



Prefeitura Municipal de Grão-Pará

ESTADO DE SANTA CATARINA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

CARGA HORÁRIA SEMANAL DA ATIVIDADE: 04 AULAS

ENSINO FUNDAMENTAL – BLOCO B

PLANEJAMENTO SEMANAL: 11 a 15 DE MAIO DE 2020

ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM

REGRAS DO JOGO MEGA LUDO

DESCRIÇÃO:

O Mega Ludo é um jogo de mesa derivado do “Pachisi” e similar ao “Ludo”. Consta de:

- ✓ 4 jogadores (Também há tabuleiros para 6 ou 8 jogadores)
- ✓ Tabuleiro, onde as casas estão distribuídas em forma de cruz, amarelas, vermelhas, verdes e azuis, ou mais cores para os tabuleiros de 6 ou 8 jogadores.
- ✓ 1 Dado de seis faces
- ✓ 4 Peões de uma mesma cor para cada um dos jogadores

OBJETIVO:

- ✓ Os jogadores deverão levar todos os seus peões do ponto de partida até o ponto de destino. Para isso, deve-se dar a volta inteira no tabuleiro e chegar antes que os adversários.

DEFINIÇÕES:

- ✓ Casa Inicial – São as casas coloridas nos cantos, fora das outras fileiras de casas.
- ✓ Saída – São as casas coloridas que há junto a cada Casa Inicial.



Prefeitura Municipal de Grão-Pará

ESTADO DE SANTA CATARINA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

- ✓ Abrigos – São as casas brancas com círculos cinzas.
- ✓ Reta final – São as casas coloridas que se dirigem ao centro do tabuleiro até a casa final.
- ✓ Barreira – Dois peões de igual cor na mesma casa formam uma barreira.
- ✓ Capturar – Emprega-se a palavra Capturar quando um peão ocupa a posição de um peão do oponente, nesse caso este último retorna a sua Casa Inicial.

O Jogo Mega Ludo

No início do jogo todos os peões estão na casa inicial de sua cor. Um peão de cada jogador será retirado automaticamente até a casa de saída. A partir deste momento cada jogador, em sua respectiva vez, deve jogar seu dado e efetuar obrigatoriamente a movimentação de seus peões avançando de acordo com os valores dos dados.

Os Jogadores somente poderão retirar o peão de sua casa inicial até a saída quando obter um 5 com o dado.

Se isto não fosse possível porque já existem dois de seus peões na saída ou porque já não dispõe de mais peões para retirar da casa inicial, deverá então movimentar 5 casas com outra peça.

REGRAS BÁSICAS

Só quando a pontuação obtida com o dado não permita fazer nenhuma jogada o jogador não fará nada. No resto dos casos o jogador está obrigado a fazer qualquer movimento possível com um dos seus peões.

- ✓ Os peões movem-se em sentido anti-horário começando pela casa inicial de sua cor até a casa final de sua cor. Uma vez na casa final os peões não podem realizar mais movimentos.
- ✓ Um peão não pode movimentar até uma casa na que já existam 2 peões. Só a casa inicial e a casa final podem conter 3 ou 4 peões. Esta regra prevalece sobre outras.

Sobre o 6

Quando um jogador obtém um 6 com o dado ele deverá :

- ✓ Avançar seis casas com um de seus peões caso ele tenha peões em sua casa inicial.



Prefeitura Municipal de Grão-Pará

ESTADO DE SANTA CATARINA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

- ✓ Avançar **sete** casas caso não tenha mais peões para retirar dentro de sua casa inicial.

O jogador que obtenha um 6 poderá jogar o dado outra vez. Se obter novamente 6 poderá repetir. Se obter novamente um 6 pela terceira vez, o último de seus peões que foi movimentado voltará até a casa inicial.

Só no caso de que este peão tenha chegado até as casas coloridas da reta final não voltará para a casa inicial e permanecerá em sua posição.

Sobre as barreiras

Nenhum peão pode movimentar passando por uma barreira.

Se um jogador tiver 2 de seus peões formando uma barreira e obter um 6 com o dado estará obrigado a abrir essa barreira. A única exceção a esta regra ocorrerá quando o peão da barreira deva avançar e este não possa, já seja por encontrar-se com outra barreira no meio do trajeto ou por cair em uma casa ocupada por outros dois peões. Neste caso, o jogador não pode movimentar nenhum peão.

Sobre capturar

Se um peão cair em uma casa branca e numerada ocupada por outro peão de outra cor este último será capturado e deverá retornar até sua casa inicial. O jogador que capturou poderá avançar 20 casas com qualquer um de seus peões.

Nas casas de saídas e nos abrigos, não é possível capturar e podem estar dois peões de cores diferentes.

Nas casas de saídas não pode haver mais de dois peões e se um jogador tiver que sair com um de seus peões de sua casa inicial e encontrar peões de outras cores capturará o último que tenha chegado e avançará 20 casas, com qualquer um de seus peões.

Sobre a casa final e o final do jogo

Um peão somente poderá alcançar a casa final com um número exato obtido no dado (ou porque foi contado 10 ou 20). Se o número não for exato não poderá movimentar.

O jogador que chegar com um peão na sua casa final avançará 10 casas com algum de seus outros peões.

O jogador que conseguir colocar seus 4 peões na casa final ganhará, finalizando assim o jogo.

Pontuação

O jogador que conseguir colocar seus 4 peões na casa final ganhará, ficando em primeiro lugar.



Prefeitura Municipal de Grão-Pará

ESTADO DE SANTA CATARINA

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA

As outras colocações são calculadas pela distância dos peões de cada jogador até a casa final. O jogador que tiver a menor soma da distância ficará em segundo, o jogador que tiver a segunda menor distância ficará em terceiro, e assim por diante.

Numa mesa de quatro jogadores, os jogadores que ficarem em primeiro e segundo irão ganhar pontos no ranking semanal. Os jogadores que ficarem em terceiro e quarto irão perder pontos no ranking semanal.

Na mesa de seis jogadores, os três primeiros colocados irão ganhar pontos, e os três últimos irão perder pontos.