

JOGO

PALAVRAS MÁGICAS


CONTEÚDO:

1 Tabuleiro (4 peças para montar) - 20 Cartas - 4 Personagens (peões)

4 Bases plásticas para os personagens - 1 Roleta

COMO JOGAR?

Todas as cartas do jogo são empilhadas e colocadas com a frente virada para baixo. Neste ponto, cada jogador posiciona seu peão no início do tabuleiro. O jogador mais novo começa, e segue para os demais em sentido horário. Em sua vez, cada jogador gira a roleta, que irá dizer o quanto avançar: 1, 2 ou 3 casas.

Se o jogador parar em uma casa com um tronco junto a uma folha →  ele compra uma carta. Nas cartas estão representadas cenas que a criança deve identificar (com a ajuda de um adulto) e descrever. Caso a criança tenha dúvida da cena retratada, o adulto pode consultar aqui no manual e dizer à criança qual a cena.

Nesse momento, a criança deve dizer qual é a palavra mágica a ser usada naquela situação, para ser educada e gentil. Segue abaixo as imagens das cartas com suas respectivas descrições, e também as sugestões de palavras mágicas a serem ditas em cada situação.



Chegou à escola:
"Bom dia a todos."



Encontrou um conhecido na rua:
"Olá, como vai?"
"Oi, tudo bem?"



Um amigo tropeça e cai:

“Você precisa de ajuda?”
“Posso te ajudar?”



Entrou um novo aluno na sua sala de aula:

“Seja bem-vindo.”
“Bem-vindo.”



Um amigo quebra um brinquedo:

“Não se preocupe,
eu vou te ajudar.”



Ao ir embora de uma festa:

“Tchau, até logo.”
“Tchau, tchau.”



A professora te ajudou na tarefa:

“Obrigado(a)”



Fazendo o pedido a um atendente:

“Por favor, eu gostaria...”



Para pegar o material escolar
de um colega:

**“Você me empresta,
por favor?”**



Ganhou um presente:

“Obrigado(a)”



Derrubou o vaso da vovó no chão:

“Me desculpe, eu sinto muito.”



Um colega faz um desenho bonito:

“Parabéns.”



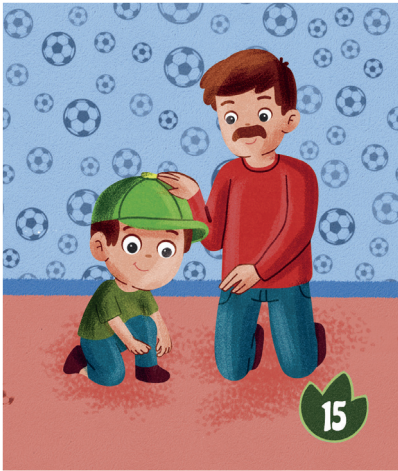
A mamãe te coloca na cama para dormir:

“Boa noite.”



Ao chegar e entrar na casa de alguém:

“Com licença.”



15

Ao pedir para o papai te ajudar à amarrar os sapatos:

“Por Favor, me ajude.”

“Obrigado.”



16

Você fez um desenho na parede de casa:

“Me desculpe.”

“Eu sinto muito.”



17

Um colega está chateado:

“Eu posso te ajudar?”

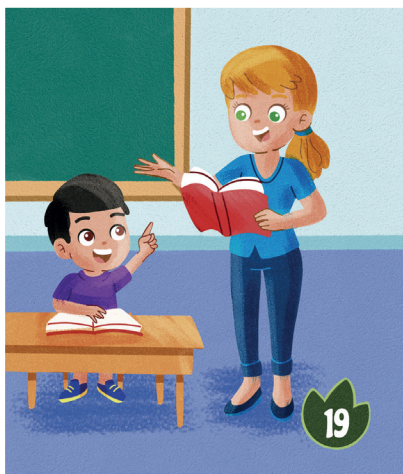
“O que aconteceu?”



18

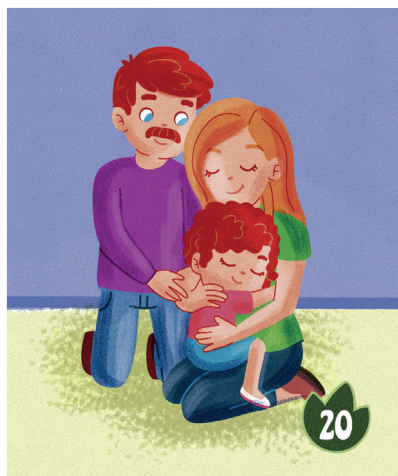
Em um dia chuvoso, você tem um guarda-chuva mas seu colega não:

**“Não se preocupe,
eu divido com você.”**



Na sala de aula, ao sentir que está com necessidade de usar o banheiro:

“Por favor, posso ir ao banheiro?”



Quando você faz algo que chateia seus pais.

“Me desculpem.”
“Eu sinto muito.”

Exemplo:

Se o jogador pegar a carta 16, na qual a criança fez um desenho na parede de casa, as palavras mágicas a dizer são:

Me desculpe - Eu sinto muito - E assim por diante.

O jogo termina quando todos os jogadores chegarem na linha de chegada.

É recomendado a participação e/ou supervisão de um adulto, pois as crianças podem ter dificuldades em saber quais as palavras certas para cada ocasião. O adulto pode sugerir algumas palavras para auxiliar na brincadeira.

Esse jogo auxilia no desenvolvimento da capacidade de construir e manter relacionamentos eficazes. Além de ensinar as crianças a se comportarem de maneira gentil, apropriada e educada em todos os momentos.