

# TOÇA

## DESCOBERTA

## POTES MEDIDORES VOCÊ É CAPAZ DE FAZER O SEU?

### Você vai precisar de:

- Tesoura
- Duas garrafas pet grandes e vazias
- 1 pote medidor de verdade
- 1 jarra. Se possível de 1l
- Papel e canetas (coloridas de preferência)

### Preparando os potes

- Corte a parte superior das duas garrafas pet para que as equipes ou jogadores tenham duas jarras.
- Utilize o copo medidor para colocar 300 ml na primeira jarra e 500 ml na segunda.
- Façam as marcações. Pronto, vocês já tem os dois valores iniciais.

### Preparando as cartas

- Copie o diagrama e faça as suas fichinhas (iguais as da próxima página) ou imprima e recorte um conjunto de fichas por partida e um diagrama por equipe.

### Compreendendo o diagrama ao lado

- Cada ponto corresponde a uma situação.

**Pontos verdes:** São os que não podem ser atingidos no início do jogo. Eles não fornecem nenhuma informação nova.

**Pontos azuis:** Estão nas cartinhas. Dá pra atingir quebrando a cuca.

**Pontos vermelhos:** Só dá pra atingir depois que tivermos os pontos azuis.



### Como jogar

- Cada jogador ou equipe retira uma cartinha da pilha. Ela representa a missão a ser cumprida.
- Assim que conseguir realizar sua missão, a equipe anota como fez, atribui 10 pontos temporários para si, risca esse objetivo do seu diagrama, compra uma nova cartinha e devolve a antiga para a pilha.

- O jogo termina assim que uma das equipes realizar todos os objetivos azuis e vermelhos ou quando o grupo decidir. Vence, quem conseguir mais pontos.
- Para confirmar seus pontos, ao final da partida, a equipe deverá mostrar que é capaz de refazer as situações.
- Os pontos vermelhos podem ser atingidos a qualquer momento da partida. Basta que a equipe anuncie ao grupo sua conquista. Eles valem 25 pontos cada.

# TOCA

DESCOBERTA

## POTES MEDIDORES FICHAS DE ATIVIDADE

