

PARTIDA

1

2

3
CONVERSOU COM SEUS PAIS SOBRE UM DESAFIO DA INTERNET
AVANCE 3 CASAS

4

5
NÃO CITOU A FONTE DA LIÇÃO QUE COPIOU DA INTERNET
FIQUE SEM JOGAR UMA RODADA

6

7

8

9

10
DENUNCIOU UM PERFIL QUE ESTAVA TE OFENDENDO
JOGUE NOVAMENTE

11
MARCOU ENCONTRO COM ALGUÉM QUE CONHECEU NA INTERNET SEM FALAR ANTES COM SEUS PAIS
VOLTE PARA O INÍCIO DO JOGO

12

13

14
COMPARTILHOU POSTAGEM DUVIDOSA POIS "VAI QUE É VERDADE"
FIQUE SEM JOGAR UMA RODADA

15

16

17
PERCEBEU QUE AQUELA SUPERPROMOÇÃO ERA GOLPE
AVANCE 6 CASAS

18

19
NÃO FOI NUM PASSEIO COM MEDO DE FICAR SEM INTERNET
VOLTE 6 CASAS

20

21
BLOQUEOU UM PERFIL QUE ESTAVA PEDINDO FOTOS SUAS
JOGUE NOVAMENTE

22
CURTIU MENSAGEM FALANDO MAL DE ALGUÉM
VOLTE 4 CASAS

23

24
SAIU DA INTERNET E FOI PASSEAR OU LER UM LIVRO
AVANCE 7 CASAS

25

26

27
POSTOU UMA MENSAGEM COM RAIVA, SEM PENSAR
FIQUE SEM JOGAR UMA RODADA

28

29
CONFIGUROU SEU PERFIL PARA SER VISTO SO POR AMIGOS
AVANCE 4 CASAS

30

31

32
FICOU ATÉ TARDE JOGANDO E DORMIU NA AULA
VOLTE 9 CASAS

33

34

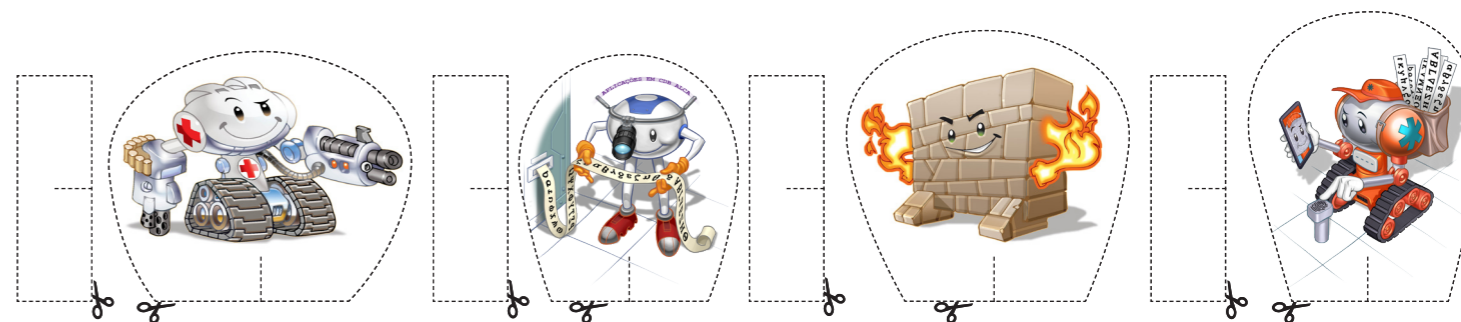
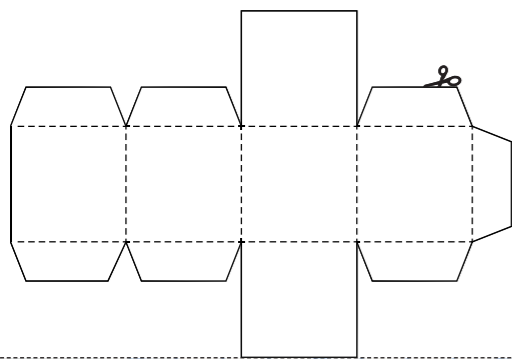
35
AJUDOU ALGUÉM A TER COMPORTAMENTO SEGURO NA INTERNET
JOGUE NOVAMENTE

36

37

38
CHEGADA

Fonte: <https://internetsegura.br/> / Licenciado em Creative Commons (CC BY-NC-ND 4.0)



A INTERNET É AQUILO QUE FAZEMOS DELA!

COM PEQUENAS AÇÕES PODEMOS CONSTRUIR UMA INTERNET MAIS SEGURA E RESPONSÁVEL, E A SUA PARTICIPAÇÃO É ESSENCIAL.

Quer mais brincadeiras e passatempos?
Vá em

<https://internetsegura.br/passatempo/>



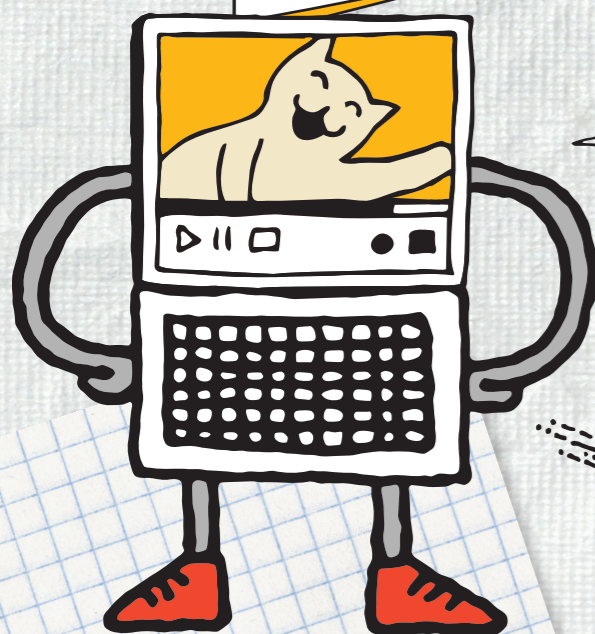
Quer saber como ajudar? Acesse

<https://internetsegura.br/>



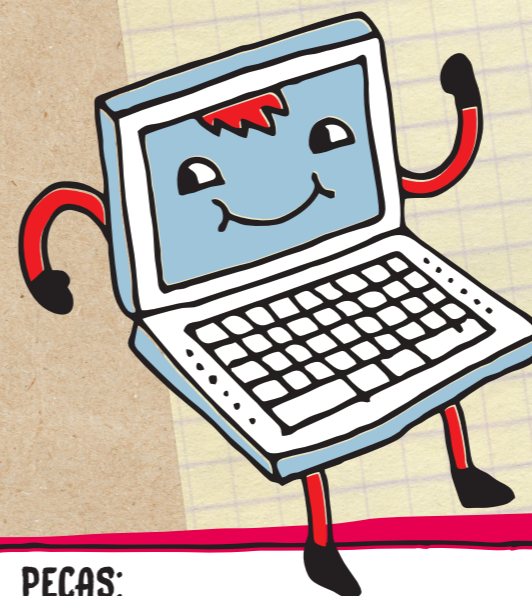
Já conhece os personagens para montar das Turmas do Bem e do Mal? É só baixar, imprimir e começar a brincar! Eles estão em

<https://internetsegura.br/personagensparamontar/>



@INTERNETSEGURABR
SIGA-NOS!

ENTRE PARA A TURMA DO BEM E AJUDE A CONSTRUIR UMA INTERNET MAIS SEGURA E RESPONSÁVEL!



REGRAS:

1. Para dar a partida e entrar na casa número 1 é necessário tirar 1 ou 6 ao jogar o dado – mas o jogo sempre começa na casa 1;
2. A cada rodada, jogue o dado e ande o número de casas equivalente ao número que saiu no dado;
3. Se você cair em uma casa especial, siga as instruções da casa:
 - se você cair em uma casa que segue as dicas de segurança, você pode chegar no final rapidinho, avançando casas de bônus ou jogando novamente;
 - mas se cair numa casa em que fez algo arriscado, pode ter que voltar várias casas ou até ficar sem jogar;
4. Ganha quem conseguir chegar primeiro na chegada. Mas é preciso tirar no dado o número exato para entrar na chegada. Por exemplo, se você estiver na casa 37 precisa tirar 1, se tirar mais de 1 você anda até a chegada e volta as casas conforme o número que saiu no dado.

PEÇAS:

- ➡ Recorte o dado e cole as abas.
- ➡ Recorte os personagens da Turma do Bem e encaixe a base para eles ficarem em pé, e então use-os para marcar a casa onde você está.
- ➡ Você também pode usar um dado que já tiver e qualquer outra peça para marcar as casas, como botões de cores diferentes ou quadradinhos coloridos.

cert.br nic.br cgi.br