

Regras do jogo



Bem-vindos à escola



Com este jogo, todos estão convidados a divertir-se e, ao mesmo tempo, reconhecer as características negativas do trabalho infantil e a importância do cumprimento do Estatuto da Criança e do Adolescente para pôr fim a essa exploração.

O objetivo é tirar todas as “crianças” das situações de trabalho (em carvoaria, pedreira, lixão ou no beneficiamento do sisal) e levá-las para a escola. Para chegar lá, é preciso percorrer o caminho e ir conhecendo um pouco mais as graves situações a que estão submetidas crianças que trabalham e, também, algumas possibilidades de reverter essa realidade.

Fazem parte deste jogo

- um tabuleiro contendo quatro casas de partida (situações de trabalho, cada qual em uma cor), o caminho para a escola (amarelo) e a escola ao centro. Quatro “calçadas” das mesmas cores das situações de trabalho dão acesso à escola;
- um dado (a ser montado);

- quatro conjuntos (das mesmas cores das situações de trabalho) de quatro fichas cada.

Participantes

- quatro jogadores, quatro duplas ou quatro grupos de no máximo quatro jogadores cada.

Como jogar

Este jogo é semelhante ao Ludo, com quatro locais de partida que representam situações de trabalho infantil praticado no Brasil e um local de chegada, a escola.

No início, em cada situação de trabalho ficam as quatro fichas correspondentes, que podem ser movimentadas por um mesmo jogador, dupla ou grupo. As fichas representam crianças e adolescentes que devem deixar de trabalhar e ir para a escola. Ganha o jogador (ou grupo) que primeiro levar todas as suas “crianças” para a escola, percorrendo o caminho que contém obstáculos e vantagens, relativas aos direitos das crianças e adolescentes.

Para iniciar, cada participante (ou grupo) escolhe uma situação de

trabalho; para saber a ordem em que vão jogar, lançam o dado uma vez; começa quem tirar o valor mais alto e assim por diante; em caso de empate, lança-se o dado novamente.

Definida a ordem de jogo, somente pode começar a movimentar as fichas o jogador (ou grupo) que tirar 1 ou 6, posicionando uma ficha na flecha “Saída” e lançando novamente o dado para percorrer o caminho, na direção indicada. Para sair da situação de trabalho e entrar no jogo, os outros jogadores também deverão tirar 1 ou 6, lançando-o novamente para ver quantas casas percorrerão. Todas as fichas devem dar a volta completa do caminho amarelo (no sentido anti-horário) antes de entrar na “sua” calçada da escola. A cada rodada, o jogador lança os dados, anda sua ficha o número de casas correspondente, lê a frase da casa em que caiu e recua, permanece ou avança, de acordo com as indicações.

Depois de dar a volta completa, cada ficha entra na calçada de sua cor. Estando na calçada, só pode entrar na escola quando tirar o

número certo no dado. Por exemplo: se faltarem três casas para chegar na escola, deverá tirar 4 (a escola conta um); se tirar 5, terá de avançar até a escola e recuar uma casa.

Mesmo depois que um jogador ou grupo ganhar, tendo levado suas quatro fichas para a escola, os demais continuam jogando até conseguir chegar à escola também.

Bom divertimento!

Quando jogar

Os alunos podem jogar em horário de recreio. Grupos também podem jogá-lo em sala de aula, em horário de trabalho diversificado. Pode ser utilizado por uma classe de cada vez, em sistema de rodízio. Ou, ainda, pode ser jogado coletivamente, na festa de encerramento do Projeto na escola, ao se formarem equipes compostas por alunos, professores, pais e convidados. Nesse caso, seria preferível reproduzir o tabuleiro em formato maior, ou desenhá-lo no chão, para que os próprios alunos possam percorrê-lo como peças vivas.

