Um sino no cartucho

Jogo de contar histórias · 5+ · Número de jogadores: 1–6



O ouriço esperava encontrar uma castanha e saiu-lhe um sino. Tira três cartas para contar quem o guardou ali e como vai recuperá-lo.

O que vem no jogo

8 cartas ilustradas e 4 cartas com reviravoltas para a história.

Como jogar

1. Baralhem as cartas de imagens e as cartas de surpresa em montes separados. Virem três imagens e coloquem-nas lado a lado.
2. Quem começa escolhe uma personagem a partir da primeira imagem e diz o que ela quer fazer. O jogador seguinte continua a história com a segunda imagem.
3. Virem uma carta de surpresa e leiam-na em voz alta. Com a terceira imagem, inventem o que muda na aventura e como acaba a história.

Imprime numa só face de uma folha A4, à escala de 100%. Pede ajuda a um adulto para recortar as peças.

Um sino no cartucho



cartucho de papel



gorro



castanha



bolacha em forma de estrela



ouriço-cacheiro



tangerina



sino



cesta

Um sino no cartucho

01

A personagem perde um objeto precioso. Onde irá procurá-lo primeiro?

02

Chega um amigo inesperado. Como poderá ajudar?

03

Ouve-se um ruído estranho ao longe. De onde vem?

04

O caminho ficou tapado. Que outro percurso poderá a personagem seguir?