ESSE JOGO CONTÉM:

- 1 tabuleiro
- 4 peões
- 2 dados
- 64 moedas
- 40 cartas de personagem (história)
- 70 cartas de perguntas.

IDEALIZADORAS:

O projeto surgiu a partir da necessidade de trabalhar educação sexual no ambiente escolar de forma segura, divertida e dinâmica.

SESI LAB DELAS
CEMTN - Centro de Ensino Médio Taguatinga Norte

ALUNAS:
Gabriele de Jesus
Geovana Teixeira A. Gomes
Giovanna Alves de Moura
Jeniffer Matias de Freitas
Maria Clara Ribeiro de Oliveira
Rebeca Gomes de Araújo Leite

ORIENTADORAS:
Brenda Medeiros Santos
Laura Beatriz Lima de Sousa
Luísa Teixeira Lima

FloresSER

JOGO SOBRE EDUCAÇÃO SEXUAL

Duração: 45 minutos.
Para 4 jogadores a partir de 14 anos de idade.

PREPARAÇÃO DO JOGO

- Cada jogador escolhe uma cor de peão e um personagem (Larissa, Vitória, Arthur ou Rafael) e pega suas cartas do respectivo personagem.
- Todos iniciam na casa COMEÇO.
- Dispute nos dados quem será o primeiro a jogar, quem tirar o maior valor começa. O jogo segue em sentido horário.
- ***Cada jogador inicia com 3 moedas.***
- Atenção ao tabuleiro, existem caminhos alternativos e eles devem ser seguidos apenas quando o jogador finalizar nessa posição.

MOVIMENTANDO SEU PEÃO:

No seu turno:

Carta: leia e realize a ação do seu personagem (a menos que a carta permita guardar). Cartas de perguntas são lidas pelo jogador ao lado. Coloque as cartas usadas no final da pilha.

Dados: jogue-os e avance a soma obtida.

Casas especiais: suba pelos galhos e desça pelas folhas.

- **CARTAS FÁCEIS (VERDES)**:
- Perca/Ganhe 1 moeda

- **CARTAS MÉDIAS (LARANJAS)**: Perca/Ganhe 2 moedas

- **CARTAS DIFÍCEIS (VERMELHAS)**: Perca/Ganhe 3 moedas

FIQUE SEM JOGAR

- Sem moedas para pagar outro jogador: 2 rodadas sem jogar.
- Errar a pergunta e não poder pagar: 1 rodada sem jogar.
- Sem moedas para pagar penalidade da história: 1 rodada sem jogar.

LINHA DE CHEGADA E VENCEDORES

Se para vencer, o peão está a uma casa da linha de chegada, deve-se tirar exatamente 1 no dado. Se não tirar, passa a vez e tenta novamente na próxima rodada.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um dos jogadores chega à casa FIM. O 2º e 3º lugares dependem de quem tem mais moedas, em caso de empate, os dois jogadores deverão pegar uma carta difícil, quem acertar, fica no 2º lugar.