A TURMA DO GOLFE DE RUA

TAMPA GARRAFÃO

Vitória Maria e o Mistério das Tampas



Uma travessura que virou brincadeira!

HISTÓRIA • REGRAS • TABULEIRO • COLORIR

TAMPA GARRAFÃO • HISTÓRIA

O mistério começou!



1 **ONDE ESTÃO?**

Val: “Vicente, onde estão as tampas para tampar os garrafões?”



2 **QUE MISTÉRIO!**

Vicente: “Não sei, Val... Elas estavam aqui agorinha!”



3 **ACHAMOS!**

Vicente: “Olhem! A Vitória Maria está com uma tampa na boca!”

TAMPA GARRAFÃO • HISTÓRIA

A ideia da Vitória



4 **CORRE, VITÓRIA!**

Val e Vicente: “Vitória! Volte aqui!”



5 **TLOC!**

Vitória encaixa a tampa no garrafão. A Turma observa, admirada.



6 **NOVO JOGO!**

Vicente: “A Vitória sugeriu o Tampa Garrafão!” Todos: “Viva a Vitória!”

Prepare a partida

Do centro até a casa da sua cor

1 ESCOLHA OS JOGADORES

Participam de 2 a 4 jogadores. Cada pessoa escolhe uma cor.

2 ESCOLHA AS PEÇAS

Cada jogador utiliza 1, 2 ou 3 tampas da própria cor.

3 COMECE NO CENTRO

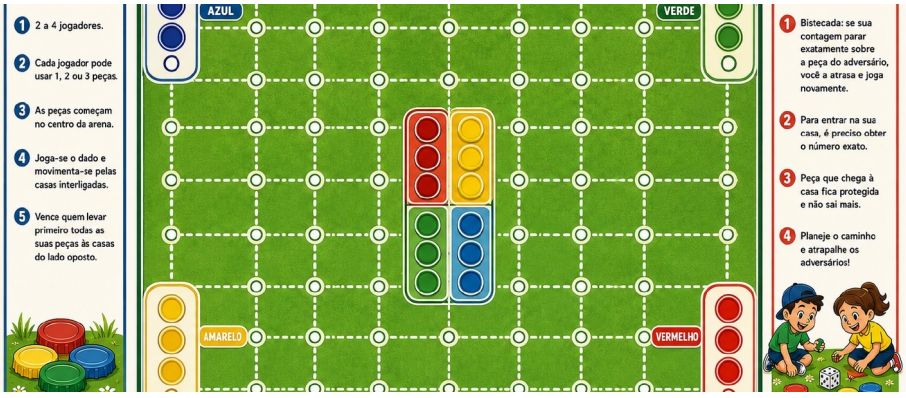
As peças iniciam na base central, posicionadas no setor de sua cor.

4 LANCE O DADO

Conte as casas pelos caminhos interligados. Cada círculo e cada cruzamento contam como uma casa.

O grande objetivo

Leve todas as suas tampas até a casa da mesma cor, localizada no canto diagonalmente oposto. Vence quem completar primeiro!



TAMPA GARRAFÃO • ESTRATÉGIA

Deus está nos detalhes!

Conte, escolha o caminho e prepare a bistecada

1 CONTAGEM EXATA

Para entrar na casa de chegada, a contagem do dado deve terminar exatamente no espaço livre da sua cor.

2 BISTECADA

Se a contagem terminar exatamente sobre uma peça adversária, você a atrasa. Lance o dado novamente para definir o retardo. A peça atacante permanece na casa atacada.

3 PEÇA PROTEGIDA

A tampa que chega à sua casa fica protegida e não volta mais para o percurso.

4 PENSE ANTES DE JOGAR

Observe os cruzamentos e escolha o melhor caminho. Às vezes avançar é bom; em outras, atrasar o adversário muda a partida.

DICA DA VITÓRIA

Conte com calma, respeite a vez e comemore cada boa jogada!

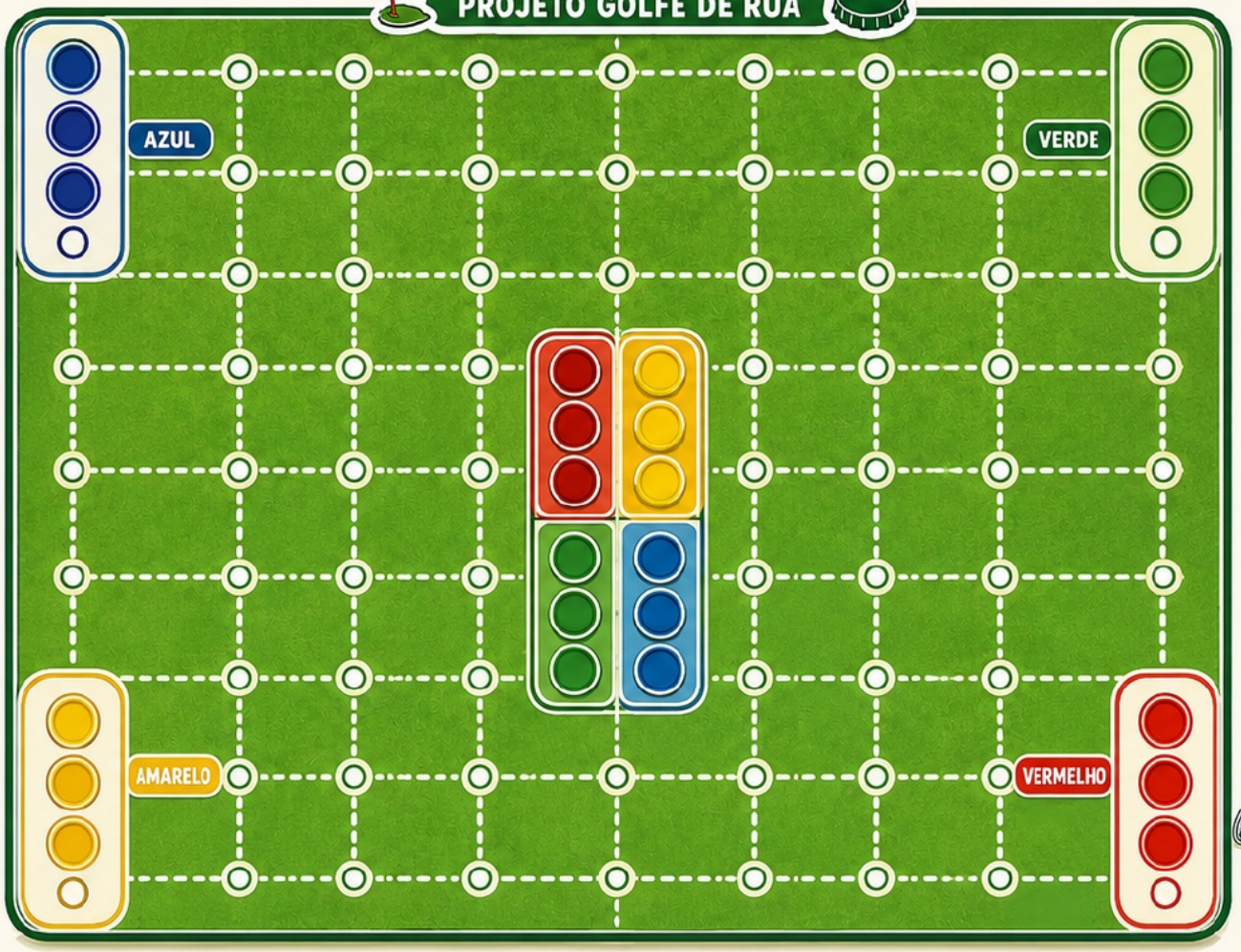
TAMPA GARRAFÃO

PROJETO GOLFE DE RUA

COMO JOGAR

1. 2 a 4 jogadores.
2. Cada jogador pode usar 1, 2 ou 3 peças.
3. As peças começam no centro da arena.
4. Joga-se o dado e movimenta-se pelas casas interligadas.
5. Vence quem levar primeiro todas as suas peças às casas do lado oposto.





REGRAS ESPECIAIS

1. Bistecada: se sua contagem parar exatamente sobre a peça do adversário, você a atrasa e joga novamente.
2. Para entrar na sua casa, é preciso obter o número exato.
3. Peça que chega à casa fica protegida e não sai mais.
4. Planeje o caminho e atrapalhe os adversários!





CASAS CONTADAS = círculos nos cruzamentos



BISTECADA parar sobre a peça adversária

ENTRADA NA CASA com número exato

PEÇA EMBOCADA fica protegida e não sai mais

Turma do Golfe de Rua

TAMPA GARRAFÃO • PARA COLORIR

A grande jogada da Vitória



Meu nome: _____

Escreva uma fala para a Vitória Maria:

UMA TAMPA, UMA IDEIA, UM NOVO JOGO!



Vitória Maria mostrou que a curiosidade pode transformar objetos simples em novas formas de aprender, pensar e brincar.

**RESPEITO AO SEU,
AO ALHEIO E À NATUREZA.**

Pequenos jogos, grandes aprendizados.