

O Super Valores traz ideias de brincadeiras e atividades para você fazer com sua família e amigos, ajudando a refletir sobre:

- Coisas que são úteis e que você precisa para viver;
- Coisas que você quer comprar, mas não precisa para viver;
- Brincadeiras que são muito divertidas e não custam nada;
- Atividades que precisamos de dinheiro para pagar;
- Atividades que ajudam a fazer novos amigos e podem estimular a criatividade;
- Brincadeiras que podem te ajudar a sair do sofá, ou seja, que trazem ideias para você se movimentar!

Bom divertimento!

Idade: de 7 a 10 anos

Participantes: 2 a 4

Objetivo: Ficar com todas as cartas do baralho

Sobre as cartas

Cada carta traz uma experiência diferente, que apresenta **5 características**. A pontuação das características varia de 1 a 10 conforme a experiência:

- Diversão – o quanto a experiência é divertida
- Amigos – oportunidade de fazer amigos
- Quanto custa – valor financeiro
- Movimento – o quanto a experiência gera de atividade
- Criatividade – o quanto estimula a criatividade e a descoberta de coisas novas

Além disso, cada carta pertence a um ou mais grupos. São 4 grupos no jogo:

- Ultra diversão
- Útil para a vida
- Quero ou preciso?
- Nós e a natureza



Preparação:

As cartas deverão ser distribuídas igualmente para cada um dos jogadores. Cada jogador forma o seu monte e pode ver a primeira carta da pilha. Decida no *par ou ímpar* ou no *2 ou 1* quem será o primeiro a jogar.

Como jogar

Se você é o primeiro a jogar, escolha, dentre as informações contidas na sua carta, aquela que você considera ter o valor capaz de superar a carta do(s) outro(s) jogador(es). Por exemplo: você escolhe a característica “diversão”. Em seguida, você deve falar a sua escolha aos demais jogadores e colocar a sua carta na mesa.

Todos os jogadores deverão então pegar a primeira carta de suas pilhas e mostrar o valor da característica “Diversão”. Quem tiver o valor mais alto da característica “diversão” ganha as cartas da mesa e as coloca embaixo de sua pilha.

Este jogador é quem irá iniciar a próxima rodada.

Mas, atenção:

Se o jogador da vez escolher a característica “quanto custa”, o vencedor da rodada será aquele com o valor mais baixo desta característica.

O jogo continua até que um dos participantes fique com todas as cartas do baralho, vencendo a partida.

Empate:

Se dois ou mais jogadores abrem cartas com o mesmo valor da característica escolhida, há um empate. Ganha quem tiver a carta que pertence a mais de um grupo. Exemplo: Ultra diversão e Nós e a natureza.

Se ainda assim houver empate, uma nova rodada deverá ser iniciada para desempatar. Ganha as cartas da rodada anterior quem tiver o valor mais alto na rodada seguinte.