

## STOPasse

Jogada	Letra	Cereais e derivados & tubérculos	Hortícolas	Fruta	Lacticínios	Carnes, pescado e ovos	Leguminosas	Gorduras e óleos	Pontos
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
								<b>Total</b>	

# A Brincar A Brincar



<http://www.passe.com.pt>

### Regras:

Este jogo é adaptado do jogo tradicional STOP e obriga a um mínimo de 2 jogadores. Para começar, imprime cópias da página anterior para ti e os teus amigos. Equipados com esferográficas, disponham-se em círculo e escolham entre vós quem será o primeiro Jovem-Letra. O jogador que estiver à esquerda do Jovem-Letra será o Mr. Stop.

O 1º Jovem-Letra diz “**A de Água**” em voz alta e depois vai percorrendo mentalmente o restante alfabeto (B, C, D, E, F, ...), incluindo as letras K, W e Y. Quando o Mr. Stop achar conveniente, diz em voz alta STOP (pára, em inglês). O Jovem-Letra revela então qual era a letra em que estava a pensar no exacto momento em que foi dito STOP.

Caso o Jovem-Letra chegue ao Z sem o Mr. Stop ter dito STOP, o Jovem-Letra volta a dizer “**A de Água**” em voz alta e a percorrer mentalmente o restante alfabeto.

Assim, que o Jovem-Letra revelar a letra da Jogada, imediatamente todos os jogadores a escreverão na coluna das Letras e preencherão as restantes casas com os nomes de alimentos iniciados com essa letra em cada uma das colunas. Cada coluna refere-se a uma Fatia da Roda dos Alimentos. Por exemplo, se a letra da jogada for a letra B, poder-se-á escrever Batata na coluna dos Cereais e derivados & tubérculos, Beterraba nos Hortícolas, Banana nas Frutas e assim sucessivamente...

Pode acontecer que não existam alimentos de uma certa Fatia cujo nome se inicie com a letra em jogo ou dos quais ninguém se lembra. É importante que se estabeleça, portanto, um tempo-limite para a Jogada. Propomos que seja de 2 minutos, mas tu e os teus amigos poderão decidir antes de começarem a jogar qual o tempo-limite em cada jogada. A presença de um cronómetro ou relógio é indispensável.

Terminada a jogada, passa-se à jogada seguinte com o Mr. Stop a transformar-se agora no Jovem-Letra e o jogador à sua esquerda no novo Mr. Stop. Deste modo, as funções dos jogadores vão rodando no sentido dos ponteiros do relógio.

### Pontuações:

Assim que um jogador acaba de preencher as casas daquela jogada (isto é, preencheu todas as casas com um nome de um alimento pertencente a cada uma das fatias da Roda dos Alimentos ou não se lembra de nenhum alimento para escrever nas casas que lhe faltam), diz em voz alta STOP! A partir desse momento, todos os outros jogadores param de preencher as suas folhas e será feita a contagem de pontos daquela jogada.

Caso ninguém diga STOP, passado o tempo-limite definido, o Mr. Stop diz **STOP por Limite de Tempo** em voz alta.

As casas que não foram preenchidas pontuam 0 pontos. As respostas cujo alimento não comece com a letra da jogada pontuam 0 pontos (ex. foi escrito Nectarina, quando se estava a jogar com a letra M). As respostas cujo alimento não pertençam àquela coluna pontuam 0 pontos (ex. foi colocado Morango na coluna dos Lacticínios). As respostas que não sejam alimentos pontuam 0 pontos (ex. foi respondido Mesa).

As respostas originais pontuam 10 pontos (ex. só um jogador escreveu Morango em Frutas, ao jogar a Letra M). As respostas repetidas pontuam 5 pontos (ex. mais de um jogador escreveu Morango em Frutas, ao jogar a letra M).

Somam-se os pontos de cada casa e escreve-se o total dessa jogada na última casa da linha.

Ganha quem no final das 10 jogadas, tiver obtido mais pontos.

### Diverte-te!!!



<http://www.passe.com.pt>