



O

GRANDE

LIVRO

50 JOGOS
para
explorar

DE JOGOS

A

DOIS

Páginas e páginas
de atividades para
dois jogadores



Lydia Crook



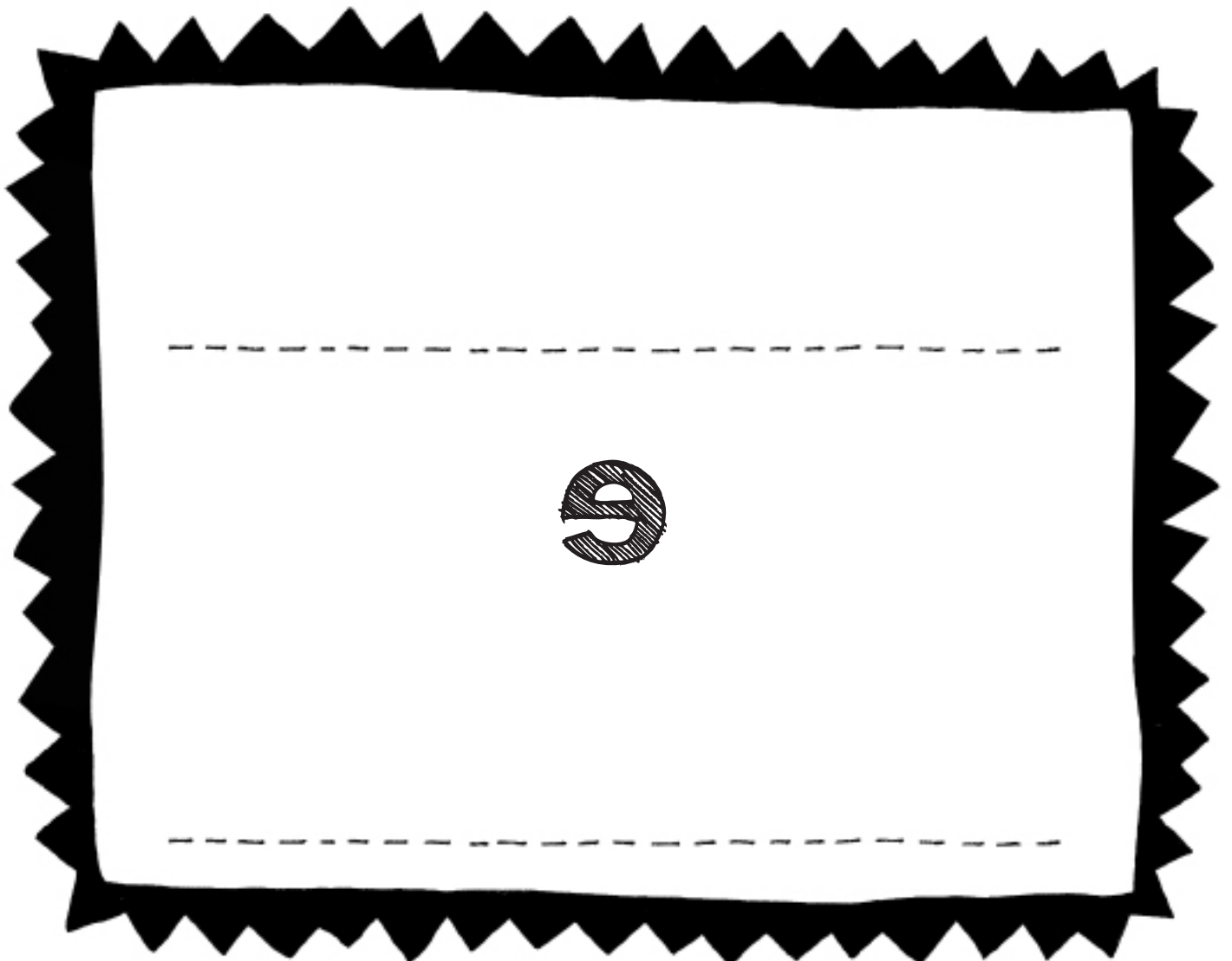
booksmile

orvil etaz

perreene

6

Levantem esta página em frente a um espelho e escrevam os vossos nomes abaixo (mas também têm de os escrever de trás para a frente).



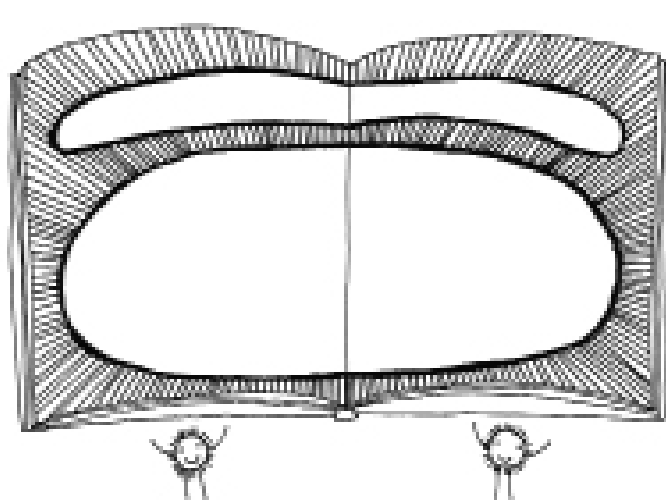
e

COMO USAR ESTE LIVRO

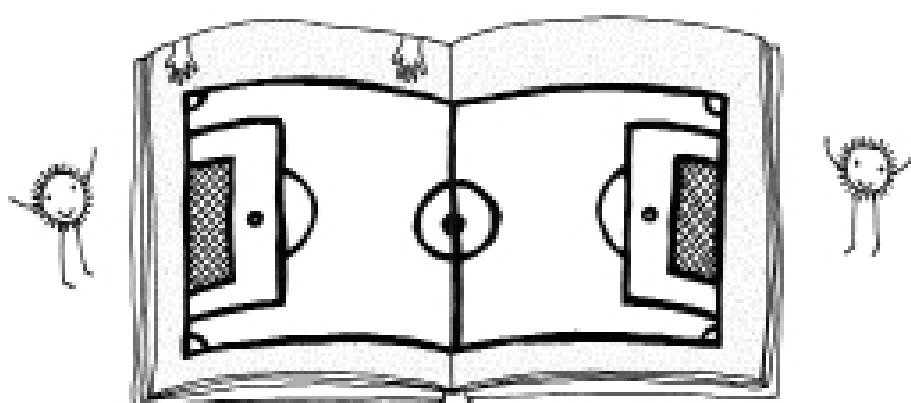
O Grande Livro de Jogos a Dois está recheado de coisas divertidas para dois amigos fazerem.

Em algumas atividades vão trabalhar em equipa.
Noutras, vão competir um contra o outro!

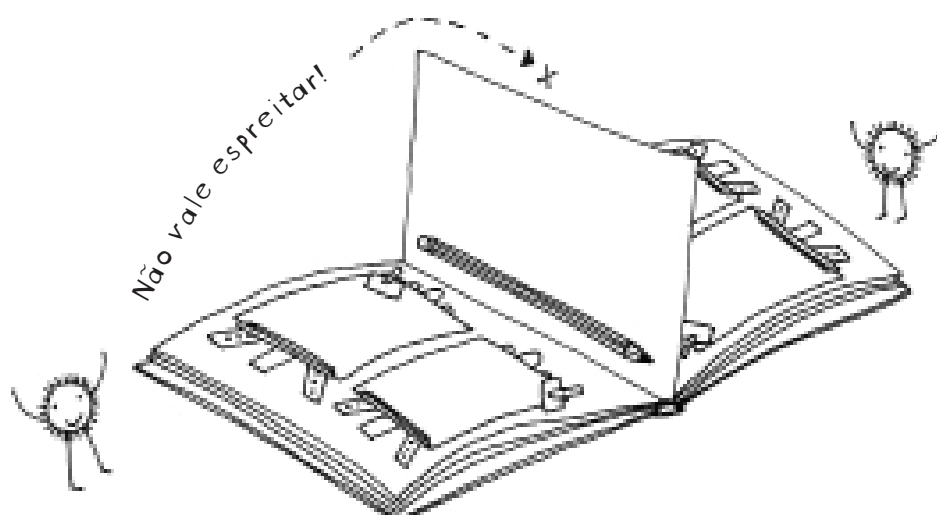
Uma diversão tão **G R A N D E** não pode ser enquadrada como seria num livro normal. Vão ter de virar o livro e de mudar de lugar para cada atividade – dependendo da direção do texto.



Às vezes, vão sentar-se lado a lado...



Outras, vão sentar-se frente a frente,
com o livro entre vós.

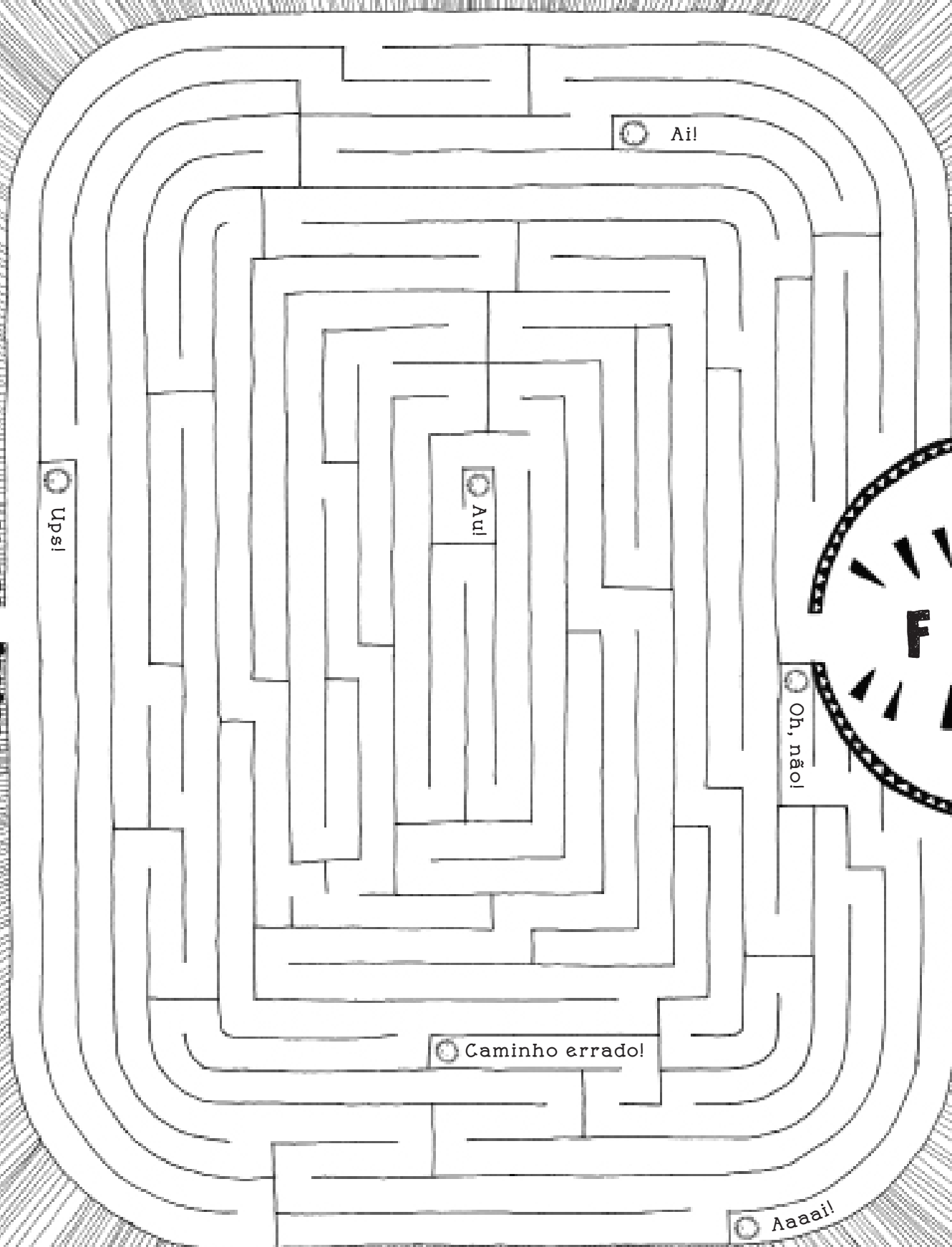


Algumas atividades têm uma página «barreira»
para levantarem na vertical, a separar os vossos jogos.
Isto serve para evitar espreitadelas durante o jogo!

A maioria dos jogos aparece mais do que uma vez.
Revezem-se a fazê-los em primeiro lugar, para ambos
terem a oportunidade de fazer tudo e para se divertirem
em grande e igual medida.



CORRIDA PELO

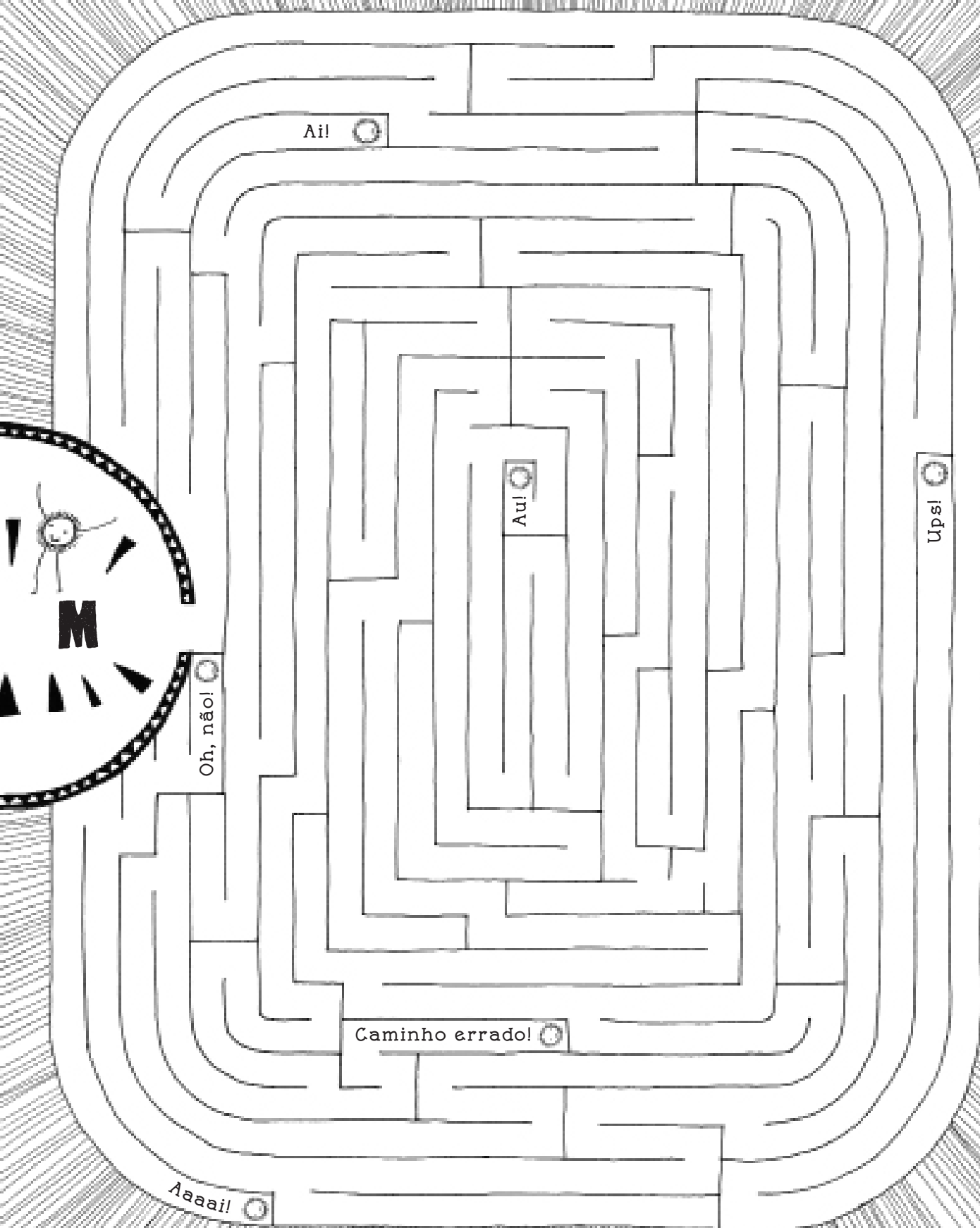


Como jogar à corrida pelo labirinto...

Sentem-se frente a frente, em lados opostos do livro.

Descubram qual dos jogadores consegue chegar ao centro primeiro.

LABIRINTO!



Partida do Jogador 2



O vencedor foi _____

F E C H A O S Q U A D R A D O S N E S T A P Á G I N A



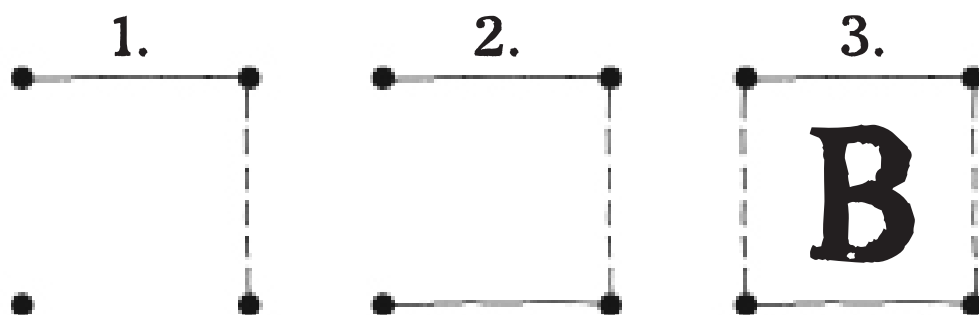
Como jogar...

Revezem-se a desenhar uma única linha entre dois pontos adjacentes na grelha. As linhas podem unir os pontos horizontal ou verticalmente (mas não diagonalmente).

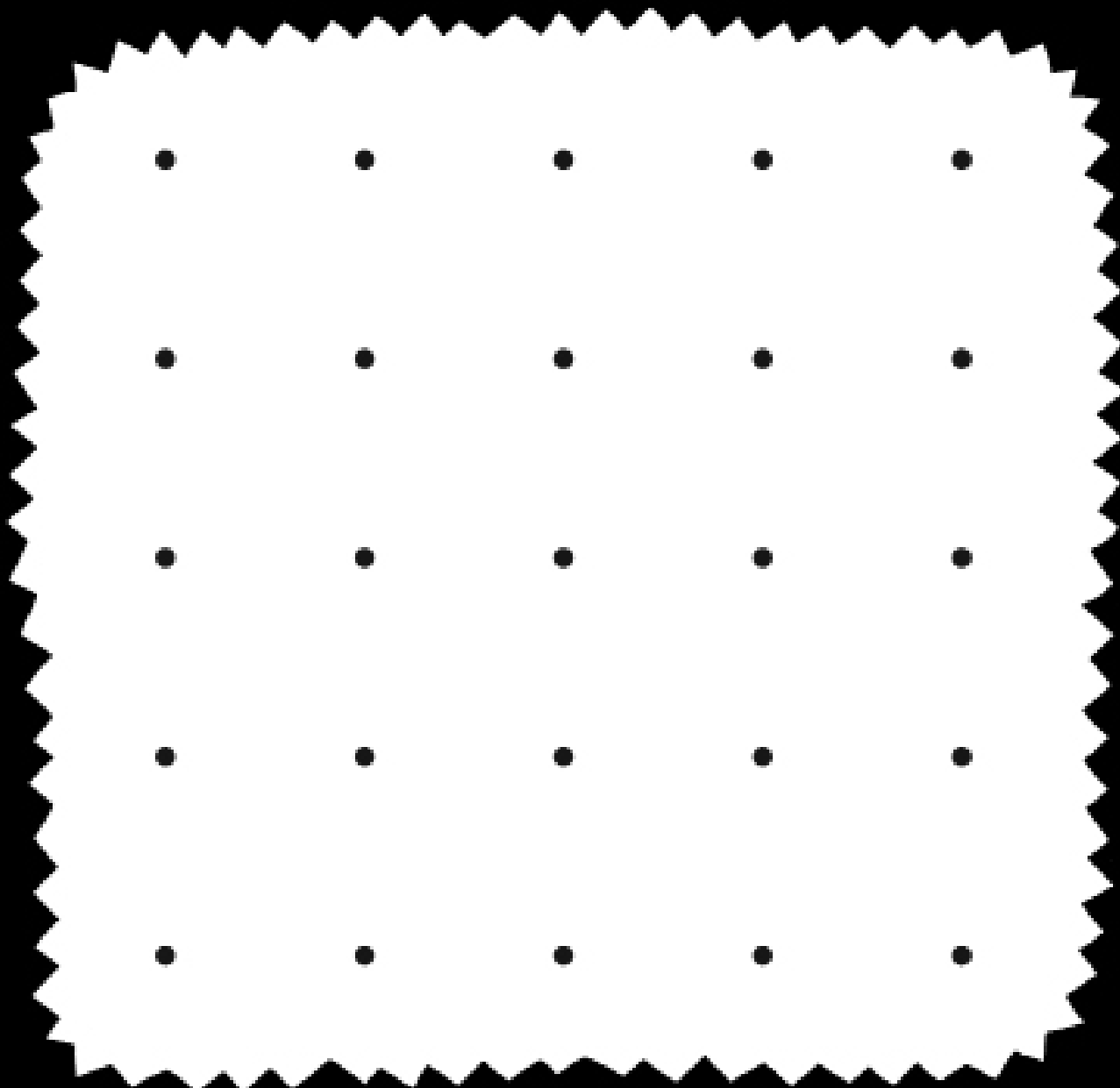
O jogador que traçar a linha que fecha um quadrado ganha um ponto e pode voltar a jogar. Coloca a tua inicial nesse quadrado.

O jogo termina quando já não for possível desenhar mais linhas — ganha o jogador que tiver mais pontos.

Os passos abaixo mostram um quadrado a ser desenhado. O Jogador B desenhou a última linha no quadrado e recebe esse ponto.



—— Jogador A — — — Jogador B



RESULTADOS DO JOGADOR 1

Nome _ _ _ _ _

Idade _ _ _ _ _

Quadrados ganhos _ _ _ _

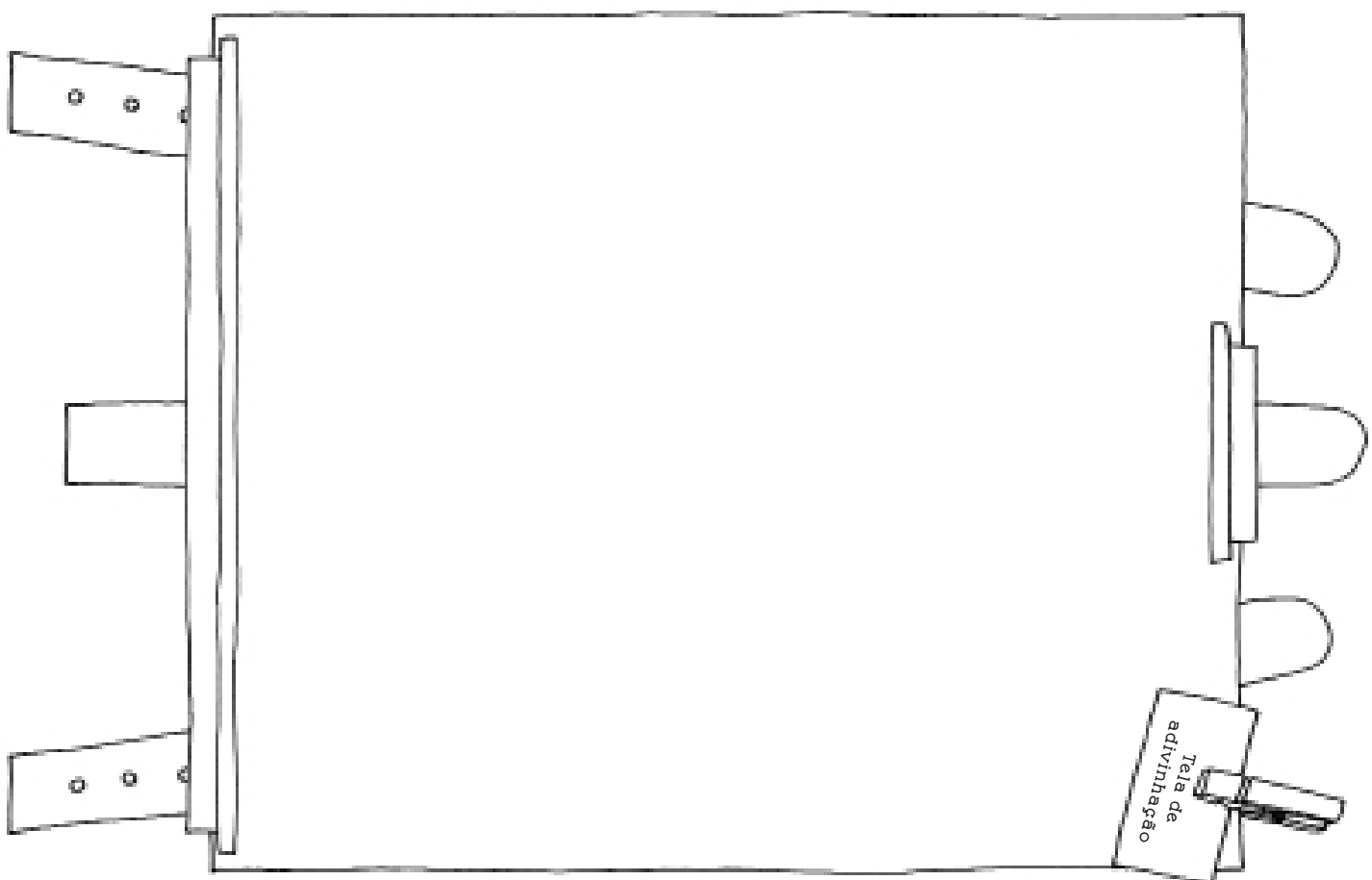
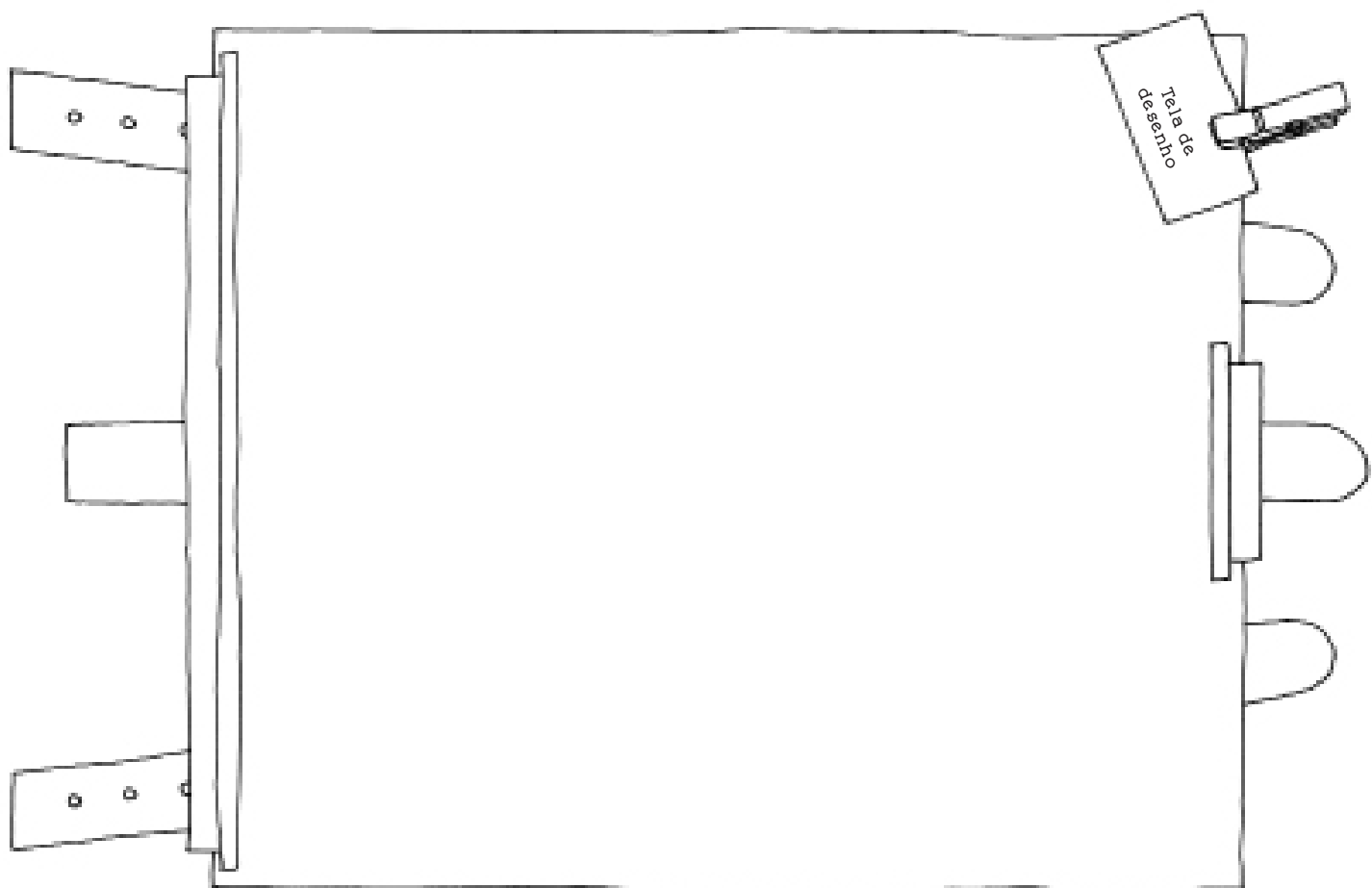
RESULTADOS DO JOGADOR 2

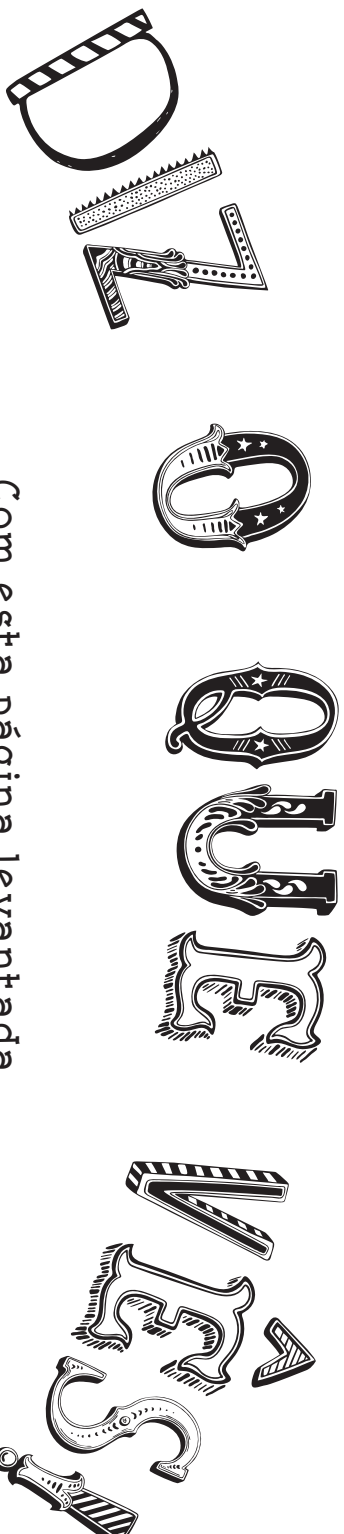
Nome _ _ _ _ _

Idade _ _ _ _ _

Quadrados ganhos _ _ _ _

O vencedor foi _ _ _ _ _ com _ _ _ quadrados.





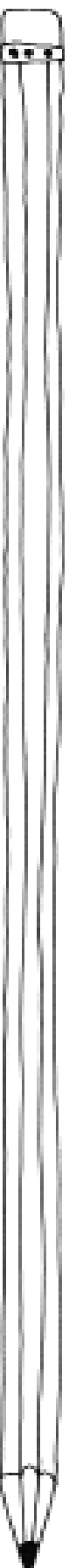
Com esta página levantada,
o Jogador 1 começa por fazer
um desenho na sua tela de desenho.

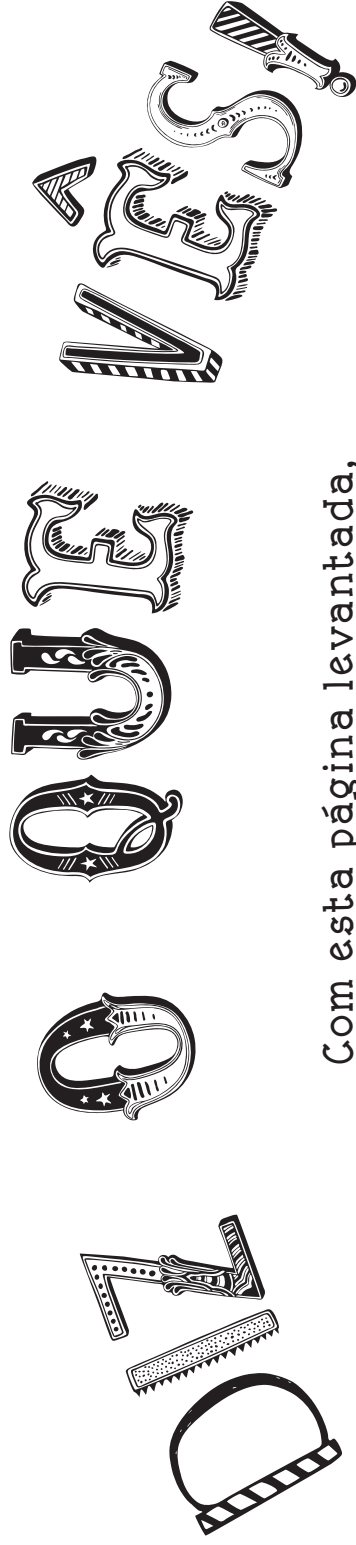
Bom trabalho — mas agora chega a parte difícil!

Descreve as formas e linhas que constituem o teu desenho,
sem dizer o que desenhaste. Por exemplo, se tiveres desenhado
uma casa, podes descrevê-la como um quadrado com um triângulo
em cima. O Jogador 2 tem de tentar desenhar, na tela de adivinhação,
uma cópia do que fizeste, com base na descrição que ouviu.

Não vale fazer perguntas, nem adivinhar até ao fim!

Quando tiverem terminado, troquem de papéis, para ambos poderem
experimentar adivinhar.





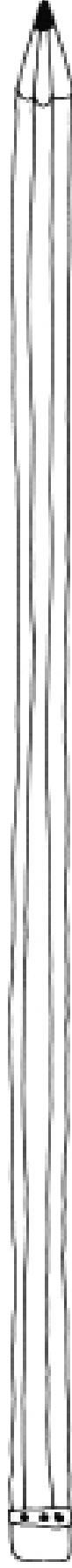
Com esta página levantada,
o Jogador 1 começa por fazer
um desenho na sua tela de desenho.

Bom trabalho — mas agora chega a parte difícil!

Descreve as formas e linhas que constituem o teu desenho,
sem dizer o que desenhaste. Por exemplo, se tiveres desenhado
uma casa, podes descrevê-la como um quadrado com um triângulo
em cima. O Jogador 2 tem de tentar desenhar, na tela de adivinhação,
uma cópia do que fizeste, com base na descrição que ouviu.

Não vale fazer perguntas, nem adivinhar até ao fim!

Quando tiverem terminado, troquem de papéis, para ambos poderem
experimentar adivinhar.



Desafios e jogos

para dois
jogadores



Este livro radical, recheado de
diversão e de jogos, é perfeito
para jogares com um amigo.



E podes levá-lo contigo sempre que quiseres, e para todo o lado:
em tempo de férias ou se vais para a escola; para a casa
dos teus amigos ou dos teus avós. É tão prático!

São 112 páginas de quebra-cabeças **desafiadores**
e atividades **fantásticas** que vão apelar à **criatividade**.
Alguns requerem **trabalho de equipa**, ao passo que
outros trarão à tona a vossa veia competitiva!
Todas as atividades são para dois jogadores.



Com desafios para encontrar objetos ocultos,
labirintos para percorrer, jogos de palavras,
rabiscos e muito mais, *O Grande Livro de
Jogos a Dois* contém toneladas de diversão para
partilhares com o teu melhor amigo ou amiga!



Vê o vídeo de
apresentação
deste livro.

www.booksmile.pt



livros que saltam à vista

20|20 editora

ISBN 978-989-8086-68-6

7+



9 789898 086686

Atividades

