

FICHA TÉCNICA

Título: Jogo dos Direitos

Edição: EAPN – Rede Europeia Anti-Pobreza/ Portugal - Núcleo Distrital de Braga
geral@eapn.pt; braga@eapn.pt – www.eapn.pt

Parceiros:

ACAPO – Delegação de Braga

Associação de Fomento Amarense - RLIS

Associação Gerações

Associação de Moradores das Lameiras

Associação Valoriza - CLDS 3G Valor Humano

Centro Cultural e Social de Santo Adrião - Projeto T3tris 6G, no âmbito do Programa Escolhas

EAPN Portugal/ Núcleo Distrital de Braga

Fundação Bomfim

Universidade do Minho - CIEC

Revisão dos conteúdos:

Manuel Sarmento

CIEC-UM - Centro de Investigação em Estudos da Criança da Universidade do Minho

Design gráfico: André do Carmo e Nadja da Silva Voss

Data de edição: 2018

Agradecimentos

Agradecemos às crianças que participaram na conceção deste Jogo e à Ana Filipa Ribeiro pela colaboração prestada.



O Jogo dos Direitos resulta de um trabalho desenvolvido no âmbito do grupo de trabalho interconcelhio Infância e Juventude promovido pela EAPN Portugal/ Núcleo Distrital de Braga.

Envolveu na sua construção a participação de cerca de 50 crianças, através da intervenção das entidades parceiras, e visa informar e ensinar os mais novos sobre os seus direitos e deveres, de forma lúdica e divertida.

A sua elaboração baseou-se principalmente na Convenção sobre os Direitos da Criança, mas também na Declaração Universal dos Direitos Humanos.

Idade: a partir dos 6 anos

Nº de Jogadores/as: 2 a 6 jogadores/as ou equipas

Materiais:

Tabuleiro

88 Cartões de perguntas

14 Cartões “surpresa”

6 Peões

1 Dado

Para Consulta (Facultativo)

Publicação da ONU, Convenção sobre os Direitos da Criança

<https://www.unric.org/html/portuguese/humanrights/Crianca.pdf>

Publicação da ONU, Declaração Universal dos Direitos Humanos

http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/por.pdf

REGRAS DO JOGO:

Nota: Aconselha-se que este jogo seja mediado por um/a adulto/a, pelo menos nas primeiras vezes que as crianças o jogarem.

Primeiro os/as jogadores/as ou equipas devem lançar o dado para saber a ordem de saída. Os jogadores/as dispõem-se conforme a pontuação mais alta, e inicia-se o jogo na casa de Partida, com o lançamento do dado.

O número que sair no dado, lançado por cada jogador/a ou equipa, indica o número de casas que ele/ela deve avançar com o pião, no tabuleiro.

Nas casas “cartão”, cada jogador/a ou equipa responde a uma das perguntas, que devem estar previamente baralhadas. As perguntas são lidas por um/a colega da equipa adversária.

Se a resposta estiver errada, passa a sua vez de jogar.

Se acertar na resposta, continua a jogar até um máximo de três vezes e a seguir passa a vez.

No entanto, há casas “surpresa” que lançam desafios, descritos nos respetivos cartões, que têm de ser ultrapassados e que vão modificar a velocidade a que se avança no tabuleiro.

As casas “surpresa” são aquelas que têm desenhos. As restantes são casas “cartão”.

Vence quem chegar primeiro à casa 54.

Avisos:



Não apropriado para crianças com menos de 3 anos de idade.