



JOGO da CORI

O Jogo da Cori foi elaborado pensando nos kandengues, para que eles possam aprender brincando e jogando. Este jogo retrata os perigos que as tartarugas vivem diariamente e apresenta soluções para tais perigos.

Com este jogo pretende-se que os kandengues ajudem a pequena tartaruga desde o seu nascimento até a altura em que volta à terra para depositar os seus ovos, evitando as suas principais ameaças e fazendo amizades.

O jogo é um incrível passeio que inicia em terra e que navega pela costa Angolana, e pode ser percorrido por 2 a 4 kandengues de cada vez. Cada jogador escolhe uma peça de cor diferente e deve permanecer com ela até ao final do jogo.

Todos devem começar o jogo na casa numerada com o número zero (Início). Para decidir quem vai começar a jogar, os participantes, sentados à volta do jogo, lançam um dado, e quem tirar o maior número começa. Em seguida joga o kandengue que estiver sentado à esquerda do que começou e vão jogando sempre pela esquerda.

Para avançar no percurso, lança-se o dado e avança-se o número de casas marcado no dado. Algumas casas são especiais. Quando cair sobre elas deve-se sempre obedecer às instruções nela escritas. Algumas são boas, outras não. Mas faz parte do jogo!

O objectivo do jogo é chegar à casa **FIM**. Quem chegar primeiro ganha! **Mas atenção, é preciso cair exactamente sobre ela!** Não vale tirar um número maior. Caso isso aconteça, passa-se a vez para o próximo jogador e tenta-se de novo na próxima vez de jogar.

PATROCINADORES



PARCEIROS



REGRAS

- 1 Escolhe uma peça e põe na casa 'Início'.
- 2 Lança o dado e quem tirar o maior número começa.
- 3 Cada jogador na sua vez, lança o dado e anda o número de casas que aparecer.
- 4 Se cair em alguma casa especial com instrução, segue as instruções.
- 5 Quem chegar primeiro à casa 35 ganha!

Ao regressar ao mar, a Cori ficou presa numa rede de pesca, mas as crianças ajudaram-na a sair. **Avança 3 casas.**

Um carro passava pela areia da praia. Cori teve que fugir. **Volta para casa 26.**

A equipa do Projecto Kitabanga precisa pesar e medir a Cori. **Pára 1 jogada.**

A Cori encontrou um local para desovar. **Pára 2 jogadas.**

Cuidado! Um navio de pesca, faz arrasto no mar. Para fugir da rede recua 2 casas!

O Projecto Kitabanga protege algumas praias de Angola. **Avança 4 casas.**

A Cori está com dificuldades de sair da casca. **Pára 1 jogada.**

Uma forte onda empurrou a Cori para a areia. **Recua 3 casas.**

Cori descobriu que vai ser mãe e deve ir desovar na praia. **Avança 2 casas**

Os sacos de plástico parecem-se com alforrecas. Cori engoliu uma sacola e quase sufocou. **Recua 3 casas.**

Cori agora já tem 30 anos e arranjou um namorado. **Pára 1 jogada.**

Um grupo de baleias enormes estava a passar e Cori foi vê-las de perto. **Avança 1 casa.**

A Cori cresceu num oceano despoluído cheio de alforrecas. **Avança 3 casas.**

FIM

INÍCIO

