrinha**, parlenda, estrofe de música, poema ou trava-língua.

Se cair na casa amarela, o leitor da carta da adivinha será a criança do lado direito, que também confirmará se a resposta está correta.

Ao cair na casa azul, a criança falará uma quadrinha ou parlenda, ou estrofe de música, ou poema ou trava-língua já memorizado de acordo com a instrução da carta.

Em todas as jogadas, quem cair em uma casa colorida, deve andar duas casas para frente, caso acerte o desafio; ou voltar uma casa, se errar.

Vence o jogo quem chegar primeiro à **Flipinha**.

Peças

- 1 tabuleiro
- 1 dado
- 6 peões
- 20 cartas azuis
- 20 cartas vermelhas
- 20 cartas amarelas

