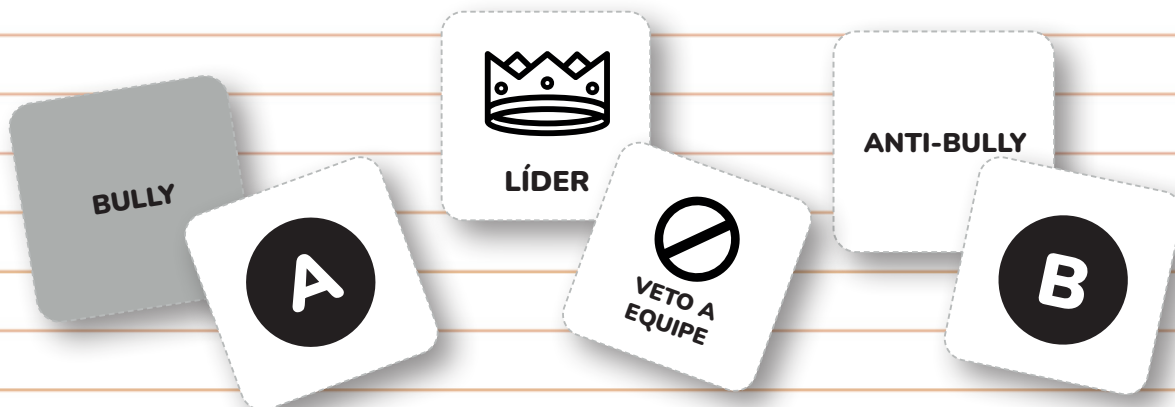
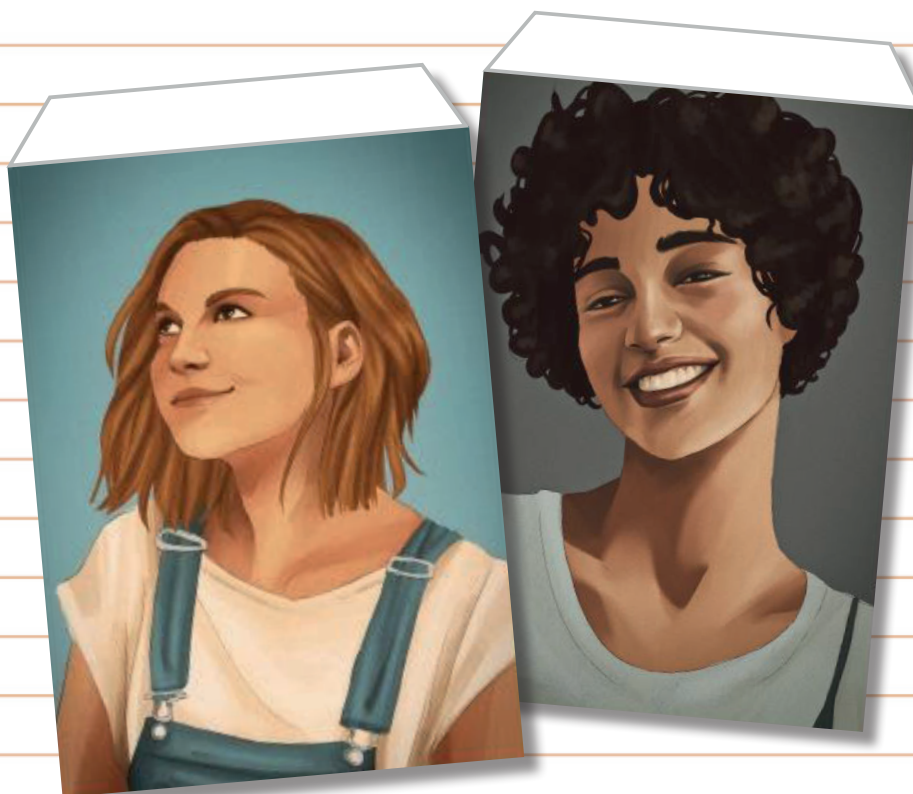


não caia na **REDE**

Para imprimir



Apresentação

O jogo Não Caia na Rede é destinado a adolescentes e pretende de forma divertida levá-los a refletir sobre as mais diversas situações de risco em ambientes virtuais. O jogo foi formulado em 2013 por uma equipe de pesquisadoras em Psicologia junto ao Laboratório de Análise e Prevenção da Violência da Universidade Federal de São Carlos, testado com turmas de alunos de 13 anos e premiado pela Fundação ABRINQ. Em 2021, sentiu-se a necessidade de tornar o jogo mais moderno e de mais fácil impressão, tendo o Observatório Xará do Setor da Educação da Universidade Federal do Paraná (UFPR) e o departamento de Design Gráfico da mesma instituição abraçado esta missão. Subsequentemente, a Pró-reitoria de Extensão e Cultura da UFPR custeou a impressão de centenas de exemplares dos jogos que serão fornecidos gratuitamente a escolas públicas.

Conheça mais sobre os projetos do Xará em <https://linktr.ee/observatorioxara>

Autores

Conteúdo: Prof.^a Dra. Ana Carina Stelko-Pereira, Prof.^a Jéssica De Assis Silva, Gustavo Matsunaga, Prof.^a Dra. Luciana Barbalho Pontes, Prof.^a Dra. Nahara Rodrigues Laterza Lopes, Prof.^a Dra. Paolla Magioni Santini

Game Design: Juliana Paula Vasconcelos Ferreira, Larissa Yuri K. Evaristo, Rebeca Graeml Abdalla, Sofia Barrozo Witzler.

Orientação: Prof.^a Dra. Daniella Rosito Munhoz

Ficha catalográfica

Dados Internacionais para Catalogação na Publicação (CIP)
(Maria Teresa A. Gonzati /CRB 9-1584 /Curitiba, PR,Brasil)
Universidade Federal do Paraná

S824 Stelko-Pereira, Ana Carina.
Não caia na rede / Ana Carina Stelko-Pereira ... [et al.] – Curitiba : UFPR,
2022.

ISBN 978-65-84565-55-5

1. Educação moral. 2. Jogos educativos. 3. Estudantes – Conduta. 4. Usuários da internet. 5. Discriminação na educação. I. Título.

CDD 370.114



Universidade Federal do Paraná

Rua XV de Novembro, 1299 | CEP 80.060-000 |
Centro | Curitiba | PR | Brasil | Fone: +55(41) 3360-5000

InStruções de impressãO

Este material foi desenvolvido para impressão simples. As artes são otimizadas para evitar o desperdício de tinta e as marcas para corte são sinalizadas, de modo que possam ser feitas à mão com o auxílio de uma tesoura.

Recomendamos que a impressão do material seja feita em tamanho A4, frente e verso. Para garantir maior durabilidade das cartas e fichas, que serão manuseadas a cada partida, recomenda-se o uso de papel com gramatura superior a 180g. Outra recomendação a ser considerada é o uso de sleeves, proteções plásticas para as cartas que podem ser adquiridas em lojas especializadas em jogos, sejam elas físicas ou online.

O uso dessas proteções preserva as cartas de papel por mais tempo e possibilitam melhor higienização delas após o término das partidas.

Na **página 6** deste material encontra-se uma ficha de avaliação, destinada aos alunos participantes. Elas devem ser preenchidas antes do início e após o término do jogo, para avaliar a experiência dos jogadores. Cópias desta ficha podem ser feitas após a impressão integral do material, de acordo com a quantidade de jovens que irão jogá-lo.

Respostas corretas: 1.V, 2.V, 3.V, 4.F, 5. F, 6.V., 7.V., 8. F., 9. F., 10. V., 11.F, 12. F., 13. F, 14. V.

InStruções de jogo

N.º de jogadores: De 5 a 8 pessoas

Faixa etária: A partir de 13 anos

Tempo de montagem: Em torno de 6 minutos

Tempo de jogo: Em torno de 30 minutos

Contém:

- 01 Tabuleiro para acompanhar o progresso;
- 08 Envelopes de identidade de personagens;
- 05 Cartas designando o papel de Antbullying;
- 03 Cartas designando o papel de Bully;
- 16 Fichas de opção "A" e opção "B";
- 39 Cartas de missão com a pergunta-problema;
- 08 Cartas de missão brancas;
- 01 Ficha de Líder da rodada;
- 08 Fichas de veto ao líder;
- 10 Fichas de contagem de pontuação.

1. Informações iniciais

A reedição de Não Caia na Rede tem como propósito a reflexão a respeito das melhores decisões a serem feitas em situações de bullying ou cybercrimes, por meio de uma mecânica que utiliza estratégia, memória e dedução. É um jogo de debate: é hora de se defender, justificar e acusar! Mas tudo, é claro, feito na diversão e sem brigas! O mais legal é conversar sobre suas suspeitas, tentar descobrir quem é do time oponente ou se disfarçar do melhor jeito para não descobrirem quem você é. Suas escolhas variam conforme o grupo que você for sorteado, sendo eles o "do bem", os Anti-bullying, e o "do mal", os Bullys.

Cada grupo tem um objetivo, bem como vantagem e uma desvantagem, sendo elas:

Antibullying:

Objetivo: fazer com que o maior número de missões perseverem

Vantagem: Mais numeroso em participantes

Desvantagem: Não sabe à qual grupo os demais jogadores pertencem

Bully:

Objetivo: fazer com que o maior número de missões fracassem

Vantagem: Sabe quem faz parte de seu grupo

Desvantagem: menos numeroso em participantes

2. Preparação da mesa

Antes da partida, cada jogador deve escolher um personagem de acordo com seu gosto pessoal. É preciso verificar a seguir, quantas cartas de função Bully e Antibullying serão utilizadas, dependendo da quantidade de participantes.

Para 5 jogadores: 3 Antibullying e 2 Bullys;

Para 6 jogadores: 4 Antibullying e 2 Bullys;

Para 7 jogadores: 5 Antibullying e 2 Bullys;

Para 8 jogadores: 5 Antibullying e 3 Bullys;

Após essa verificação, é preciso embaralhar as cartas de função Antibullying e Bully, viradas para baixo, de forma que não se saiba qual é o conteúdo da carta. Após embaralhadas, estas cartas devem ser inseridas, ainda viradas para baixo, dentro dos envelopes dos personagens que foram escolhidos pelos jogadores.

Para o começo do jogo, cada jogador deve ter em mãos:

O envelope de seu personagem contendo a carta de função;

1 ficha "A" e 1 ficha "B";

1 ficha de "veto à equipe".

A carta de Líder ficará com o Líder da rodada, sendo este um papel escolhido de forma aleatória para o primeiro Líder e rotacionado no sentido horário. Desta forma, o próximo líder é a pessoa à esquerda do primeiro a liderar, e assim por diante. As cartas de missão devem ser embaralhadas e empilhadas no local correspondente em cima do tabuleiro, para que possam ser retiradas aleatoriamente durante as rodadas. As fichas de contagem de pontuação devem ficar próximas ao tabuleiro, mas sua função é descrita com mais detalhes na seção a seguir.

3. Função das cartas e fichas

Cartas Missão: Essas cartas contêm uma situação-problema fictícia, para a qual existem duas alternativas de resposta: uma boa, que descreve uma maneira eticamente correta de se resolver a situação, e uma ruim, que descreve uma maneira imprópria de resolução.

Cartas Missão brancas: São 8 cartas brancas de missão, e em cada uma delas você e seus colegas podem inventar uma nova situação problema, no modelo de "Cartas Missão" do jogo. Essas missões podem ser feitas em conjunto ou individualmente, e devem ser preenchidas antes do jogo começar, se a professora orientando a atividade achar interessante levando em consideração o tempo de aula.

Fichas A e B: Essas fichas são correspondentes às alternativas das cartas missão, e devem ser jogadas conforme o papel de cada jogador: Se o jogador for do time Antibullying, seu dever é sempre jogar a ficha correspondente à melhor opção para a situação-problema. Se o jogador for do time Bully, seu dever é jogar a ficha que melhor se enquadre em seu objetivo do momento:

- Se quiser despistar o grupo Antibullying, o ideal é jogar a resposta boa.

- Se quiser arruinar a missão, o ideal é jogar a resposta ruim.

Ficha de Líder: Como explicado anteriormente, essa ficha serve para designar o papel de Líder da rodada, e deve ser mantida com o jogador liderando até o final da rodada, quando deve ser passada ao jogador à esquerda do último a liderar. A função do Líder é escolher quais jogadores ele gostaria que respondessem à missão, podendo ele participar ou não, e sempre correspondendo aos seus interesses pessoais: caso o líder seja do grupo Bully, é de seu interesse que a missão fracasse, portanto seria interessante enviar um parceiro de seu grupo Bully. O contrário acontece com o Líder que for do grupo Antibullying, seria de seu interesse escolher participantes que não sejam suspeitos de serem do grupo oponente.

Fichas de veto à equipe: Essa ficha tem como função recusar que determinada equipe responda à uma missão. Por exemplo, caso você faça parte da equipe Antibullying, e veja que em uma missão foi escolhido um jogador ao qual você suspeita ser do grupo oponente, é possível impedir que a equipe responda à missão, jogando esta ficha.

Mas atenção! Só é disponibilizada uma ficha de veto para cada jogador, portanto, a utilize com cuidado.

Fichas de contagem de pontuação: Essas fichas devem ser colocadas no local correspondente no tabuleiro, e tem a função de registrar o grupo vencedor da partida. Existem dois tipos de fichas, uma na cor cinza, que corresponde ao grupo Bully, e outra na cor branca que corresponde ao grupo Antibullying. Por exemplo, caso a equipe Bully tenha vencido essa rodada, uma ficha cinza deve ser colocada no espaço

do tabuleiro. A equipe que conseguir três missões primeiro, ganha o jogo.

4. Como jogar?

Início

Todos os jogadores, tendo seu envelope de personagem contendo a carta de função em mãos, devem abrir o envelope e ver qual será seu papel no jogo, de forma discreta para que nenhum dos outros participantes veja de que grupo você faz parte. Após conferir, todos devem guardar a carta novamente em seu envelope. Após todos verem sua função, um dos jogadores voluntariamente, independentemente da função recebida, deve anunciar que os jogadores (incluindo ele mesmo) devem fechar os olhos. Após todos os participantes fecharem os olhos, o jogador voluntário deve anunciar que os membros da equipe Bully devem abrir os olhos, sem fazer muito movimento, e reconhecer quem faz parte do grupo. Após uma pausa, tendo feito esse reconhecimento, o jogador voluntário deve anunciar que a equipe Bully volte a fechar os olhos. Após todos estarem novamente de olhos fechados, o jogador voluntário deve anunciar que os olhos podem ser abertos, e se dará início ao jogo.

Escolha de participantes para a missão

O Líder da primeira rodada deve ser escolhido de forma aleatória, e deve pegar a ficha de Líder e colocá-la à sua frente, para ilustrar sua função. O Líder deve conferir na "Tabela de missões", apresentada no tabuleiro do jogo, quantos jogadores devem participar da primeira missão, dependendo do número de participantes jogando. Essa escolha deve ser feita com base em seus interesses pessoais, de acordo com o grupo em que está inserido. OBS.: O Líder pode ou não ir na missão. Tendo escolhido o número de participantes que irão responder à missão, o Líder deve perguntar aos jogadores (incluindo os que foram escolhidos para a missão) se concordam com a escolha e se permitem essa configuração de jogadores. Caso exista alguma objeção, a pessoa que vetou deve descartar sua ficha de veto no espaço designado no tabuleiro, e o papel de Líder é passado para o próximo jogador, à esquerda do primeiro Líder. Caso não existam objeções, o jogo continua.

A missão

É virada uma carta do monte de cartas de missão, empilhadas no tabuleiro. O líder lê em voz alta a missão e suas opções, independente se está participando da missão ou não. Cada jogador participante deve então tomar em mãos sua ficha "A" e sua ficha "B", e verificar a opção que mais entra de acordo com seu papel dentro do jogo:

Antibullying: deve escolher a ficha correspondente à melhor opção para a situação-problema.

Bully: deve escolher a ficha que melhor se enquadre em seu objetivo do momento:

Se quiser despistar o grupo Antibullying, o ideal é jogar a resposta boa.

Se quiser arruinar a missão, o ideal é jogar a resposta ruim.

Verificadas as opções, cada jogador da missão deve embaralhar as duas fichas que tem em mãos, "A" e "B", e colocar virada para baixo no espaço "Urna", do tabuleiro, aquela que corresponde à sua resposta. Desta forma o anonimato é mantido, pois os jogadores não sabem qual de suas fichas foi jogada.

5. Sucesso ou Fracasso

Todos os jogadores depositaram suas fichas, agora é hora de ver se a missão foi um sucesso ou fracasso. Devem ser viradas para cima as fichas depositadas, uma a uma. Deve ser feita a análise:

Se tiver no mínimo uma ficha correspondente à resposta ruim, toda a missão fracassou, e os Bullies ganharam essa rodada. Se todas as fichas forem correspondentes à resposta boa, a missão foi um sucesso, e os Antibullying ganharam essa rodada. Tendo visto quem foi o grupo ganhador da partida, deve ser colocada a ficha de pontuação no tabuleiro, conforme instrucionado na seção de Função das cartas. Os jogadores que participaram da missão devem então depositar no espaço "Urna" do tabuleiro a outra ficha que possuem, virada para baixo. O Líder da partida deve então virar para baixo todas as fichas "A" e "B" que estão na "Urna", embaralhá-las e redistribuí-las para os jogadores que participaram, sendo uma ficha "A" e uma "B" para cada jogador. Assim uma nova rodada começa, e devem ser repetidos os passos a partir do tópico Escolha de participantes para a missão.

Bom jogo!

Avaliação de Conhecimento

Durante esse encontro vamos aprender várias coisas sobre como estar seguro no mundo digital. Mas antes de começarmos, gostaríamos de saber sua opinião e o que você já sabe sobre esse tema. Não se preocupe se ficar em dúvida quanto ao que responder, nossa intenção não é saber quem sabe ou quem não sabe e sim verificar se após a brincadeira a sua opinião sobre o tema muda. Queremos apenas saber sua opinião, que para nós é muito importante. Então vamos lá? Você deve marcar um X para Verdadeiro(V) ou Falso(F) para cada uma das afirmativas. Bom trabalho!

		Antes		Depois	
		V	F	V	F
1	Na internet e no celular, fofocas, imagens inapropriadas, comentários negativos se espalham de forma muito rápida e podem tornar o bullying ainda mais grave.				
2	O espaço virtual não tem limites; o poder de agressão daqueles que se utilizam desse espaço para agredir pode ser ampliado e a vítima pode se sentir intimidada.				
3	Cyberbullying pode ser definido como e-mails ameaçadores, mensagens negativas em sites de relacionamento, torpedos com fotos e textos constrangedores.				
4	No Brasil não há muitos casos de cyberbullying porque é um tipo de violência ainda pouco conhecido.				
5	Os xingamentos e provocações que acontecem no espaço virtual não nos afetam.				
6	Temos utilizado cada vez mais ferramentas de internet e trocas de mensagens pelo celular e esses comportamentos muitas vezes acabam tornando mais possível a sermos agredidos, xingados.				
7	Em agressões nos meios virtuais, é difícil identificar os agressores, que podem utilizar essas ferramentas de forma anônima				
8	No Cyberbullying há somente dois envolvidos: o agressor e a vítima.				
9	O Cyberbullying não passa de uma brincadeira de criança.				
10	Uma pessoa que pratica cyberbullying pode criar um perfil falso nas redes sociais, ou uma conta fictícia de e-mail, ou ainda roubar a senha de outra pessoa para mandar recados maldosos.				
11	Cyberbullying não é uma brincadeira, mas também não é um crime.				
12	Todo mundo tem direito de postar o que quiser na internet. Se alguém se sentir ofendido, é problema dele!				
13	Quando a agressão é virtual, os estragos não são reais.				
14	Se percebo que um colega está sofrendo bullying devo contar a um adulto de confiança para que tome as providências.				



Um colega seu passa sempre os intervalos sozinho, nunca é chamado para brincar ou fazer trabalhos. Você...

- A) Convida-o para brincar ou fazer trabalhos com você.
- B) Acha que não há problemas e ele não ter amigos.



Um colega o procura para dizer que está sofrendo bullying na internet. O que você faz?

- A) Coloca a "vítima" e agressores frente a frente para descobrir a verdade.
- B) Encoraja seu colega a pedir ajuda ao professor / diretor.



Há um novo aluno na turma, transferido de outra escola. Como você reage?

- A) Tira uma foto dele e posta na rede social com a legenda "Aluno novo na turma!".
- B) Conversa com ele no intervalo e oferece ajuda.



Seu amigo conheceu alguém pela internet há seis meses. Ele gostaria de conhecê-lo pessoalmente. Você afirma:

- A) Pode encontrá-lo, em local público, com um colega.
- B) Não deve ter receio, pois o conhece há meses.



Alguns colegas do seu irmão mais novo postaram mensagens dizendo que ele é estranho. Você...

- A) Junto com o irmão vai conversar com a direção.
- B) Diz para ele não se importar, não falaram nada demais.



Um aluno muito chato esqueceu o celular e este está desbloqueado. Como você reage?

- A) Manda mensagens com o celular dele para encrencá-lo.
- B) Procura avisar ele do esquecimento o quanto antes.



Você viu que um colega que tem deficiência física foi xingado por outros em uma rede social. O que você faz?

- A) Finge que não viu e que não sabe de nada.
- B) Conversa com um professor sobre o que viu.



Um colega que provoca e xinga alunos e professores nas redes sociais, passou a ser alvo de bullying. Você...

- A) Acha bom, assim ele aprende a respeitar os outros.
- B) Conversa com seus pais e avisa a diretora da escola.



Dois alunos começam a se xingar em um grupo de conversa na internet, você...

- A) Sai da conversa e vai fazer outra coisa.
- B) Pede para eles pararem e busca auxílio a resolver o conflito.





Se você fosse pai/mãe, o que você diria quanto ao tempo de uso da internet?

- A) Podem conectar, mas devem praticar outras atividades
- B) Não é necessário orientar.



Como você orientaria um amigo para evitar que a identidade digital dele seja utilizada por uma pessoa mal intencionada?

- A) As pessoas já estão espertas sobre isso.
- B) Ele deve ter cuidado ao usar computadores públicos



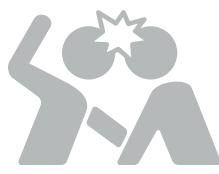
Quais são os cuidados que devem ser tomados ao abrir arquivos de pessoas que não conhecemos?

- A) Deve passar o antivírus para abrir o arquivo.
- B) Não há riscos ao abrir arquivos de desconhecidos



Se você fosse professor e visse dois alunos se agredindo fisicamente no intervalo, você...

- A) Coloca-se entre os alunos, mesmo que seja agredido.
- B) Pede que parem e chama um funcionário para ajudar.



Se você fosse professor e dois alunos tivessem acabado de se agredir fisicamente, você...

- A) Deixa-os em salas separadas até se acalmarem, conversa separadamente com cada aluno e depois busca solução com ambos.
- B) Sugere suspensão.



Muitos adolescentes estão usando aplicativos para paquerar. Um colega sugere que você coloque fotos muito sensuais e provocativas. Como você reage?

- A) Discorda, mas fica pensativo(a) sobre o assunto.
- B) Concorda, têm que chamar a atenção



Qual é a forma mais correta de fazer uso da Internet em trabalhos escolares?

- A) Não podemos copiar trabalhos, é crime.
- B) Devemos usar livremente a internet para os trabalhos.



Por que não publicar fotos ou filmagens sem autorização das pessoas?

- A) Se a imagem não ofender a pessoa, não há problema.
- B) É difícil saber quem colocou a imagem, não há problema.



Seria certo meus pais procurarem meu nome na internet?

- A) Não, seria invasão da minha privacidade.
- B) Sim, acho bom que se interessem pelo o que faço.





Um colega posta comentários pessimistas constantemente nas redes sociais. Quando perguntado sempre diz “Não é nada”. Você...

- A) Não toma atitude, isso faz parte da adolescência.
- B) Conversa com ele para saber se está tudo bem e oferece ajuda.



Um de seus amigos comenta que conheceu alguém na internet e que irá encontrá-lo. Você....

- A) Diz que pode ser perigoso e pede que vá acompanhado, avise aos pais e que marque em local público.
- B) Fica tranquilo, é comum conhecer gente na internet.



Você escuta alguns colegas cochicharem sobre fotos postadas na internet que humilham outro colega. Você...

- A) Diz que isso é crime e aconselha a retirarem as fotos da rede e pedirem desculpas ao colega.
- B) Emprasta um livro de autoajuda para o colega.



Em qual instituição devo buscar ajuda caso tenha minhas fotos publicadas indevidamente na Internet?

- A) Fórum Municipal.
- B) Escola.
- C) Conselho tutelar.



Como os sites de relacionamento podem ser um risco para minha segurança?

- A) Podem tentar vender drogas e ter conversas sexuais.
- B) Posso receber informações incorretas das pessoas.



Como meus pais podem ajudar a manter-me seguro em sites de relacionamento?

- A) Conversar sobre sites que gosto e como me proteger.
- B) Eles não serviriam de ajuda para isso.



Uma amiga comenta que o namorado colocou fotos sensuais dela na internet.

- A) Sugere que ela faça um boletim de ocorrência na polícia.
- B) Acha que ela é quem errou por ser tão nova e já tirar fotos sensuais.



Um colega seu desabafa que o irmão está sendo vítima de bullying na internet. Você...

- A) Diz que a melhor coisa é conversar com os pais e diretoria da escola.
- B) Pede para o amigo humilhá-los na internet.



Você viu comentários de um professor reclamando dos alunos em uma rede social. Você...

- A) Cria uma comunidade para sua turma falar mal do professor como vingança.
- B) Fala para ele que isso não é legal.





Como posso utilizar de forma adequada as informações disponíveis na internet?

- A) Posso usar as informações como quiser.
- B) As busco em sites confiáveis e cito o endereço do site.



Quais os riscos de fazer justiça com o "próprio mouse"?

- A) Pode ser preso, pois caluniar alguém é crime.
- B) Não há problemas, ninguém irá descobrir.



É possível participar de comunidades virtuais de forma segura?

- A) Não há maneiras seguras de participar das comunidades.
- B) Sim, mas é necessário conhecer os perigos.



Qual a diferença entre o bullying e o cyberbullying?

- A) O cyberbullying é menos grave por ser virtual.
- B) O cyberbullying é o bullying com o uso de tecnologias.



É certo que os pais controlem os filhos para que não façam download de arquivos inapropriados para a idade dele?

- A) Não, pois o antivírus cumpre esse papel.
- B) Sim, devem dialogar e estar próximos ao usar a internet.



Seus pais deveriam prestar atenção no lugar, tempo e forma que você usa a internet, redes sociais e o celular?

- A) Não, os filhos devem ter liberdade total.
- B) Sim, devem conversar sobre o assunto e orientar.



Se meu vizinho me conta que estão tirando sarro de um amigo dele pela internet, eu diria...

- A) Isso é sério, seu amigo deveria falar com um adulto.
- B) É melhor não se intrometer, pode sobrar para você.



Sua amiga disse estar namorando alguém que conheceu em uma sala de bate-papo, de uma cidade distante.

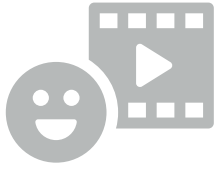
- A) Sem problema, não ocorre algo grave pela internet.
- B) Diz ser legal, mas para ela não mandar fotos sensuais.



Seu irmão mais novo está gargalhando em frente ao computador e, quando você chega perto, ele rapidamente fecha o site. Você...

- A) Pergunta aos amigos dele se ele tem feito algo de errado.
- B) Não conversa com ele, pois não é seu filho.

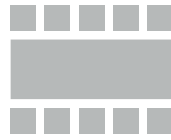




— □ ×

Seu amigo te chama para ver um vídeo engraçado em que pessoas tem dificuldades para ler.

- A) Diz não ter graça, pois ofende as pessoas.
- B) Aproveita para gargalhar com ele, pois é divertido.



— □ ×

Teu tio baixou um filme na internet e fez uma cópia para você. Você...

- A) Alerta-o ser crime baixar conteúdos sem permissão.
- B) Agradece e combina um dia pra assistirem juntos.



— □ ×

Atualmente, o celular pode ser prejudicial. Em quais contextos deve-se evitar utilizar o celular?

- A) Durante o trajeto casa-escola.
- B) Durante as aulas.

— □ ×

Escreva sua própria missão!

— □ ×

Escreva sua própria missão!

— □ ×

Escreva sua própria missão!

— □ ×

Escreva sua própria missão!

— □ ×

Escreva sua própria missão!

— □ ×

Escreva sua própria missão!



Nessa rodada, você será:

BULLY



Seu papel será escolher as alternativas mais prejudiciais para o grupo. Cuidado para não ser descoberto!

Nessa rodada, você será:

BULLY



Seu papel será escolher as alternativas mais prejudiciais para o grupo. Cuidado para não ser descoberto!

Nessa rodada, você será:

BULLY



Seu papel será escolher as alternativas mais prejudiciais para o grupo. Cuidado para não ser descoberto!

Nessa rodada, você será:

ANTI-BULLY



Ajude seus colegas escolhendo sempre a melhor alternativa! Pense com cuidado e tome a melhor decisão para todos

Nessa rodada, você será:

ANTI-BULLY



Ajude seus colegas escolhendo sempre a melhor alternativa! Pense com cuidado e tome a melhor decisão para todos

Nessa rodada, você será:

ANTI-BULLY



Ajude seus colegas escolhendo sempre a melhor alternativa! Pense com cuidado e tome a melhor decisão para todos

Nessa rodada, você será:

ANTI-BULLY



Ajude seus colegas escolhendo sempre a melhor alternativa! Pense com cuidado e tome a melhor decisão para todos

Nessa rodada, você será:

ANTI-BULLY



Ajude seus colegas escolhendo sempre a melhor alternativa! Pense com cuidado e tome a melhor decisão para todos



**CORTE NA LINHA
TRACEJADA**



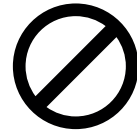
VETO A EQUIPE



VETO A EQUIPE



VETO A EQUIPE



VETO A EQUIPE



VETO A EQUIPE



VETO A EQUIPE



VETO A EQUIPE



VETO A EQUIPE



LÍDER

ANTI-BULLY

ANTI-BULLY

ANTI-BULLY

ANTI-BULLY

ANTI-BULLY

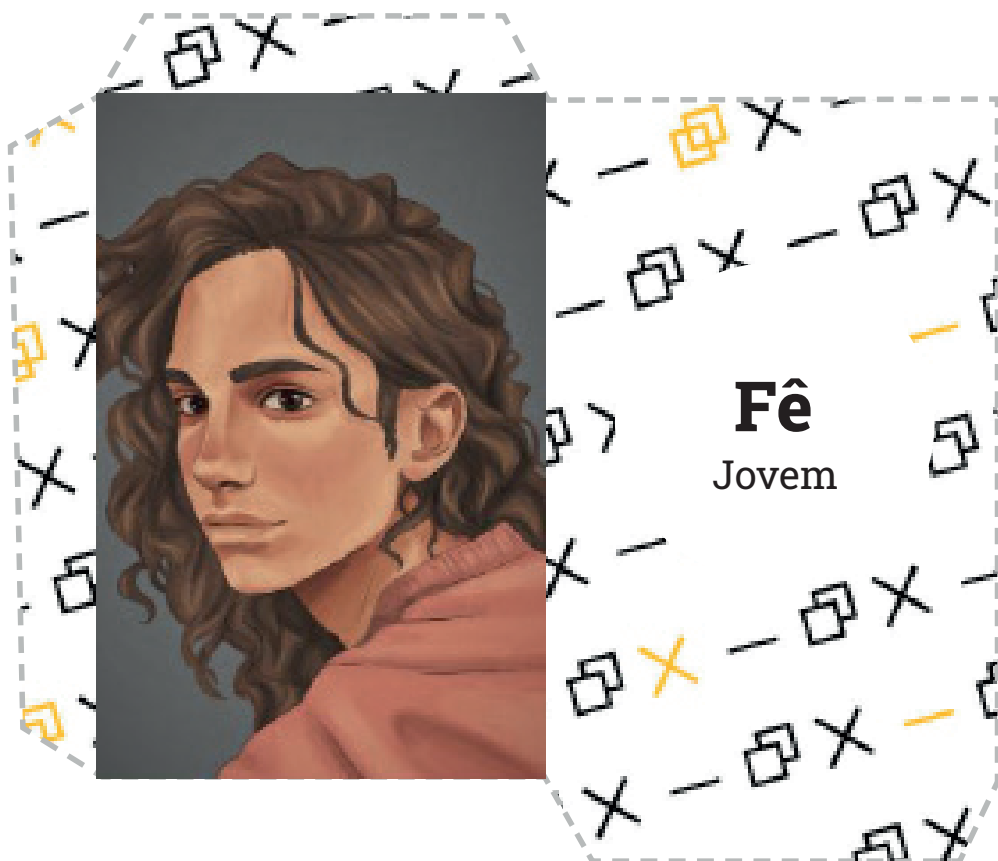
BULLY

BULLY

BULLY

BULLY

BULLY



CORTE NA LINHA TRACEJADA
E COLE AS ABAS LATERAL E INFERIOR





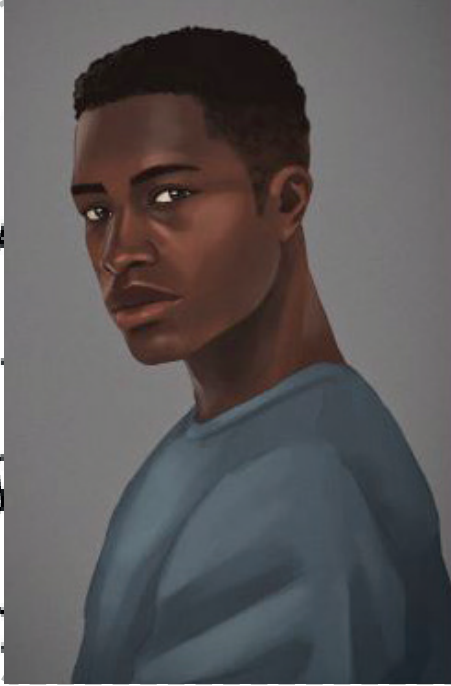
Vini
Jovem



Anna
Responsável

CORTE NA LINHA TRACEJADA
E COLE AS ABAS LATERAL E INFERIOR





Isaque

Profe



Sofia

Profe

CORTE NA LINHA TRACEJADA
E COLE AS ABAS LATERAL E INFERIOR





Marcos

Responsável



Rayssa

Jovem

CORTE NA LINHA TRACEJADA
E COLE AS ABAS LATERAL E INFERIOR

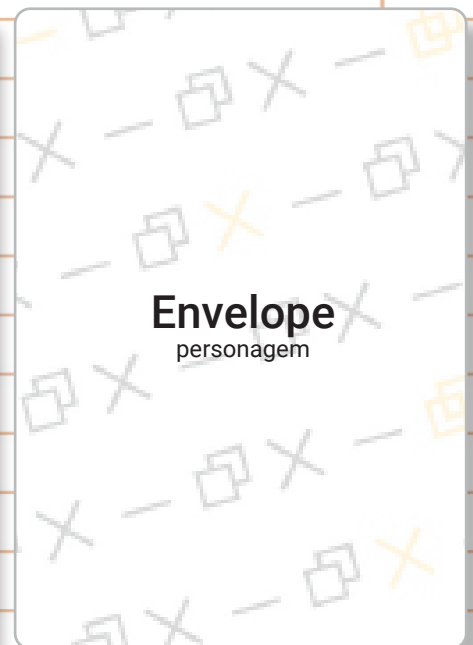


Tabuleiro de missão

não caia na
REDE



Coloque aqui os envelopes dos participantes da missão.
Para vetar esses participantes descarte sua ficha de veto abaixo



não caia na
REDE

Tabuleiro de jogo

Pontuação:

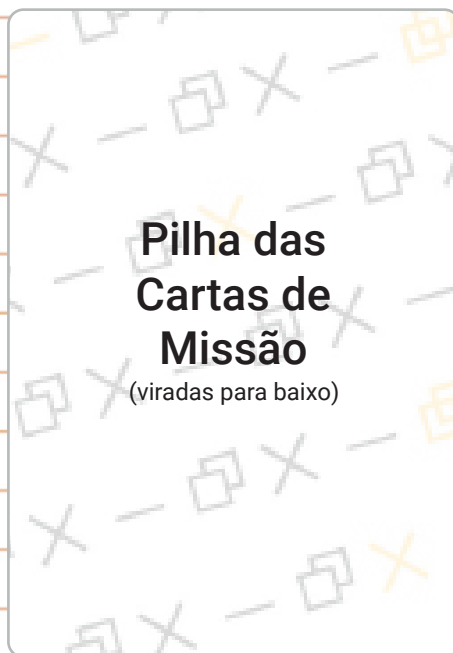
1^a
Missão

2^a
Missão

3^a
Missão

4^a
Missão

5^a
Missão



**Pilha das
Cartas de
Missão**

(viradas para baixo)

**Pilha de
descarte das
missões**

Tabela

Confira o número de participantes de cada missão

	NÚMERO DE JOGADORES			
	Quantos participam?	Quantos participam?	Quantos participam?	Quantos participam?
1 ^a missão	2	2	3	3
2 ^a missão	3	3	3	4
3 ^a missão	2	4	3	4
4 ^a missão	3	3	4	5
5 ^a missão	3	4	4	5