

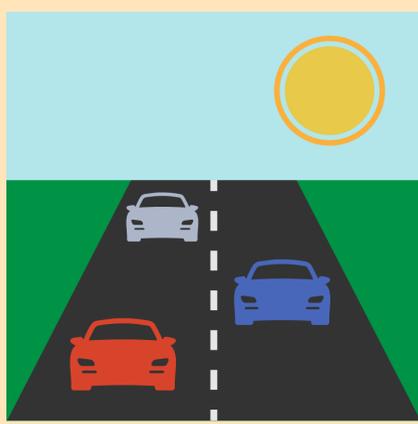
JOGOS PARA FAZER COM AS CRIANÇAS DURANTE A VIAGEM



Era uma vez...

Este jogo consiste em criar uma história que começa com um “Era uma vez...” e à qual o primeiro jogador acrescenta uma parte, duas ou três palavras. Por exemplo: “Era uma vez um pássaro...”, consoante aquilo que veem durante a viagem, e depois passa ao próximo jogador que tem de repetir o que o anterior disse e acrescentar a sua parte da história. Perde o jogador que errar ou esquecer a ordem da narrativa.

Dica: pode ser engraçado gravar a história e ouvir mais tarde.



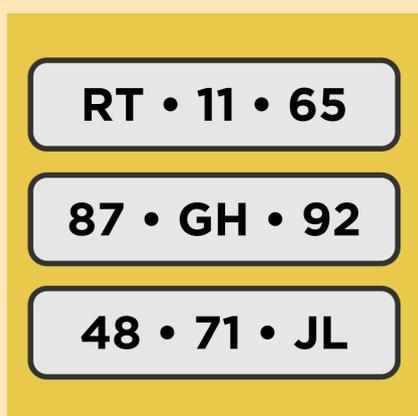
Jogo das cores

No início da viagem todos os jogadores escolhem uma cor. Durante a viagem sempre que passar um carro com a cor escolhida por cada um, esse jogador ganha um ponto. Vence o jogo quem acabar a viagem com mais pontos.



Quem é quem?

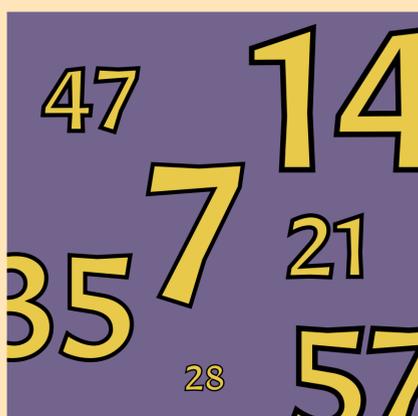
Os jogadores têm de pensar numa pessoa da família (tios, primos, avós) e dar pistas sobre como essa pessoa é. O objetivo é que se descubra quem é que está a ser retratado pelo jogador. Se quiser alargar o universo de opções, e dependendo da idade das crianças, pode acrescentar desenhos animados, celebridades, cantores, etc.



Jogo das matrículas

Neste jogo é pedido aos participantes que construam palavras a partir de uma letra presente na matrícula de um carro. Estas palavras podem ser de várias categorias, mas se quiser aumentar o nível de dificuldade pode selecionar apenas uma categoria, por exemplo “animais”, ou então tentar criar palavras que incluam as duas letras da matrícula. A imaginação não tem limites!

Exemplo: Imaginemos que as letras presentes na matrícula são o C e o P, as palavras poderiam ser “Copo” ou “Porco”.



Buzz

Porque não treinar a matemática durante uma viagem de carro de uma forma divertida? Neste jogo um jogador começa a contar a partir do número 1, o seguinte jogador diz o número que se segue, e por aí em diante. Mas, o difícil neste jogo é que a regra consiste em pular todos os múltiplos de 7 (ex: 14, 21,...) e também todos os números que terminem em 7, substituindo-os pela palavra “buzz”. Quem errar sai do jogo e ganha o jogador que se mantiver até ao fim.

Exemplo: 1, 2, 3, 4, 5, 6, Buzz, 8, 9 ...