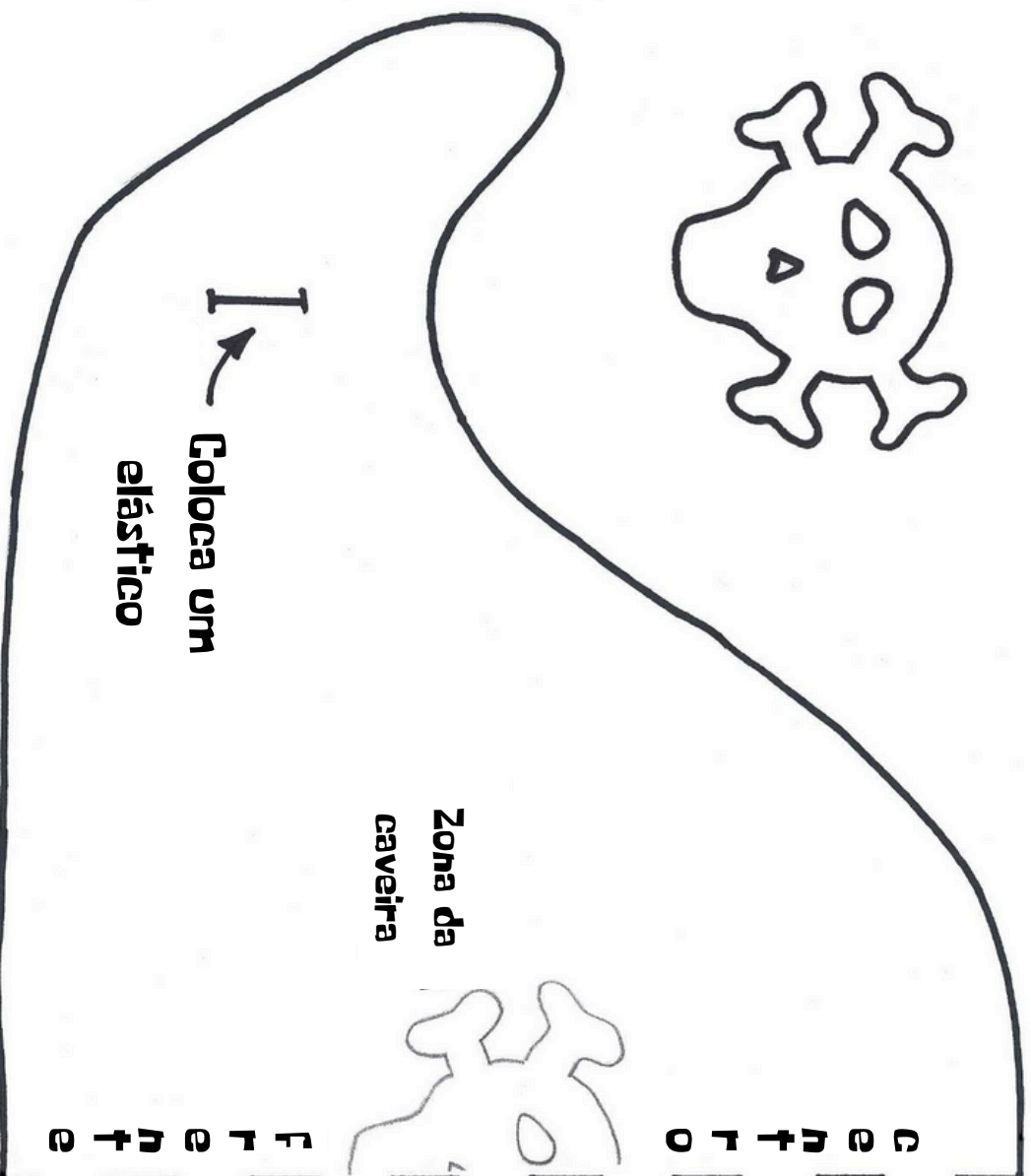
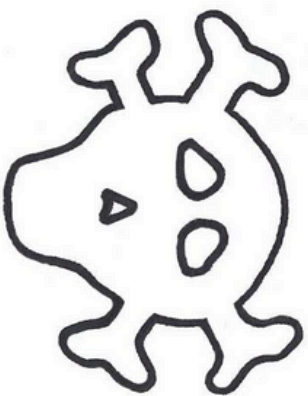
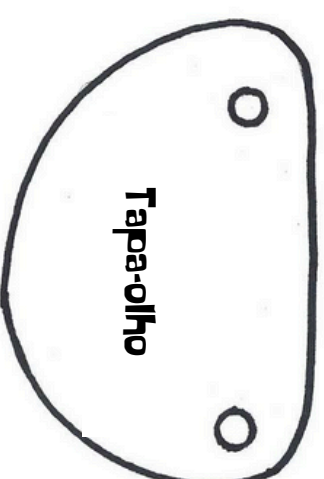


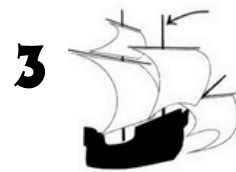
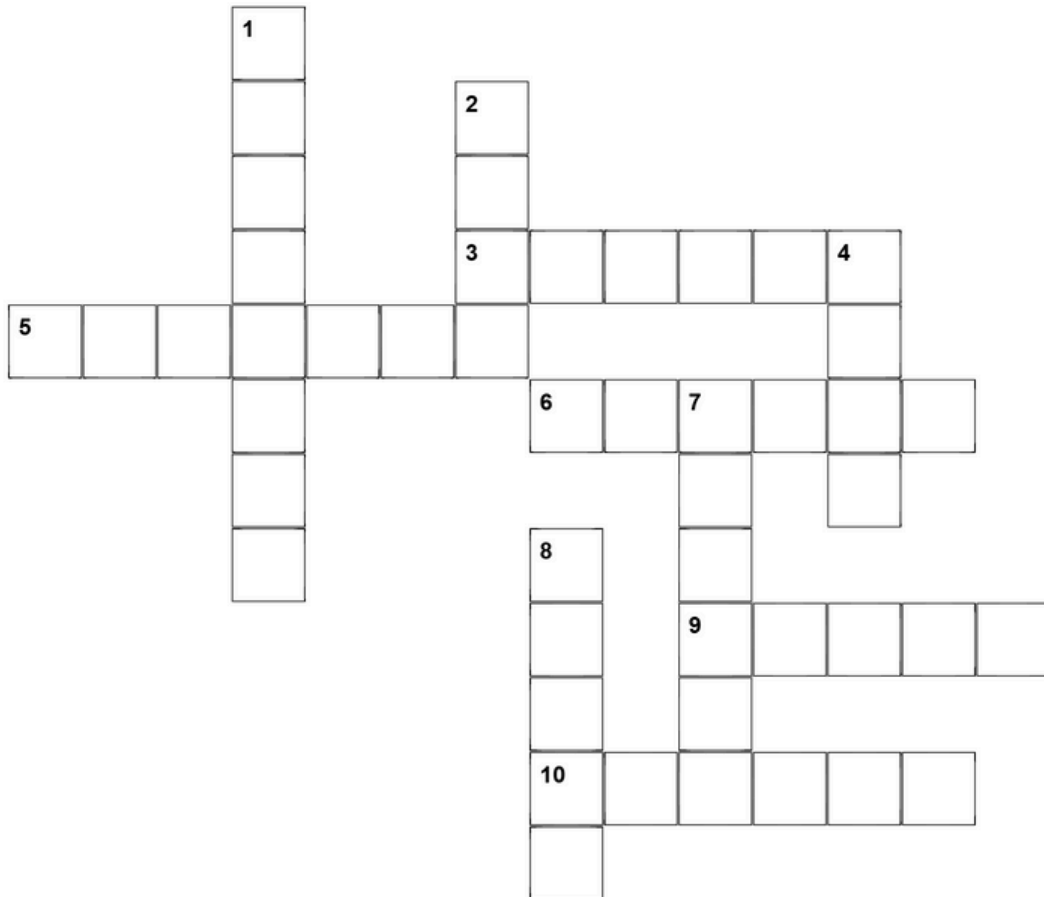
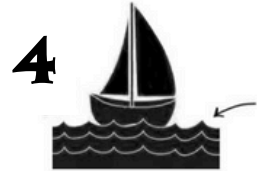
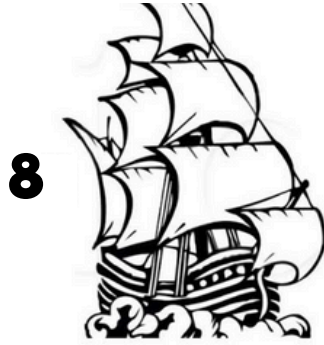
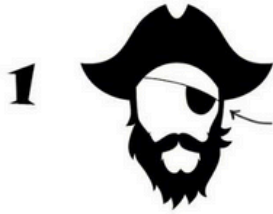
Constroi um chapéu pirata



1. Corta o padrão.
2. Coloca-o numa caixa de cartão. É preferível a preto, mas também podes usar branco e depois pintar. Traça o padrão.
3. Vira-o através da linha central e traça a outra metade.
4. Corta o chapéu.
5. Prende um elástico (com o agrafador), no local indicado.
6. Imprime ou copia a caveira e cola-a no chapéu.
7. Repete os passos 1 a 4 para o tapa-olho.
8. Faz os buracos com um furador.
9. Passa um elástico pelos dois buracos e dá um nó para juntar as duas pontas.

Palavras Cruzadas

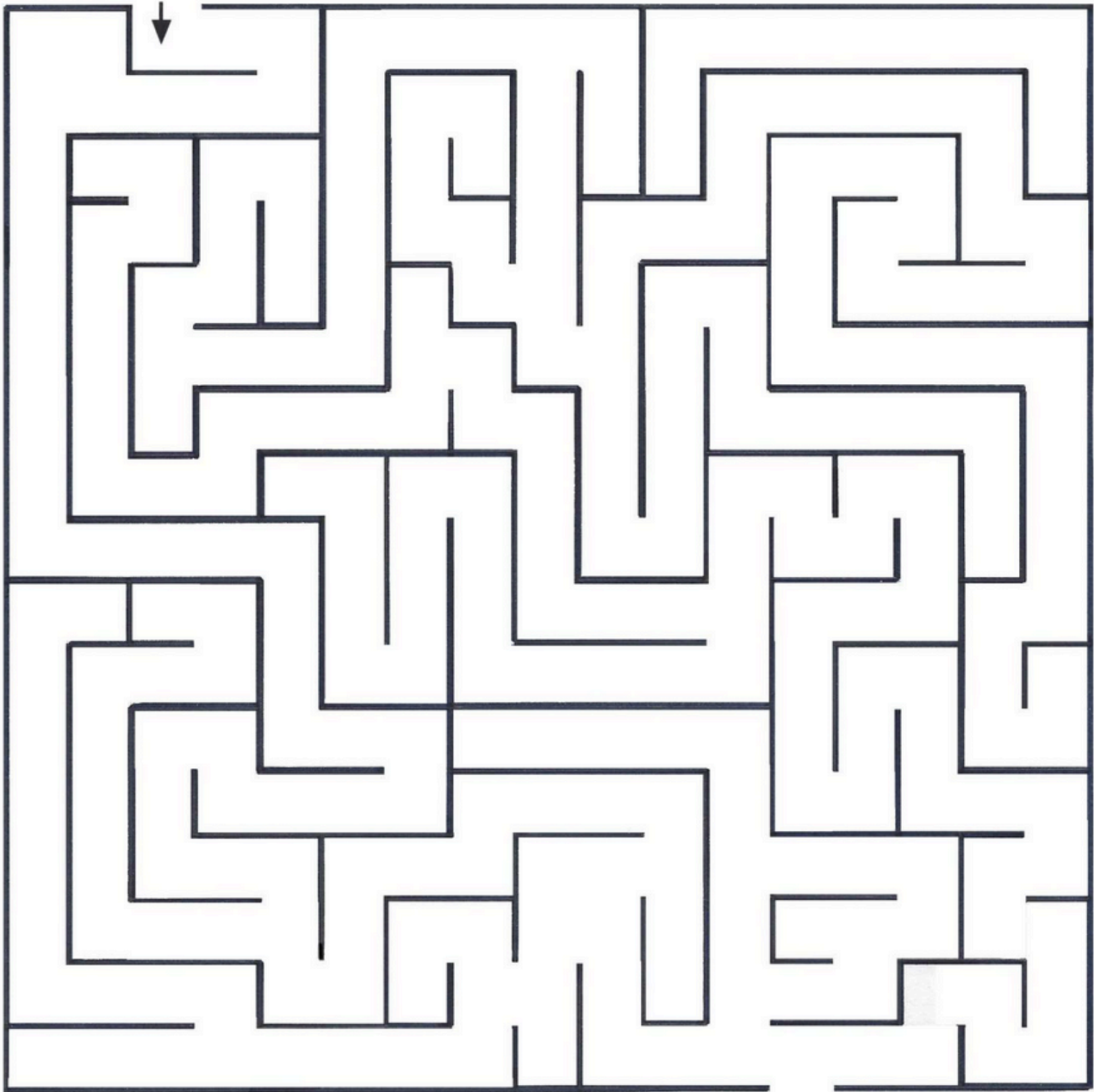
Atenção! O hífen não aparece nestas palavras cruzadas.



7 Ahoy ...



Encontra o tesouro!



Mapa do tesouro

INSTRUÇÕES:

Imprime ambas as partes do tabuleiro e cola-as. Vais precisar de uma peça para cada jogador. Se não as tiveres, poderás usar pequenas massas, pedras, etc. Na vez do dado, também podes utilizar seis pedras pintadas de um dos lados. As pedras que ficarem com o lado pintado voltado para cima após o lançamento representam os pontos do dado.

Para começar, cada jogador deve lançar o dado. O jogador com o número mais elevado inicia o jogo, o jogador que ficar com o segundo número mais alto, joga em segundo, etc. Os jogadores devem, então, lançar o dado e andar o número de casas indicadas pelo dado (ou pelas pedras). Quando chegam a uma casa com instruções especiais, poderão ser mandados para a frente, para trás, ou esperar uma ou mais rondas para poder lançar o dado outra vez. Quem chegar à ilha das conchas primeiro ganha o jogo.

PARA OS PAIS:

O jogo de tabuleiro pode ser o ponto de partida para um variado número de conversas a ter com as crianças. É uma oportunidade para falar sobre amigos e sobre como estes podem tornar a nossa vida melhor e mais rica. Outro tópico que este jogo de tabuleiro aborda é o mar, as criaturas marinhas e a navegação. Talvez seja uma oportunidade para discutir os planos da próxima viagem!

Diverte-te!

TESOURO

Início!

APRENDESTE A NAVEGAR O BARCO. CORTA CAMINHO ATRAVÉS DO ESTREITO.

LUTAR COM UNS PIRATAS RIVAIS MANTÉM-TE OCUPADO. ESPERA DUAS RONDAS.

AS ONDAS SÃO MUITO ALTAS. ELAS EMPURRAM-TE PARA O OUTRO LADO DA BAIÁ.

FIZESTE NOVOS AMIGOS. ELES AJUDAM-TE A ATRAVESSAR A PONTE.

INTERPRETASTE MAL O MAPA DO TESOURO. VOLTA PARA A CASA COM O SINAL X.

TENS DE PRATICAR A LINGUAGEM PIRATA. ESPERA UMA RONDA.

ESTÁS OCUPADO A DIVIDIR O QUE SAQUEASTE. ESPERA UMA RONDA.

MARA

DISSESTE UMA MENTIRA. ESPERA UMA RONDA.

CONSEGUES VELEJAR COMO UM PROFISSIONAL. ANDA DUAS CASAS.

PAGASTE QUATRO PRATAS PARA ATRAVESSAR AA BAÍA.

ENCONTRASTE UMA MENSAGEM NA GARRAFA. SALTA DUAS CASAS.

GANHASTE UM CONCURSO DE CUSPO. LANÇA DUAS VEZES O DADO.

O TEU COMPANHEIRO PRECISA DE AJUDA. ACELERA PELAS PRÓXIMAS TRÊS CASAS.

Fim

