



**Funded by
the European Union**



Erasmus+

„LOG IN BACK THE REAL LIFE”

Project ID: 2022-1-HU01-KA220-SCH-000087324



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Jogo de cartas Macau-Húngaro

Macau também é um jogo de cartas jogado com cartas húngaras. O objetivo do jogo é se livrar das cartas da mão o mais rápido possível e ser o primeiro a chegar à carta zero.

O jogador que ficar sem cartas mais rápido vence. Todo mundo recebe 5 cartas para começar. Viramos uma carta do topo do baralho, esta será a carta inicial. O próximo jogador depois do dealer sempre inicia o jogo. Você só pode colocar cor em cima de cor e número/algarismo em cima de número/algarismo. Os jogadores se revezam no jogo e a próxima carta deve ser colocada com a cor ou valor da carta da fileira. Por exemplo, se a carta na linha inferior for um 9 vermelho, você deverá colocar uma carta vermelha ou um 9. Se não conseguir colocar uma carta, você deverá comprar uma carta do baralho. O jogo continua até que alguém chegue à carta zero.

Você pode solicitar uma cor com top, que pode ser anulada caso a outra parte também tenha top.

Você pode solicitar um número/figura com fundo, que pode ser contado da mesma forma com outro fundo.

Com um ás, o próximo jogador é eliminado e o jogador seguinte vem. Se alguém tirar um 7, então o próximo jogador deve comprar 2 cartas do baralho, a menos que ele também tenha um sete, porque dessa forma ele pode anular e assim o próximo jogador deve agora comprar 4 cartas, e assim por diante até que ele tenha um sete.

Se o jogador não tiver uma cor ou número adequado, ele deverá retirar uma carta do baralho. Em vez de colocar cartas, o jogador pode retirar

uma carta do baralho a qualquer momento. Caso o baralho acabe, as cartas já colocadas deverão ser embaralhadas novamente, exceto a carta do topo.

Ao colocar a penúltima carta (se sobrar uma carta na mão), o jogador deve dizer “Makao” para chamar a atenção dos demais.

Cadeira musical

Coloque uma cadeira a menos que o número de jogadores, de forma que fiquem de costas um para o outro e formem um círculo. Enquanto a música toca você deve caminhar ou dançar em volta das cadeiras, quando a música parar você deve sentar em uma delas. Aqueles que não conseguiram vaga são eliminados. Quando a música recomeça, o jogo continua. A cada rodada devemos retirar uma cadeira para que fique uma a menos que o número de jogadores. A última pessoa sentada na cadeira é a vencedora.

Preto, branco, sim, não

Preto, branco, sim, não é um jogo folclórico que desenvolve habilidades de comunicação. Nenhum equipamento é necessário para jogar, então pode ser um passatempo divertido onde quer que você esteja.

Descrição do jogo:

A ideia do jogo é que você não pode dizer as palavras “preto”, “branco”, “sim”, “não”, mas deve responder às perguntas rapidamente, não consegue pensar por muito tempo. Se houver dois jogadores, os jogadores conversam entre si de acordo com as regras e trocam de papéis. Se mais de um jogador estiver jogando, escolha um

questionador que se aproxime de um dos jogadores e comece a conversar com ele.

O questionador inicia a conversa com o seguinte texto: preto, branco, sim, não. O que você comprou com meu dinheiro?

O entrevistado responde alguma coisa, por exemplo: livros, bolsa.

O entrevistador tenta orientar a conversa para que o entrevistado diga uma das palavras proibidas, mas deve ter cuidado para evitar dizê-la como entrevistador.

Um exemplo:

Você comprou uma bolsa? Claro. Você gosta de usar? Claro. Que cor é essa? Ed. Seus livros caberão? Dificilmente...

O questionador pode fazer 5 perguntas. Se o entrevistado disser uma das palavras proibidas, ele será eliminado. Se houver muitas pessoas jogando, todos devem ser convidados por sua vez. Quem errar está fora do jogo.

Quando uma rodada termina, o jogo pode continuar com uma inversão de papéis.

País, Cidade

Escreva os seguintes títulos um ao lado do outro no topo da folha: país, cidade, menino, menina, planta, animal, objeto, herói.

No início de cada rodada, uma criança diferente começa a dizer a letra Abc, mas apenas diz a primeira letra em voz alta, as demais continuam sozinhas sem som. A criança sentada ao seu lado para dizendo "PARE".

Você pode dizer isso a qualquer momento, a seu critério. A criança que diz Abc então conta em que letra estava quando foi interrompida. Por exemplo, "M".

As crianças devem escrever algo para cada categoria usando a letra indicada: por exemplo, Marrocos, Miskolc, Mateus, Mónica, Rato, Telemóvel

A criança mais rápida anuncia quando termina, momento em que todos terminam de preencher e os resultados são comparados. Se alguém escreveu algo igual a um (ou mais) de seus pares, essa solução deve ser riscada, pois não conta como ponto. É assim que você soma quem tem quantos pontos na rodada.

O que é preciso: caneta ou lápis, papel

País	Cidade	Rapariga	Rapaz	Animal	Objeto	Pessoa Famosa	Pontos
Marocco	Miskolc	Monica	Matthew	Mouse	Mobile phone	Marilyn Monroe	

Barkochba

Barkochba costuma ser interpretado por duas pessoas: uma "pensa" em algo, a outra inventa, ou seja, cria esse algo. Você pode pensar em qualquer coisa: pessoas vivas, vividas ou fictícias e outros seres vivos, objetos ou tipos de objetos concretos e conceitos concretos ou abstratos. Quando a parte "pensante" decide qual será o quebra-cabeça, ele anuncia: "Eu pensei". Então o jogo começa.

A parte que adivinha pode fazer um número ilimitado de perguntas para serem decididas - isto é, pode perguntar qualquer coisa à qual a

outra parte possa responder com "Sim" ou "Não". De acordo com as regras estritas do Barkochba, apenas essas duas respostas são permitidas - veja abaixo as versões mais fáceis. É dever da parte pensante responder com o melhor de seu conhecimento e honestamente. A única limitação do grupo de adivinhação é que os chamados só podem viver uma vez durante o jogo. com possibilidade de perguntar: no final do jogo. Perguntar significa dizer a palavra ou frase que você acha que a outra pessoa estava pensando com base nas respostas às perguntas até o momento. Então dois casos são possíveis: Se a pergunta estiver correta, quem adivinhar vence.

Se você fez a pergunta errada, ou seja, o que você disse não corresponde ao quebra-cabeça, a parte que pensa vence.

Em ambos os casos, o jogo termina.

Acontece que o adivinhador não tem mais ideias: não sabe o suficiente para perguntar, mas não tem ideia para outra questão relevante. Neste ponto, você pode desistir do jogo.