

RPG DO João

3+ ANOS



COMO JOGAR?

ESTE JOGO USA 2 DADOS DE 6 FACES

- 1** A CRIANÇA JOGA 2 DADOS OU ESCOLHE O LUGAR NA PÁGINA 2
- 2** O ADULTO CONTA A HISTÓRIA
- 3** A CRIANÇA JOGA 2 DADOS OU ESCOLHE O DESAFIO NA PÁGINA 3 E CONTA COMO VENCEU OU PERDEU (SE QUISER, JOGUE DADOS)

LUGARES

JOGUE 1 DADO E COLOQUE NA COLUNA **VERMELHA**. DEPOIS JOGUE OUTRO E COLOQUE NA COLUNA **VERDE**.

1

- 1 UMA PRAIA BEM QUENTINHA COM VÁRIOS PEIXINHOS
- 2 UM PARQUINHO QUE TEM 2 ESCORREGAS: UM AZUL E UM VERDE
- 3 UMA MONTANHA COM PIPAS COLORIDAS
- 4 UMA CAVERNA CHEIA DE CARRINHOS DE PICOLÉ
- 5 UM AVIÃO BEM GRANDE VOANDO NO CÉU COM NUVENS
- 6 UM CASTELO COM MUROS PINTADOS COM CANETINHA

2

- 1 UM PRÉDIO COM 1000 ANDARES E 100 ELEVADORES
- 2 UM BALÃO QUE SEGUE VOANDO POR UMA ESTRADA ARCO-ÍRIS
- 3 UMA GALÁXIA COM ESTRELAS AZUIS E PLANETAS VERMELHOS
- 4 UM CAMPO DE FUTEBOL COM VÁRIAS BOLAS ESPALHADAS
- 5 UMA GRANDE VARANDA DE APARTAMENTO COM MUITAS PLANTINHAS
- 6 UMA SALA DE AULA COM UM QUADRO DE GIZ LIMPINHO

3

- 1 UM FOGUETE VIAJANDO PELO ESPAÇO SIDERAL
- 2 UM BANCO DE TRÁS DO CARRO, COM TODOS PROTEGIDOS COM CINTO
- 3 UMA FLORESTA COM ANIMAIS LIVRES, BANANEIRAS E FLORES
- 4 UM BARQUINHO NAVEGANDO NO LAGO, E TODOS USANDO BOIAS
- 5 UM DESERTO BEM QUENTE, COM TODOS USANDO PROTETOR SOLAR
- 6 UMA QUADRA DE VOLEIBOL COM O BERNARDINHO FALANDO BAIXINHO

4

- 1 UMA LINDA BIBLIOTECA COM MILHARES DE LIVROS COLORIDOS
- 2 UM SUPERMERCADO COM LUZES PISCANTES E PRODUTOS BARATOS
- 3 UMA TRILHA EM VOLTA DA LAGOA CHEIA DE PATINHOS E ARARAS
- 4 UMA VIAGEM POR UM SUBMARINO AMARELO CANTANTE
- 5 UM FUNDO DO MAR COM ALGAS MARINHAS SALGADINHAS
- 6 VÁRIOS TÚNEIS DE ESCORREGA LIGADOS UNS AOS OUTROS

5

- 1 SOBRE UM CHÃO MOLENGA VERMELHO COMO GELATINA
- 2 VOANDO POR UM CÉU ESTRELADO 1 HORA ANTES DE DORMIR
- 3 UMA GRANDE CASA COM PORTAS DE PLÁSTICO E JANELAS ABERTAS
- 4 NOS PICOS DE NEVE GELADOS MAIS ALTOS DO PLANETA TERRA
- 5 UM NAVIO GIGANTE COM PESSOAS FALANDO MAMMA MIA!
- 6 UMA LOJA DE BRINQUEDOS COM MUITOS SLIMES COLORIDOS

6

- 1 UM TEATRO COM A PEÇA DOS CÃEZINHOS PATRULHEIROS
- 2 UMA FLORESTA FRESQUINHA COM PÁSSAROS VOANDO
- 3 UM PASSEIO NO PARQUE COM GIRA-GIRAS SEMPRE GIRANDO
- 4 UM LABIRINTO COM SETAS NAS PAREDES MOSTRANDO O CAMINHO
- 5 UMA QUADRA DE BASQUETE COM BOLAS VOADORAS
- 6 UM PLANETA COM ANÉIS IGUAIS AOS DE SATURNO

2

DESAFIOS

JOGUE 1 DADO E COLOQUE NA COLUNA **VERMELHA**. DEPOIS JOGUE OUTRO E COLOQUE NA COLUNA **AZUL**.

1

- 1 UM SAPO COM CHAPÉU QUER AJUDA PARA ACHAR SUA LAGOA
- 2 A MADAME FORMIGA PERDEU SEU GRÃO DE AÇÚCAR
- 3 O SENHOR BESOURO NÃO QUER EMPRESTAR SEU VIOLÃO AOS AMIGOS
- 4 UMA FADA CIENTISTA QUER APRENDER QUANTO É 2+2
- 5 O SUPER-HERÓI GRANDE, VERDE E FORTE ESTÁ COM MEDO DE ALTURA
- 6 A ELEFANTE ROSA QUER AJUDA PARA PESQUISAR FLORES NA INTERNET

2

- 1 O VENDEDOR SENHORZINHO PERDEU SEU CARRINHO DE LARANJAS
- 2 A ASTRONAUTA ESQUECEU COMO LIGAR O SEU FOGUETE
- 3 O CHEFE DE COZINHA QUER AJUDA PARA LAVAR A LOUÇA
- 4 O COELHO CORREDOR DISSE QUE TEM LIXO BOIANDO NO RIO
- 5 A SEREIA ARIEL ESQUECEU ONDE GUARDOU SEU LANCHINHO
- 6 OS IRMÃOS PINGUINS QUEREM AJUDA PARA EMPURRAR SUA KOMBI

3

- 1 A LIBÉLULA CANTORA QUER BRINCAR DE ESCONDE-ESCONDE
- 2 O DRAGÃO AZUL QUER AJUDA PARA PROCURAR SUA CAVERNA
- 3 A MENINA ENGENHEIRA QUER ENSINAR A TODOS A CONTAR ATÉ 10
- 4 O PRÍNCIPE ESPERTO QUER AJUDA PARA LAVAR SUAS MEIAS
- 5 OS GATINHOS PERDERAM SEU MAMÃO MADURO
- 6 AJUDEM O PROFESSOR ADULTO A DISTRIBUIR OS LIVROS DA ESCOLA

4

- 1 O PNEU DO CARRO ROSA ESTOUROU E DEVE SER COLADO
- 2 O BONECO DE NEVE QUER AJUDA PARA ESPALHAR GLITTER PELO CÉU
- 3 O MENINO DETETIVE QUER ACHAR O BAÚ NO FIM DO ARCO-ÍRIS
- 4 A PÓNEI COLORIDA ESTÁ LENDO UM MAPA. O QUE ELA QUER ACHAR?
- 5 O PALHAÇO PATATI PERDEU SUA BOLA DE BASQUETE
- 6 O GRILO FALANTE ESQUECEU DE DAR BOA NOITE AOS SEUS AMIGOS

5

- 1 AONDE ESTÁ ESCONDIDA A DRAGONESA DE UNIFORME VERDE?
- 2 QUANTOS ANOS TEM O CÃO CAMELO?
- 3 O PINTOR DE QUADROS PERDEU SUAS TINTAS AMARELAS
- 4 O SONIC QUER APRENDER A BRINCAR DE PEDRA, PAPEL E TESOURA
- 5 AJUDE O MORCEGO DE CAMISA BRANCA A APAGAR AS LÂMPADAS
- 6 PEGUE 3 FRUTAS DIFERENTES PARA A SENHORA TARTARUGA

6

- 1 A LUTADORA DE JIU-JITSU PERDEU AS CHAVES DA PORTA
- 2 AONDE FOI PARAR A CARTEIRA DA JARDINEIRA DONA FLOR?
- 3 O NINJA DE LANTERNA QUER LEVAR UM BOLO DE ANIVERSÁRIO
- 4 AJUDE O SENHOR PEDREIRO A ACHAR SEUS ÓCULOS DE GRAU
- 5 AJUDE O CICLISTA PLATINADO A ENTREGAR A CAIXA AMARELA
- 6 O MESTRE AVESTRUZ QUER CATAR TODO O LIXO DA RUA

3

PARA O ADULTO LER:

Olá, se você veio até aqui, parabéns! Você é um(a) ótimo(a) cuidador(a) e está fornecendo a sua criança lindos momentos que ela vai se lembrar para sempre!

O que é RPG? O acrônimo RPG é um termo em inglês que significa **Role Playing Game**, ou em uma tradução livre **Jogo de Interpretação de Papéis**, no qual um grupo de pessoas (ou crianças) contam uma **história conjunta**. Geralmente existe o papel do **Narrador**, que descreve as cenas e dá aos demais **Jogadores** detalhes para que eles, um a um, contem como suas **personagens** vão interagir com a cena. Essas personagens são as **protagonistas da história**, e com suas ações vão moldá-la. Geralmente para se descobrir se suas ações tiveram ou não êxito, jogam-se dados relacionados às **características das personagens**. Neste joguinho, para simplificar as coisas, não existe uma **planilha (ou ficha)** da personagem indicando quantos ou quais dados jogar. Aqui, se você, o adulto que conduzirá o jogo, achar por bem, pode-se simplesmente **deixar as crianças realizarem suas ações**. Porém, se quiser, também é possível criar **pequenas fichinhas** (um Post-it talvez) com um **nome e um termo geral** (Astronauta? Chefe de Cozinha? Cachorro Patrulheiro? A criança escolhe!) das personagens. **A dica geral é: divirta-se! Simplifique as coisas, não complique!**

Se atente a essas dicas para tornar tudo mais divertido, mas use sua percepção para ajustá-las como quiser:

- ★ Crianças de 3 a 4½ anos possuem pequenos períodos de foco. Experimente sessões de no máximo **10 minutos**, trocando de **LUGAR** a cada **3 minutos**. Para crianças maiores, permita-se jogar sessões de até **1 hora**.
- ★ Se jogar dados, use de **1 a 3** para falhas e de **4 a 6** para sucessos. Caso a criança falhe, diga que **"está tudo bem"**, e que ela sempre pode tentar de novo. Permita neste momento que ela jogue outro dado. Isso simboliza uma nova tentativa e pode ajudá-las no aprendizado de como lidar com as falhas.
- ★ Obviamente, **não use violência!** Os desafios devem ser sempre relacionados à ajudar, ensinar, procurar, apostar corrida, comer o lanchinho, cantar, brincar, entre outros. Use **elementos familiares às crianças**, mas explore o desconhecido!
- ★ Aos poucos deixe que elas criem **personagens**, mas de início você mesmo pode fazer sugestões ou deixá-las se imaginarem como **protagonistas do jogo**.
- ★ **Leve frutas!** Conquistou uma missão? **Bata palmas!**
- ★ **Deixe que a criança narre suas próprias aventuras!**

