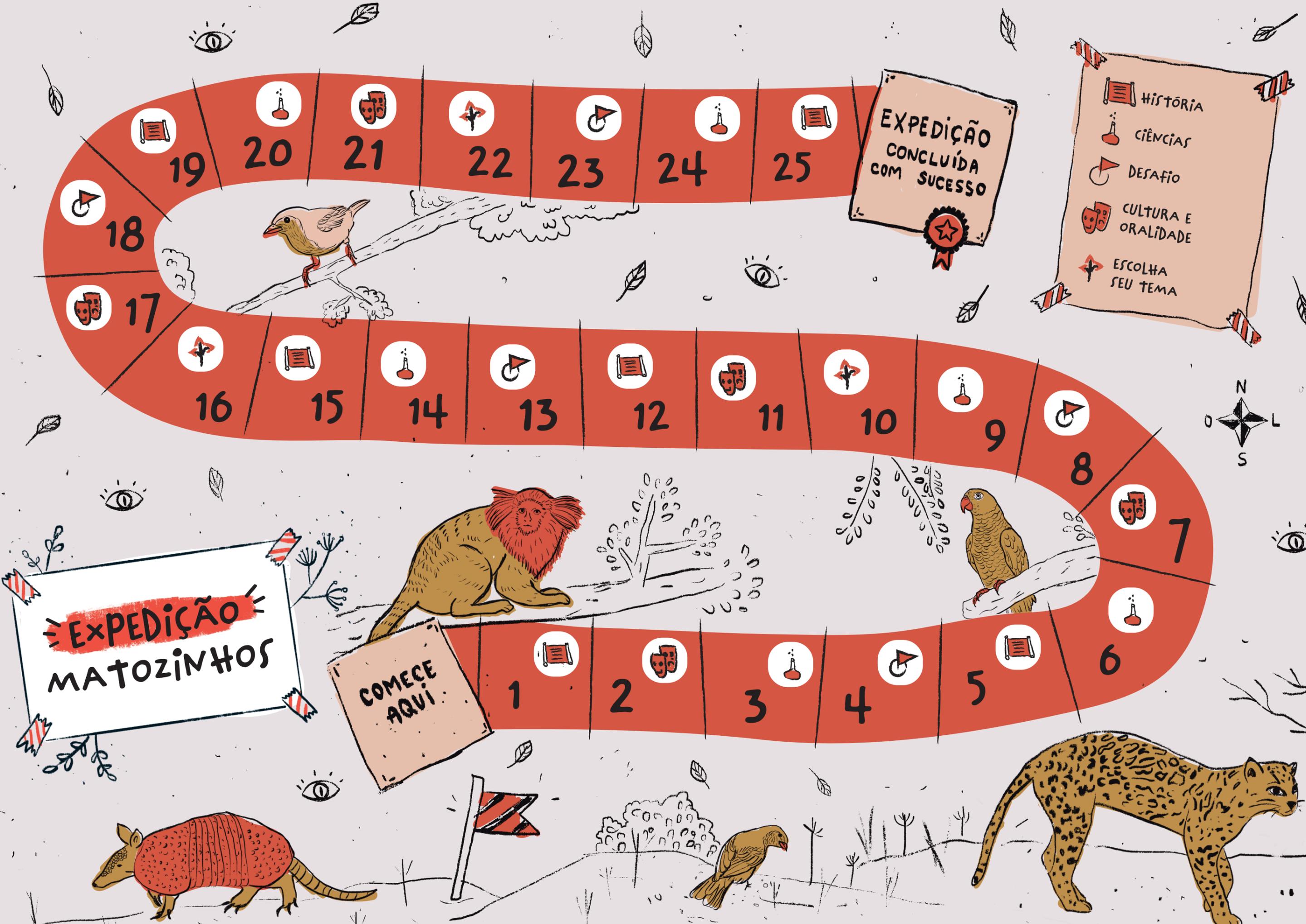
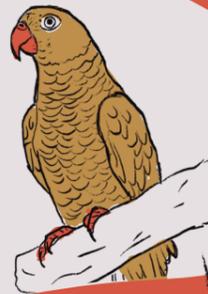
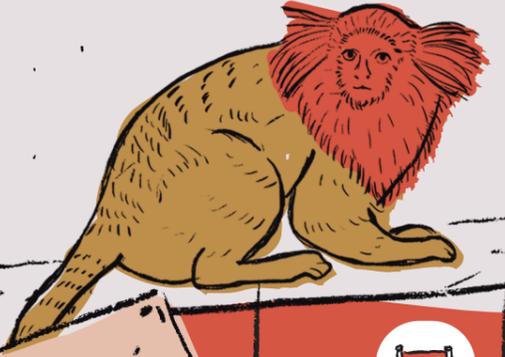
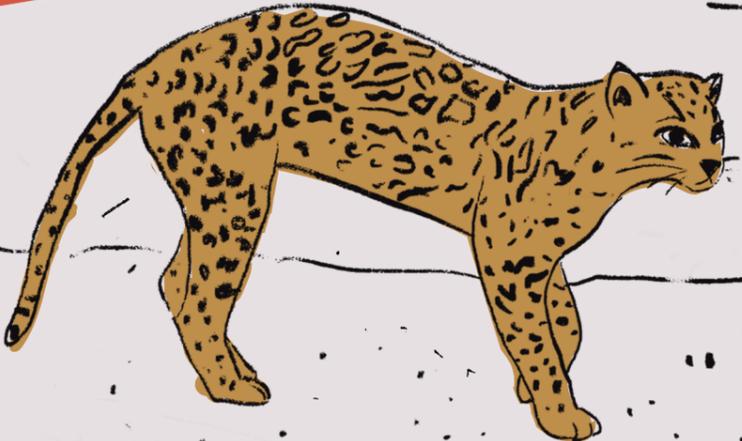
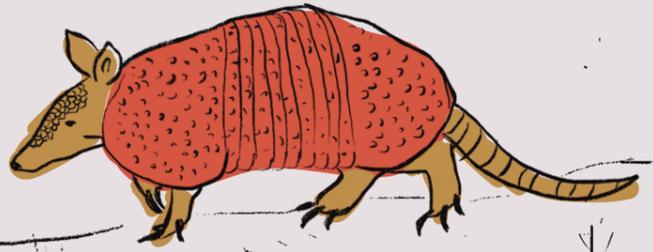


**EXPEDIÇÃO
CONCLUÍDA
COM SUCESSO**

- HISTÓRIA
- CIÊNCIAS
- DESAFIO
- CULTURA E ORALIDADE
- ESCOLHA SEU TEMA

**EXPEDIÇÃO
MATOZINHOS**

**COMECE
AQUI**



EXPEDIÇÃO MATOZINHOS

Seja bem-vindo e bem-vinda!

Para quem ainda não me conhece, me chamo Inê, sou pesquisadora e ambientalista matozinhense e irei te guiar por essa aventura.

Para descobrir mais informações sobre a Gruta do Ballet e a Fazenda Bom Jardim, que são os temas deste jogo, você pode acessar o Diário de Expedição, a Visita Virtual e o Documentário "Nossa Terra". Todos esses conteúdos estão disponíveis no site:

<https://matozinhos.educacaopatrimonial.org.br>



O jogo **Expedição Matozinhos** faz parte do Programa de Educomunicação e Educação Patrimonial de Matozinhos (MG). O projeto é desenvolvido pela Agência de Iniciativas Cidadãs em parceria com a Prefeitura Municipal de Matozinhos, com patrocínio da Cimento Nacional, por meio da Lei Estadual de Incentivo à Cultura de Minas Gerais.

Conteúdo: Marcela Brito, Vitória Brunini e Raissa Faria
Diagramação: Leo Ruas e Mila Barone
Identidade visual e ilustrações: Mila Barone
Equipe: Emanuela de Avelar, Priscylla Ramalho, Isabelle Chagas e Eveline Xavier

INSTRUÇÕES DO JOGO:

- 1) Para embarcar nesta aventura pela Fazenda Bom Jardim e pela Gruta do Ballet, convide até 5 amigos para jogar. O primeiro passo é montar o dado que está junto ao tabuleiro.
- 2) Depois, cada um monta o seu peão e escolhe a cor que irá usar. Em seguida, coloque todos os peões na casa "Comece aqui" e escolha quem será o primeiro a começar o jogo. Você e seus amigos podem decidir jogando "pedra, papel e tesoura" ou adedanha, por exemplo.
- 3) Sentados ao redor do tabuleiro, o primeiro jogador deve lançar o dado. O número encontrado será o número de casas que o peão deve andar.
- 4) Dependendo de onde cair, o participante terá que responder a uma pergunta diferente. A pergunta deve ser feita pelo jogador à esquerda de quem vai responder.
- 5) O tema de cada pergunta está marcado nas casas! Naquelas que estiverem marcadas com o ícone , o jogador poderá escolher o tema da pergunta que quer responder.
- 6) Ao todo, o jogo possui quatro temas:

DESAFIO: cartas supresas com os desafios que devem ser realizados pelo jogador da rodada (10 cartas)

HISTÓRIA: perguntas sobre a história e a pré-história da região de Matozinhos (10 cartas)

CIÊNCIAS: perguntas sobre conhecimentos de ciências naturais da região de Matozinhos (10 cartas)

CULTURA E ORALIDADE: perguntas que envolvem histórias e lendas culturais da região de Matozinhos (10 cartas)

- 7) Caso acerte a resposta, o jogador permanece com o seu peão na casa onde está. Se errar, deve voltar o número de casas que tirou no dado. O jogo continua da mesma forma nas próximas rodadas, até que um jogador vença a partida.
- 8) O jogo começa na casa "Comece aqui" e ganha quem chegar primeiro ao ponto final "Expedição concluída com sucesso".
- 9) **Está preparado(a) para essa aventura? Que comece o jogo!**

Oi, o primeiro passo é montar o dado e os pinos. Para isso, recorte e dobre no local indicado e cole cada um dos lados!

LINHA TRACEJADA: VINCAR E DOBRAR

-----✂
LINHA RETA: CORTAR

