

## **Orientações para impressão do jogo e montagem do material**

### **Tabuleiro:**

Local principal onde se encontra o caminho para jogar.

**DICA: Imprima o tabuleiro em uma folha sulfite grande e cole em um papelão para ficar mais resistente.**

### **Fichas:**

Imprima as fichas em uma folha sulfite A4 e recorte cada bolinha. Para facilitar as jogadas e ter as fichas mais resistentes, cole-as em um papelão e cubra com fita adesiva transparente.

### **Peões e dado:**

Recorte ao redor da forma, dobre a linha pontilhada e cole a borda mais larga. O pino deve formar um triângulo de base quadrada.

### **Caixinha:**

Recorte ao redor da forma, dobre a linha pontilhada e cole a borda mais larga. A caixinha serve para guardar as cartas do jogo.

**DICA: Imprima os peões e o dado em um papel cartão ou uma folha mais grossa que os tornem mais resistentes durante a jogada**

### **Criadores**

Danielle Guerra,  
Gabriely Paulino,  
Larissa Perucci,  
Quecia Felipe,  
Vitória Senna.

### **Colaboradores**

Nilwanderson Alexandre  
Thayane Bianca

### **Programador**

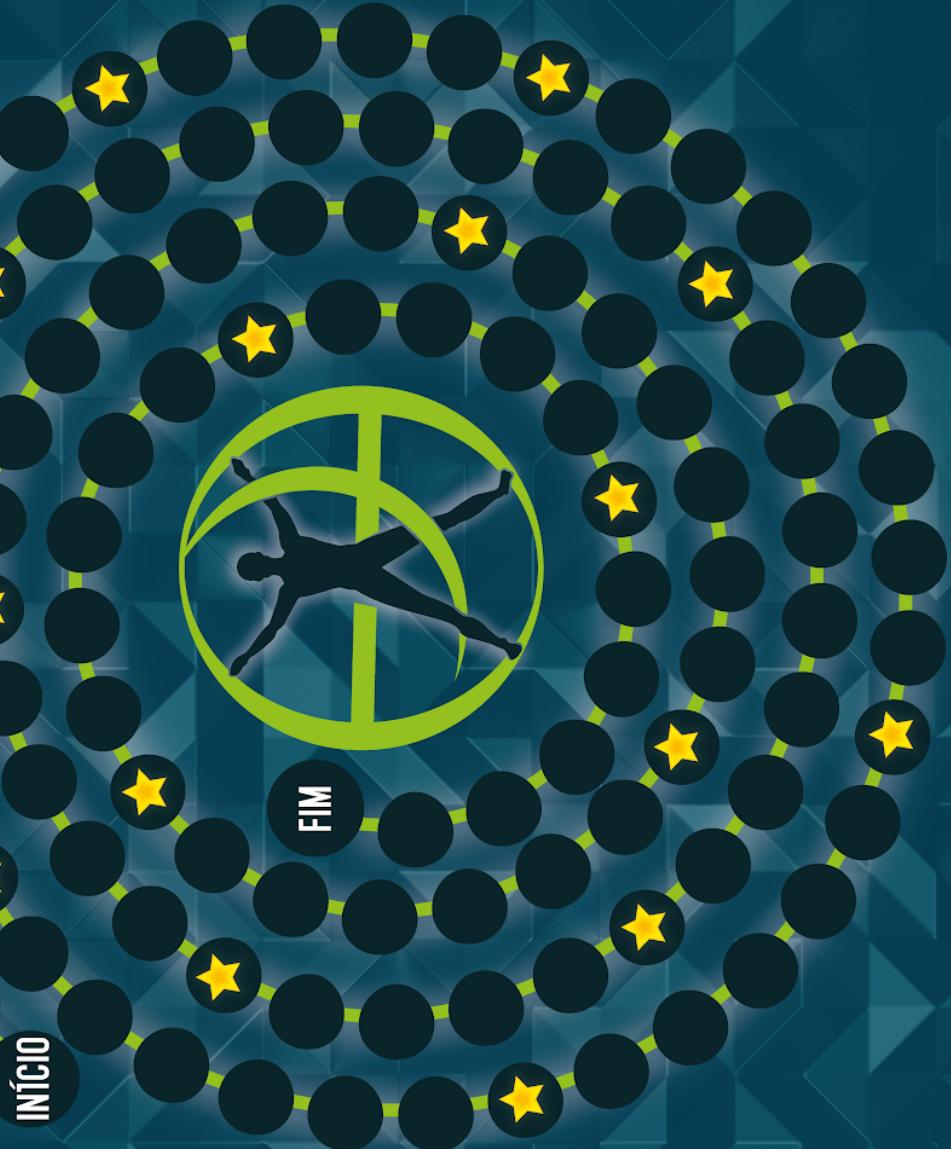
### **Orientador**

Raoni Rocha.

### **Universidade**

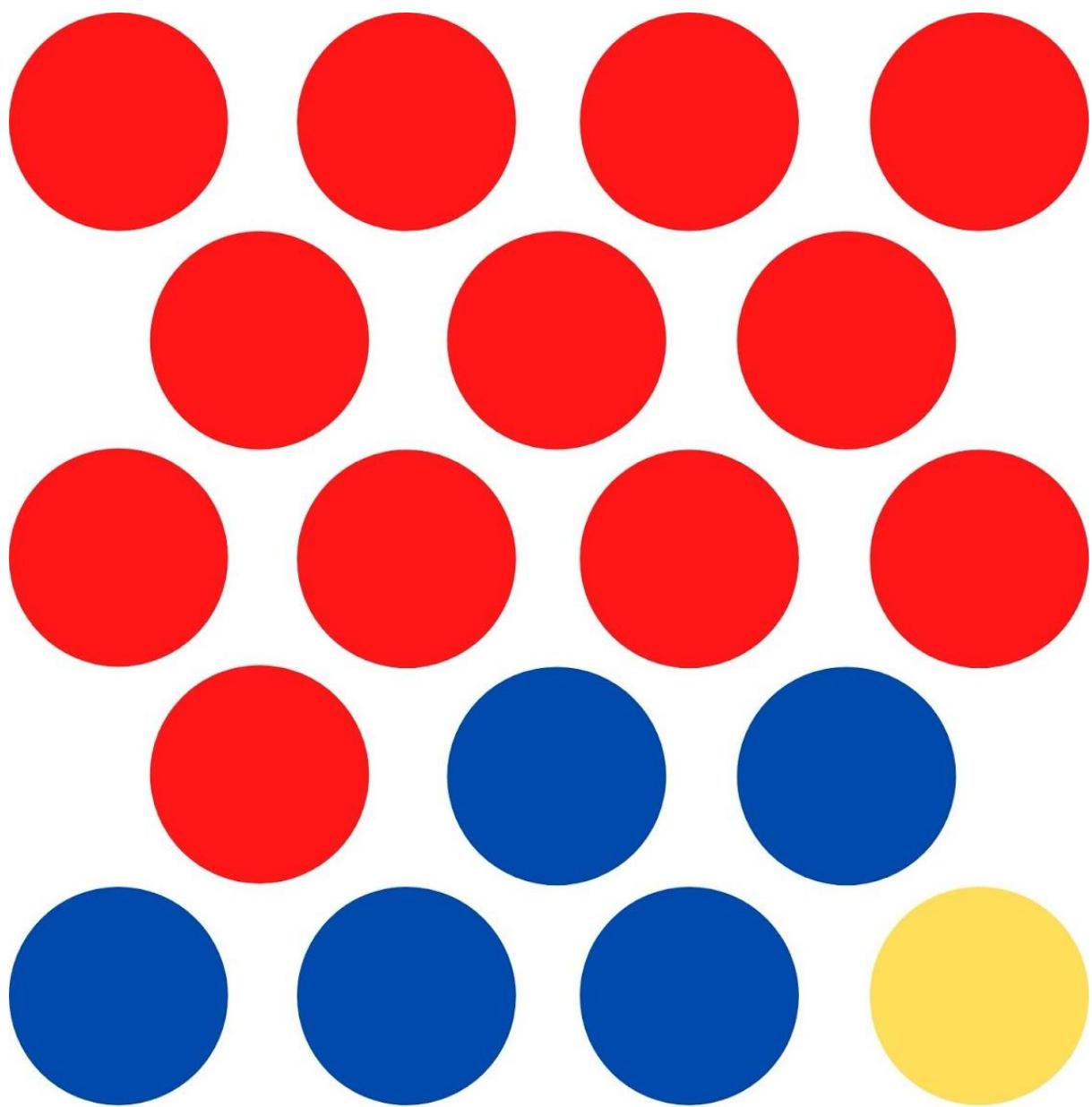
UNIFEI- Universidade Federal de Itajubá- Campus Itabira

# PERFIL DA ERGONOMIA

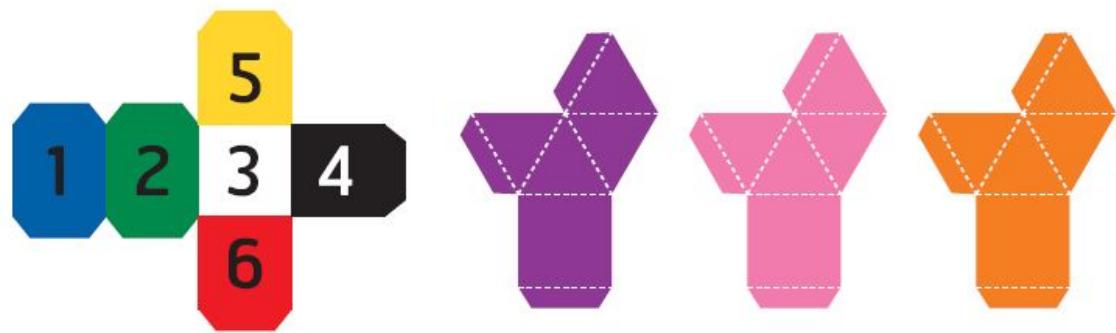
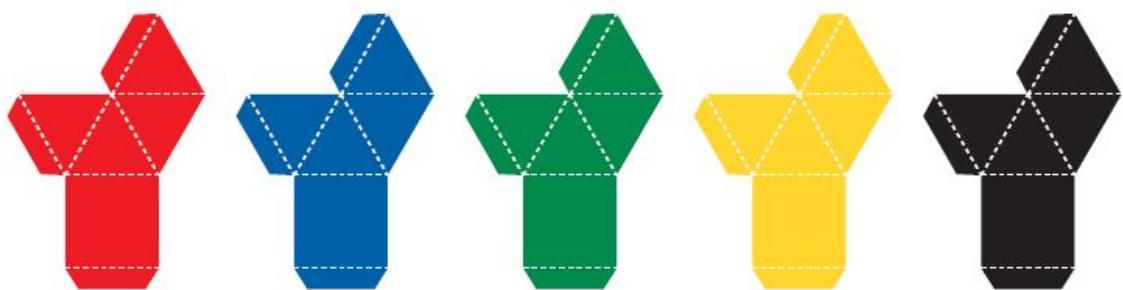


PESSOA  
CONCEITO  
DATA  
LUGAR /  
LIVRO

1 2 3 4 5 6  
7 8 9 10 11 12



As fichas vermelhas são para marcar no tabuleiro as dicas descobertas. As fichas azuis destina-se ao grupo ou pessoa que ganhar um palpite a qualquer hora. A ficha amarela é para marcar no tabuleiro qual a categoria da carta: pessoa, lugar/livro, data ou conceito.



# PERFIL DA ERGONOMIA



# PERFIL DA ERGONOMIA

