



Regras e objetivos do jogo

Este jogo baseia-se no conto literário "Mestre Finezas", integrado na obra *Aldeia Nova*, de Manuel da Fonseca.

1. O objetivo é proporcionar uma consolidação de conhecimentos, de forma lúdica e criativa, a alunos entre os 11 e os 13 anos.

2. As regras:

- a) são necessários entre 2 a 5 jogadores;
- b) o jogador que obtiver mais pontos no lançamento dos dois dados é o primeiro a jogar;
- c) o jogo inicia-se na casa da "Partida" e termina na casa "Chegada" ao barbeiro, seguindo o percurso indicado pelas setas. Ganha o primeiro jogador que chegar ao barbeiro;
- d) Sempre que se atingir os quadrados com símbolos, deve proceder-se do seguinte modo:



- nos símbolos ligados a objetos da barbearia ou ao violino, são colocadas perguntas sobre o Mestre Finezas e as suas artes, bem como sobre a relação desta personagem com as restantes (previamente, cada grupo preparará as questões a colocar em cada casa)



- neste símbolo são colocadas questões relacionadas com opiniões dos alunos sobre momentos da ação, sobre atitudes das personagens, entre outros, e deverão ser apresentados, pelo menos, um argumento e um exemplo para fundamentar a resposta.



- o mesmo do ponto anterior, mas o jogador pode pedir uma ajuda a alguém da turma.



- recua 3 casas.



- retrocede para a casa da partida.



- neste símbolo são colocadas questões sobre gramática ou recursos expressivos. O jogador tem 30 segundos para responder corretamente. Caso contrário, recua para a casa da partida.