

Você já sabe...

O **MANUAL DE INSTRUÇÕES**, como o próprio nome adianta, traz regras para montar e jogar, por exemplo, uma trilha, ou seja, um jogo de tabuleiro.

O manual deve ser um passo a passo para que, ao final das instruções, o tabuleiro e as peças estejam prontos para começar o jogo e, além disso, os jogadores saibam como jogar. O manual deve ser claro quanto à indicação por faixa etária, ao número de participantes, à descrição das peças, aos objetivos do jogo etc.

QUER CONHECER UM TRECHO DE UM MANUAL DE INSTRUÇÕES?

MANUAL DE INSTRUÇÕES – TUFÃO SUPER MAIS

INDICAÇÃO: 6 a 8 anos.
PARTICIPANTES: 2 a 4 jogadores e 1 juiz.
40 PEÇAS: 1 tabuleiro; 1 cartela com 12 pinos; 1 cartela com pinos de penalidade; 1 cartela com 4 pinos-coringa; 20 cartões que prescrevem penalidades e bônus.
OBJETIVO: Percorrer e transpor os obstáculos do tabuleiro. O jogador que atingir em primeiro lugar a “chegada” ganhou o jogo.

Para montar o jogo:

1. Destacar da moldura os pinos 12 (azuis e verdes). Se necessário, utilizar uma tesoura.
2. Abrir o tabuleiro em uma superfície plana.
3. Separar os pinos por cores e dividi-los com o número dos jogadores. Em caso de número ímpar, descartar os pinos que sobram etc., etc.

Para jogar:

Antes de começar o jogo, os jogadores precisam combinar...

PRODUÇÃO DE TEXTO: Invente um jogo de tabuleiro, destinado a crianças de 8 a 10 anos, e escreva o **MANUAL DE INSTRUÇÕES - “VIAGEM AO TÚNEL DO TEMPO”** é o tema do jogo.

Atividade extra: caso seu professor peça, faça também o tabuleiro do jogo.

Levante hipóteses: os jogadores pretendem chegar depressa ao futuro, mas alguns entraves surgem ao longo do trajeto e, por vezes, eles precisam retroceder – tempestades, erupções vulcânicas, derretimento de geleiras, invasão de extraterrestres e até mesmo uma boiada que atravessa a pista! Sempre há situações que atrapalham o caminho! Mas há também situações que os fazem avançar: um voo de parapente, uma viagem espacial...

Pense em algumas casas coloridas, que encaminharão o jogador ao banco de cartões: alguns cartões conterão bônus (quais?) e outros conterão penalidades (quais?) aos jogadores.

IMPORTANTE: Antes de entregar sua produção textual ao corretor, releia o que escreveu e confira se seu texto está fácil de ser entendido, se as frases e os parágrafos fluem, se as ideias não se embaralham, se não há repetições nem sobra de palavras, se a ortografia, a pontuação e os plurais estão corretos.

