

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

DATA

PESSOA

LUGAR/
LIVRO

CONCEITO

1

2

3

4

5

6

7

8

9

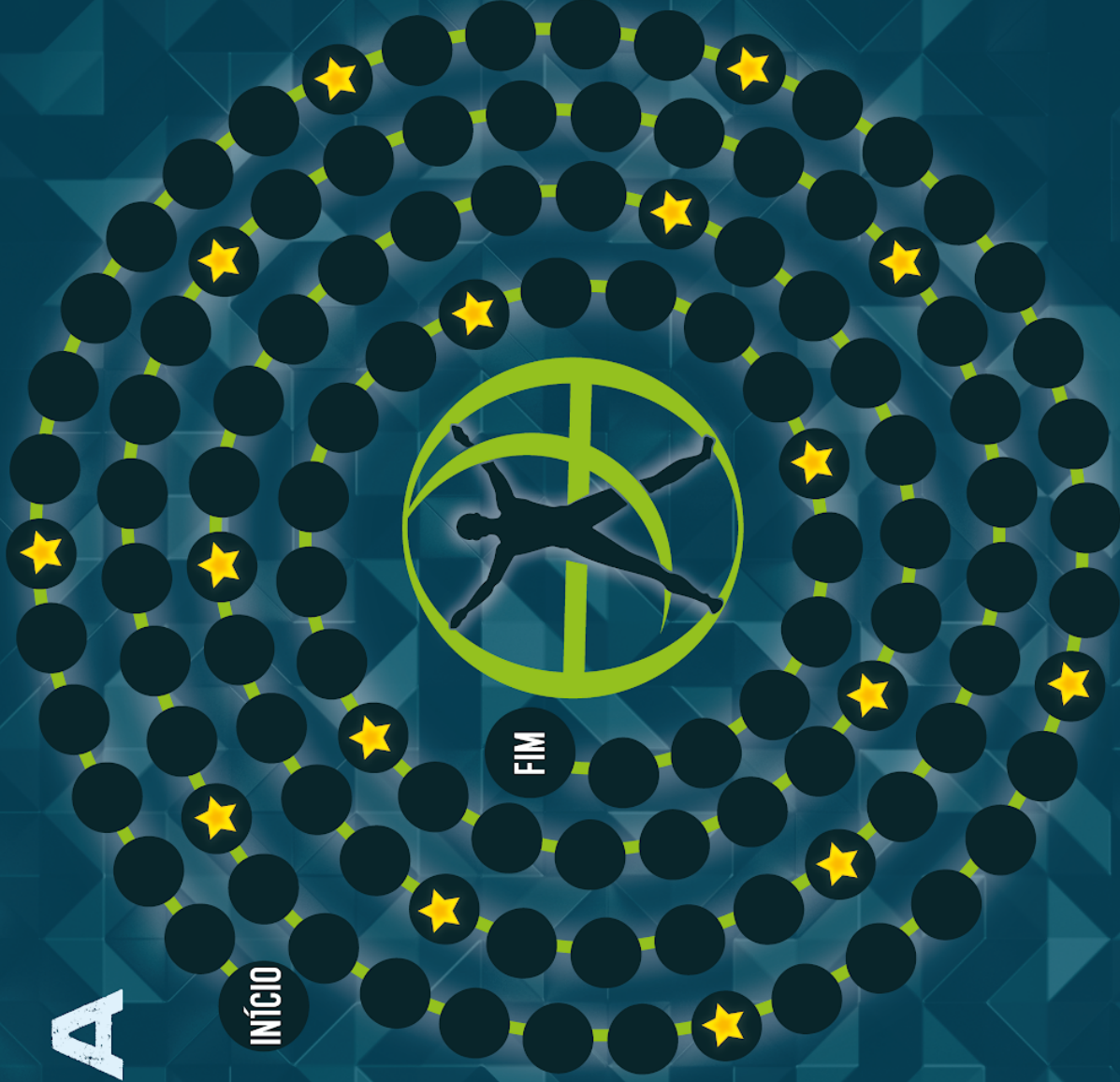
10

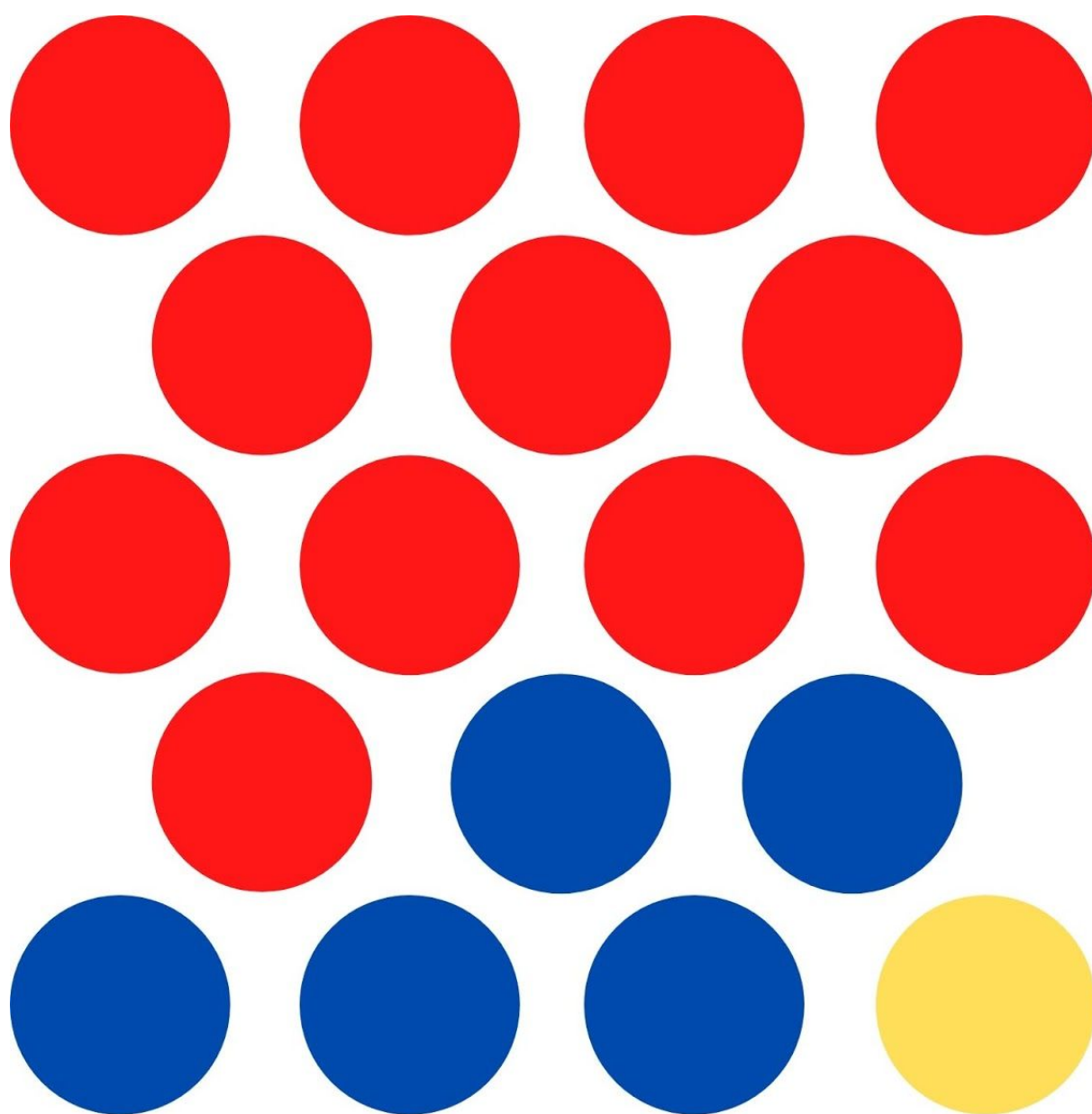
11

12

INÍCIO

FIM





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.

