



The background is a dark gray to black gradient. It features a large, faint, light gray maze that fills the entire frame. In the center of the image, there are three interlocking puzzle pieces, also in a light gray color. The text 'JOGOS EDUCACIONAIS' is centered over the puzzle pieces.

JOGOS EDUCACIONAIS



ATITUDE

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / SOCIOEMOCIONAL



+6



15-25



3-6

Vamos conversar sobre atitudes?

Qual seria a melhor atitude a se tomar em determinadas situações? Não depende de ter coragem, mas sim, de tomar a atitude correta, e é isto que iremos discutir em Atitude.

Um jogo onde os participantes andarão pelo tabuleiro, fazendo perguntas para si mesmos ou para seus oponentes, e expondo sua opinião sobre a questão.

Não há uma resposta certa ou errada, mas é na opinião de muitos que podemos encontrar uma reflexão de como agir sobre eventos distintos.



COMPONENTES

- 42 cartas
- 16 Tokens de terreno
- 6 peões de jogador
- 75 marcadores de atitude

MECÂNICAS

Grade Hexagonal, Movimento de Área, Movimento Ponto-a-Ponto, Tabuleiro Modular

CENÁRIO DAS LETRAS

CENÁRIO DAS LETRAS

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / ALFABETIZAÇÃO



+6



10-15



2-4

Em Cenário das Letras, os jogadores formarão palavras de objetos que observam nos desenhos. A cada rodada, os jogadores podem comprar e formar palavras, mas algumas letras valem mais pontos do que outras, então é necessário pensar bem em qual palavra irá formar.

O jogo termina quando não houverem mais letras A ou letras E disponíveis para utilização, então contam-se os pontos de todas as letras. O jogador com mais pontos é o vencedor!

O objetivo deste jogo é estimular de forma lúdica a percepção e a ligação entre palavra e imagem para a alfabetização.



COMPONENTES

- 10 lâminas impressas com os cenários
- 150 fichas quadradas com as letras

MECÂNICAS

Colecionar conjunto, Combinação, Encadeamento, Reconhecimento de Padrões





SORRISO PERFEITO

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / HIGIENE BUCAL



+5-12



25



1-5



Em Sorriso Perfeito, os jogadores precisam limpar todos os dentes da boca. O jogador que limpar mais dente e conseguir a maior pontuação, vence.

No entanto, o jogador vencedor não apenas vence, como aprende os nomes dos dentes, suas posições, e hábitos de higiene bucal que ficarão para a vida toda. Excelente ferramenta e recurso didático!

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento científico
- Comunicação
- Autogestão
- Argumentação
- Empatia e Cooperação
- Autonomia



COMPONENTES

- 20 cartas;
- 3 dados;
- 20 contadores de pontos;
- 1 manual de regras.

MECÂNICAS

Rolagem de Dados, Coleção de cartas



CAMINHO CERTO

AUTOR: RAMSÉS SOHN
EDUCACIONAL / TRÂNSITO



+7



25



2-5

No jogo Caminho Certo, os jogadores aprendem sobre as regras de conduta no trânsito de forma divertida, leve e que gera boas discussões em sala de aula.

Com duas opções de jogo, uma para Anos Iniciais do Fundamental, e outra para anos finais, o Caminho Certo é uma ótima opção para professores ensinarem de forma lúdica sobre o trânsito.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento científico
- Comunicação
- Autogestão
- Argumentação
- Empatia e Cooperação
- Autonomia



COMPONENTES

- 1 tabuleiro;
- 1 dado;
- 5 peões de jogador;
- 90 cartas;
- 1 manual de regras.

MECÂNICAS

Rolagem de dados, controle de rotas





ZEITGEIST

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / ALFABETIZAÇÃO



+10



25



2-5

A mente inventiva humana é a onisciente, nossas ideias são compartilhadas a cada momento, fazendo que grandes mentes trabalhem juntas mesmo a grandes distancias, gerando um movimento ininterrupto das engrenagens do conhecimento, isto é, Zeitgest, o espírito do século o movimento único do pensamento humano.

Seja uma dessas mentes criativas e revele as grandes descobertas da humanidade neste incrível jogo do mecanismo do conhecimento.

Cada jogador escolhe no começo do jogo secretamente 3 das 6 cartas de Teoria e deverá fazer ações para concretizar sua teoria, a partir da movimentação das engrenagens do conhecimento ou de cartas de Estudo, gastando pontos de Pensamento para realizar as ações. O jogo acaba quando todos as teorias forem realizadas, o jogador com maior pontuação vence.



COMPONENTES

- 30 cartas de Teoria – 6 diferentes.
- 30 cartas de Estudo – divididas em 6 grupos
- 5 cartas de Teórico – 1 para cada jogador
- 10 Contadores de Pensamento – 2 de cada cor
- 75 contadores de Pesquisa

MECÂNICAS

Colecionar conjunto, Combinação, Encadeamento, Reconhecimento de Padrões

AS CORES DA ARTE

AS CORES DA ARTE

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / ARTE



+7



25



2-5

Em As cores da Arte, os jogadores-artistas vão combinar cores primárias e secundárias correspondentes às obras de pintores famosos da arte mundial como Picasso, Da Vinci, Monet, entre muitos outros.

Deve-se elaborar mais quadros que os demais jogadores. Mais quadros, mais pontos. Quanto mais complexo o quadro mais pontos o jogador-artista ganha.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

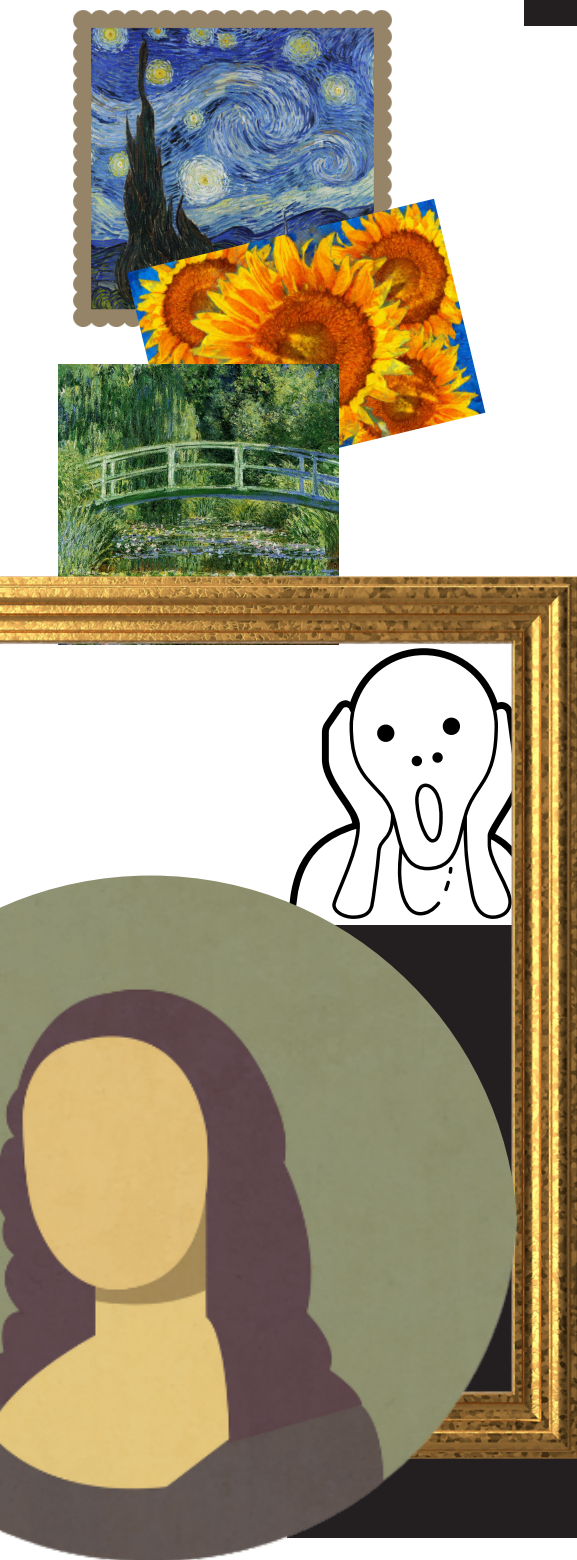
- Conhecimento
- Pensamento criativo
- Senso estético
- Autogestão
- Autonomia

COMPONENTES

- 46 cartas
- 180 peças coloridas
- 1 manual de regras.

MECÂNICAS

Combinação, Gerenciamento de mãos, Reconhecimento de padrões,



Viagem INSÓLITA

VIAGEM INSÓLITA

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / BIOLOGIA / CORPO
HUMANO



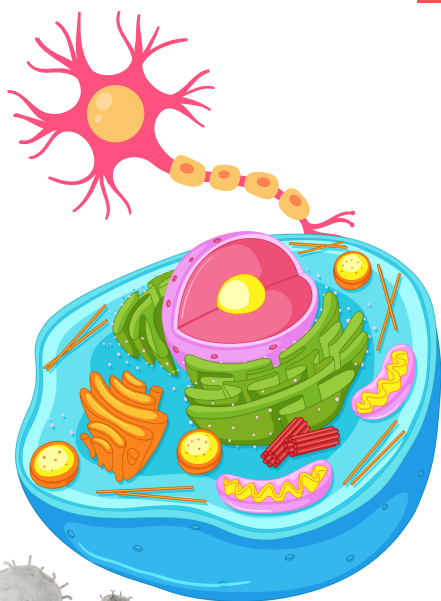
+7



25



2-6

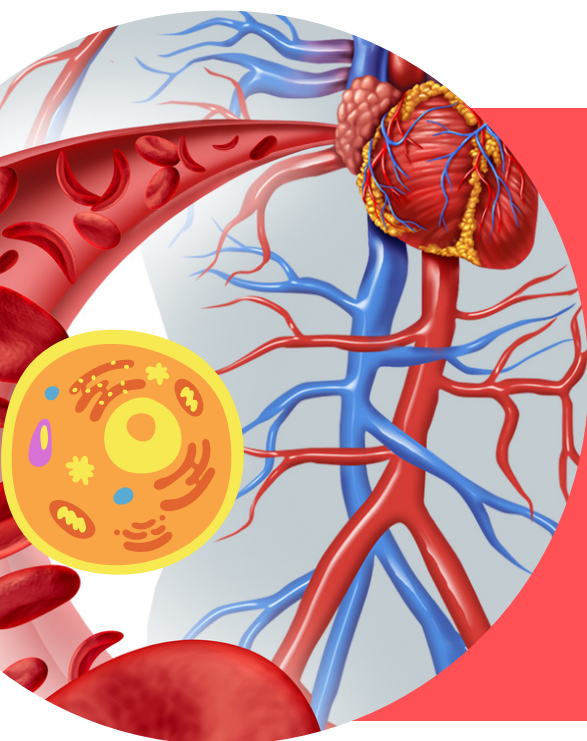


Viagem Insólita é um jogo no qual os jogadores-exploradores conhecerão o corpo humano por dentro, e controlarão naves de cura para promover a cura nos órgãos que estão com doenças ou condições precárias de saúde.

O jogo é baseado no filme Viagem Fantástica de 1966 e em outras obras que tratam de miniaturização para explorar o corpo humano de dentro usando submarinos ou naves.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento científico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado



COMPONENTES

- Tabuleiro central
- 60 cartas
- 180 peças-naves
- 3 dados de 6 faces
- 1 manual de regras.

MECÂNICAS

Alocação de recursos, Rolagem de dados,
Movimento de área



LAGO DAS EMOÇÕES

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / INTELIGÊNCIA
SOCIOEMOCIONAL



Em Lago das Emoções os jogadores são estimulados a reconhecer 8 emoções (raiva, nojo, medo, tristeza, alegria, indiferença surpresa e neutralidade) de forma lúdica e intuitiva.

O jogo pode incluir expansão para mais dezenas de emoções/sentimentos, ampliando ainda mais as possibilidades de trabalhar o autoconhecimento nos jogadores.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação



COMPONENTES

- Tabuleiro central
- 6 tabuleiros de jogador
- 60 cartas
- 12 peões coloridos de sapos
- 48 peças de rosto
- 1 manual de regras.

MECÂNICAS

Movimento de área, Colecionar conjuntos,
Compra fechada, movimento direcionado



ARQUIPÉLAGO DOS SENTIMENTOS

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / INTELIGÊNCIA SOCIOEMOCIONAL



+5



25



3-5

Estimular de forma lúdica e divertida o aprendizado de como lidar com frustrações de uma maneira saudável e construtiva é o objetivo do Arquipélago dos Sentimentos.

Neste jogo, os jogadores vão conhecer quais atitudes podemos ter ao lidar com situações-problema, aprendendo a lidar com as frustrações que poderão ocorrer durante suas vidas. Um jogo divertido e bonito para crianças e adolescentes.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

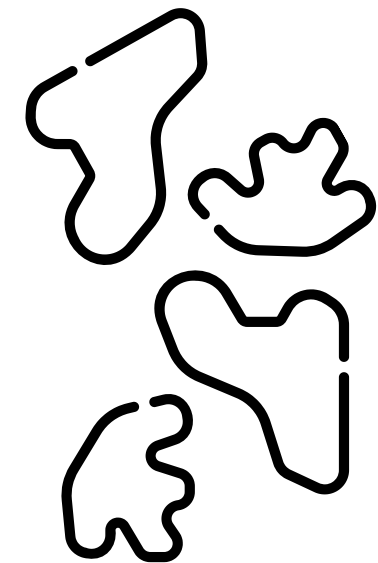
- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação

COMPONENTES

- Tabuleiro central
- 10 Peões de Marujo
- 80 cartas
- 120 Peças de Atitude
- 35 Contadores de Tesouros
- 1 Roleta Bússola
- 1 manual de regras.

MECÂNICAS

Colecionar conjuntos, Compra fechada, movimento direcionado





TEIA DA ARANHA

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / TRABALHO /
PROJETO DE VIDA



"Teia da Aranha" é um jogo educativo projetado para ensinar os jogadores a elencar prioridades e compreender o impacto de suas decisões em várias áreas da vida. Ao jogar, os participantes aprenderão a pesar valores, escolher onde investir seu tempo e recursos, e tomar decisões conscientes. Cada escolha feita no jogo envolve sacrificar um aspecto para focar em outro, refletindo a complexidade e os trade-offs da vida real. Esse jogo é ideal para desenvolver habilidades de gestão pessoal e tomada de decisões informadas.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Comunicação
- Trabalho e projeto de vida

COMPONENTES

- Tabuleiro central
- 6 tabuleiros pessoais
- 15 peças de recursos
- 52 cartas
- 1 manual de regras.



ALFA DADOS

AUTOR: RAMSÉS SOHN

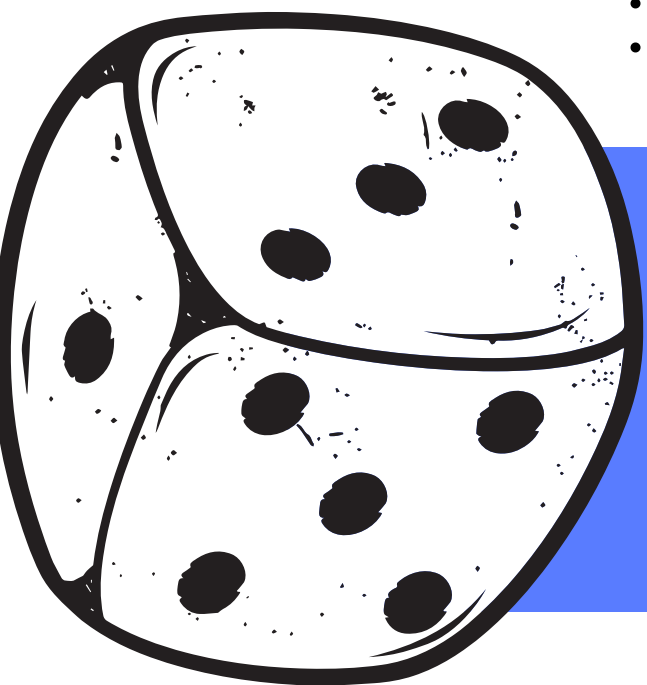
EDUCACIONAL / ALFABETIZAÇÃO /
LEITURA / PORTUGUÊS



"Alfa Dados" é um jogo educativo projetado para auxiliar no reconhecimento das letras e promover a cristalização da alfabetização de forma lúdica e interativa. A cada jogada, os participantes têm a oportunidade de formar palavras, estimulando o aprendizado e a memorização de letras e palavras. O jogo incentiva a concentração, o raciocínio rápido e a capacidade de formar palavras sob pressão, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo das crianças.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Argumentação
- Comunicação
- Repertório Cultural



COMPONENTES

- 1 tabela de pontuação
- 6 peões de jogador
- 54 cartas de palavras
- 7 dados customizados
- 5 marcadores de rodada
- 1 manual de regras.



CORRIDA COGNITIVA

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / COGNIÇÃO / LÓGICA
/ RACIOCÍNIO LÓGICO



"Corrida Cognitiva" é um jogo de tabuleiro projetado para estimular as funções cognitivas de maneira lúdica e intuitiva. Através de combinações de cartas e dados coloridos, os jogadores desenvolvem habilidades de memória, atenção e raciocínio lógico enquanto se divertem. Cada jogada desafia os participantes a prever e reconhecer padrões, promovendo o desenvolvimento mental e a agilidade de pensamento. Com uma mecânica envolvente e regras simples, "Corrida Cognitiva" é ideal para todas as idades, tornando o aprendizado cognitivo uma experiência dinâmica e agradável.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Comunicação



COMPONENTES

- 1 tabuleiro central
- 6 peões coloridos
- 3 dados coloridos
- 32 cartas
- 1 manual de regras.



ORGANOGRAMA

das Habilidades Sociais

ORGANOGRAMA DAS HABILIDADES SOCIAIS

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / SOCIOEMOCIONAL



"Organograma das Habilidades Sociais" é um jogo educativo que visa desenvolver e reconhecer habilidades sociais essenciais para uma boa convivência. Os participantes são desafiados a organizar e priorizar diferentes qualidades sociais, promovendo discussões sobre empatia, comunicação, civilidade e expressão pessoal. Durante o jogo, os jogadores compartilham situações hipotéticas, explicam suas escolhas e reavaliam suas prioridades, enriquecendo o entendimento sobre as próprias habilidades sociais e as dos outros. Esta dinâmica estimula a reflexão e o crescimento pessoal de forma interativa e envolvente, tornando-se uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento social e emocional.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação



COMPONENTES

- 72 cartas de qualidade
- 5 cartelas de organograma
- 35 peças de habilidade social, 5 de cada cor
- 8 cartas de pontuação
- 1 manual de regras.



TRILHA SOCIAL

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / SOCIOEMOCIONAL /
CIDADANIA E RESPONSABILIDADE



+12



25



1-5

"Trilha Social" é um jogo educativo desenhado para reconhecer e desenvolver habilidades sociais essenciais através de desafios e interações lúdicas. Com um tabuleiro interativo e diversas cartas de desafio, os jogadores são incentivados a refletir sobre comunicação, civilidade, empatia, e outras competências sociais. O jogo promove a capacidade de se expressar, compreender e interagir de maneira eficaz com os outros, enquanto os participantes navegam por diferentes situações e respondem a perguntas que estimulam o pensamento crítico e a autoavaliação. "Trilha Social" oferece uma experiência enriquecedora, ajudando a aprimorar as habilidades interpessoais de uma forma divertida e envolvente.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação



COMPONENTES

- 1 Tabuleiro central
- 120 cartas de Desafio divididas em:
- 2 Dados.
- 10 Peões, dois de cada cor
- 15 contadores de Bom Senso
- 1 manual de regras.

QUESTÃO DE PRIORIDADE

QUESTÃO DE PRIORIDADE

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / FINANÇAS PESSOAIS
/ ECONOMIA



+8



25



1-6

"Uma Questão de Prioridades" é um jogo educativo que visa desenvolver a compreensão e gestão das prioridades financeiras na vida doméstica. Os jogadores são desafiados a equilibrar necessidades essenciais, desejos e itens supérfluos, promovendo uma reflexão sobre a importância de uma boa administração financeira. Através de decisões estratégicas e eventos inesperados, o jogo incentiva a análise crítica das escolhas de consumo e o planejamento financeiro. "Uma Questão de Prioridades" é uma ferramenta divertida e envolvente para aprender a tomar decisões financeiras responsáveis e garantir a sustentabilidade econômica pessoal.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação
- Comunicação
- Argumentação



COMPONENTES

- Tabuleiro central
- 6 tabuleiros pessoais
- 100 Cartas de Compras
- 1 dado
- 50 contadores de dinheiro
- 1 manual de regras.



GENTE GERENTE

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / FINANCEIRO /
ADMINISTRAÇÃO / ECONOMIA



"Gente Gerente" é um jogo de administração financeira e gestão organizacional que desafia os jogadores a se tornarem os melhores gerentes do ano. Os participantes devem equilibrar demandas, controlar custos e manter a motivação dos funcionários enquanto cumprem metas pessoais e globais. O jogo promove habilidades de planejamento estratégico, tomada de decisão e gestão de recursos, ao mesmo tempo em que enfatiza a importância do clima organizacional. Com uma combinação de táticas, imprevistos e competição saudável, "Gente Gerente" oferece uma experiência dinâmica e envolvente para aspirantes a gestores e entusiastas de jogos de estratégia.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação

COMPONENTES

- 1 Tabuleiro Central;
- 80 Peças de Funcionário (20 de cada cor);
- 150 Cartas
- 4 Peças de Gestor;
- 8 Peças de Humor;
- 100 Peças de Recursos Financeiros;
- 80 Peças de Produtos (20 de cada produto).
- 1 manual de regras.



PERDAS E GANHOS

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / COMBATE AO
TRABALHO INFANTIL



"Perdas e Danos" é um jogo educativo focado no combate ao trabalho infantil, ensinando os participantes a distinguir entre trabalho infantil, que é crime, e deveres apropriados. Através de uma mecânica de cartas, os jogadores aprendem sobre as consequências e injustiças do trabalho infantil e a importância de atitudes corretas para erradicá-lo. O jogo promove a conscientização e empatia, incentivando os participantes a refletirem sobre questões sociais e a importância de proteger os direitos das crianças. "Perdas e Danos" é uma ferramenta valiosa para educação e sensibilização social, tornando o aprendizado uma experiência envolvente e impactante.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação
- Cidadania e responsabilidade
- Repertório Cultural



COMPONENTES

- 120 cartas
- 1 manual de regras.



CAIXAS DE PERSPECTIVAS

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / SOCIOEMOCIONAL /
CIDADANIA / RESPONSABILIDADE



“Caixas de Perspectivas” são jogos onde a perspectiva de cada jogador é ouvida e refletida. Não há um vencedor, e sim, vários. Cada Caixa vem com um tema único, e cartas com perguntas que serão respondidas pelos jogadores, gerando reflexão sobre o ponto de vista de cada um. Os temas já criados são os seguintes:

- O que é para você - O que significa cada situação por jogador;
- A conversa é - Situações do cotidiano e como agir;
- Do que você tem medo - Como lidar com situações que geram medo;
- Qual é a cor - Quais são as cores dos momentos da vida;
- Pensando Bem - Opiniões sobre assuntos da vida
- Situações e Sugestões - Como agir em situações difíceis;
- O que você acha - Opiniões sobre frases célebres.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação
- Cidadania e responsabilidade
- Repertório Cultural

COMPONENTES

- 90 cartas cada jogo
- 1 manual de regras.





JARDIM DA GRATIDÃO

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / SOCIOEMOCIONAL



+6



25



2-6

"Jardim da Gratidão" é um jogo educativo projetado para estimular a prática da gratidão de forma lúdica e intuitiva, mesmo em momentos difíceis. Através de imagens, lembranças e casos, os jogadores compartilham experiências e reflexões sobre gratidão, promovendo o reconhecimento das coisas boas em suas vidas. O jogo incentiva a expressão de gratidão, a empatia e a conexão entre os participantes, criando um ambiente de apoio e positividade. "Jardim da Gratidão" é ideal para desenvolver a apreciação e o bem-estar emocional, tornando o aprendizado uma experiência rica e colaborativa.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação
- Cidadania e responsabilidade
- Repertório Cultural



COMPONENTES

- 1 Tabuleiro Central.
- 6 Tabuleiros de jogadores.
- 1 Saco de Feltro
- 60 Peças de Pétalas.
- 36 Peças de Flores
- 1 manual de regras.



LOCALIZANDO

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / INTELIGÊNCIA
ESPACIAL / COGNIÇÃO



+6



25



2-5

"Localizando" é um jogo cognitivo que auxilia no desenvolvimento do pensamento crítico, raciocínio espacial e percepção. Utilizando um tabuleiro tipo lona e dados coloridos, os jogadores são desafiados a identificar corretamente suas posições no tabuleiro, promovendo a habilidade de localização e a precisão nas estimativas. A dinâmica do jogo incentiva a competição saudável e o trabalho em equipe, ao mesmo tempo que estimula a agilidade mental e a tomada de decisões rápidas. "Localizando" é ideal para exercitar o cérebro de forma divertida e envolvente, tornando o aprendizado cognitivo uma experiência agradável e desafiadora.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação
- Cidadania e responsabilidade

COMPONENTES

- 1 Tabuleiro tipo LONA de 1,5 m x 1,5 m
- 3 Dados coloridos
- 25 Peças de Vitória
- 5 Broches de Numeração
- 1 manual de regras.



COLEÇÃO HERÓIS DA NATUREZA

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / SUSTENTABILIDADE /
NATUREZA / CIÊNCIAS



“Heróis da Natureza” são um conjunto de **5 jogos e histórias em quadrinhos** de uma turminha que viaja no tempo para salvar a natureza. A turminha é formada por crianças do Brasil e da Etiópia atual, da França da revolução industrial, da época das cavernas e um robô do futuro, lutam contra a devastação da natureza. São jogos e conteúdos complementares que auxiliam na compreensão de conceitos como biomas, sustentabilidade, proteção ambiental e muitos outros.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação
- Comunicação
- Repertório Cultural
- Cultura Digital
- Responsabilidade e cidadania



COMPONENTES

- Cada um dos 5 jogos vem com componentes diversificados, assim como quantidade de páginas das histórias em quadrinho. Favor solicitar consultar projeto completo.



COLEÇÃO NOSSO BRASIL MISTURADO

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / CULTURA E HISTÓRIA
AFROBRASILEIRA E INDÍGENA



+6



VARIA



VARIA

A Coleção “Nosso Brasil Misturado” é um conjunto de **5 jogos, histórias em quadrinho e livros paradidáticos** que apresentam aspectos da diversidade multicultural existente no Brasil através da história, com enfoque em temas como história e cultura afrobrasileira, dos povos originários e também da imigração europeia no Brasil. Todos os materiais são criados em conjunto com representantes de etnias e culturas, trazendo assim seus pontos de fala autênticos.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Empatia e cooperação
- Comunicação
- Repertório Cultural
- Responsabilidade e cidadania



COMPONENTES

- Cada um dos 5 jogos vem com componentes diversificados, assim como quantidade de páginas das histórias em quadrinho. Favor solicitar consultar projeto completo.



FAZENDO MINHA ROTA

AUTOR: RAMSÉS SOHN

EDUCACIONAL / TRÂNSITO /
CIDADANIA



"Fazendo Minha Rota" é um jogo educativo que ensina sobre as leis de trânsito e promove a conscientização sobre a importância do respeito no tráfego. Através de cartas de vias e desafios de múltipla escolha, os jogadores aprendem sobre diferentes aspectos das regras de trânsito enquanto navegam por cenários realistas. O jogo estimula o pensamento crítico, a tomada de decisões e a responsabilidade, tornando o aprendizado das leis de trânsito uma experiência interativa e divertida. Ideal para jogadores de todas as idades, "Fazendo Minha Rota" combina diversão e educação para criar uma compreensão profunda das normas de trânsito e a importância da segurança nas vias.

COMPETÊNCIAS DA BNCC TRABALHADAS NO JOGO

- Conhecimento
- Pensamento crítico
- Autogestão
- Autonomia
- Auto conhecimento e autocuidado
- Comunicação
- Repertório Cultural
- Responsabilidade e cidadania



COMPONENTES

- 124 cartas
- Manual de regras