

Volta à partida

6

7

8

9

Retrocede
2
casas

24

25

Retrocede
1
casa

10

Prende
no curro
1 jogada

4

23



11

Conto
"Miura",
de
Miguel Torga

3

22

12

Avança
3
casas

2

21

Retrocede
3
casas

20

Avança
1
casa

13

1

Avança
2
casas

18

19

14



PARTIDA

17

16

Prende
no curro
1 jogada

15

Jogo de Tabuleiro

Sobre o Conto “Miura”, de Miguel Torga (Criado por Paulo Valadão)

Objetivo

O objetivo deste jogo é testar os conhecimentos (tempo, espaço, personagens, narrador, ação, autor, recursos expressivos e curiosidades) relativamente ao conto “Miura”, de Miguel Torga. Permite, deste modo, ao jogador desenvolver competências da disciplina de Português, especialmente nos domínios da leitura e da educação literária. Ganha o jogo quem alcançar primeiro a casa de chegada.

Jogadores

O jogo deve ser jogado por 2 a 5 pessoas/ pares/ grupos.

Componentes

- Tabuleiro;
- 1 dado;
- 5 peões de cores diferentes;
- Cartões com questões e respetivas respostas (elaborados previamente pelos alunos durante a fase de leitura);
- Regras (elaboradas previamente pelos alunos, partindo das restrições já registadas no tabuleiro).