



# ÉRASE UNA VEZ... EL HOMBRE

## JUEGO DE PREGUNTAS SOBRE HISTORIA

Edad: A partir de 6 años  
Jugadores: 2-4

### CONTENIDO DEL JUEGO

- 1 tablero pequeño de juego
- 96 cartas con preguntas
- 4 peones
- 4 fichas «¿Antes o Después?»

### ¿CÓMO JUGAR?

#### • OBJETIVO DEL JUEGO

Responde a las preguntas del Maestro sobre el tema el tema de historia para poder avanzar en el tablero. El primero que termine el recorrido gana la partida.

#### • PREPARACIÓN DEL JUEGO

Coloca el tablero en el centro de la mesa y pon las cartas a su lado en una pila, con la cara de las preguntas en tu idioma boca abajo y la carta sin preguntas cubriendo la pila. A continuación, cada jugador elige el peón con el que quiere jugar y lo coloca en la casilla de salida. Empieza la partida el jugador más joven.

#### • DESARROLLO DE UNA RONDA

Es tu turno. El jugador situado a tu izquierda roba la primera carta de la pila y te lee la pregunta. Debes indicarle el nivel de la pregunta que deseas responder.

Si respondes correctamente a la pregunta, avanzarás el número de casillas que corresponda al nivel de la pregunta. Si la respuesta no es correcta, permanecerás en la casilla en la que estés. A continuación, el turno pasa al siguiente jugador, salvo que llegues a una casilla «¿Antes o Después?» .



## • NIVELES DE LAS PREGUNTAS

• **NIVEL 1**: una pregunta con 2 propuestas de respuesta. Si respondes correctamente a una pregunta de nivel 1, avanzas una casilla.

• **NIVEL 2**: una pregunta con 4 propuestas de respuesta. Si respondes correctamente a una pregunta de nivel 2, avanzas 2 casillas.

• **NIVEL 3**: una pregunta sin propuesta de respuesta. Si respondes correctamente a una pregunta de nivel 3, avanzas 3 casillas.

## • CASILLAS « ¿ANTES O DESPUÉS? »

Si tras haber dado una respuesta correcta llegas a una casilla «¿Antes o Después?», deberás sacar una carta y leer la pregunta «¿Antes o Después?» a los otros jugadores.



Estos deberán indicar si creen que un hecho histórico ha tenido lugar antes o después que un determinado hecho. (Por ejemplo: ¿Cleopatra vivió antes o después que Ramsés III?). Cada jugador coge su ficha «¿Antes o Después?» y la coloca delante suyo con la cara que corresponde a la respuesta hacia arriba, tapándola con la mano. Cuando

todos los jugadores están listos, levantan la mano y muestran su respuesta. Los jugadores que han acertado la respuesta avanzan una casilla y, en caso contrario, la retroceden.

## • FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador que termina el recorrido y sitúa su peón en la casilla de llegada, gana la partida.

## • MODALIDAD PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

Con niños más pequeños, se puede escoger jugar solamente con las preguntas de nivel 1, o de nivel 1 y 2. En ese caso, el número de casillas que se avancen puede obtenerse con un dado tradicional (no incluido): un 1 o un 2, se avanza 1 casilla, un 3 o un 4, se avanzan 2 casillas, un 5 o un 6, se avanzan 3 casillas.





ATENÇÃO! CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS.  
 PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA.  
 GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.  
 O CONTEÚDO DESTES CONJUNTOS PODE VARIAR DO QUE É MOSTRADO NAS  
 FOTOGRAFIAS.  
 Fabricado em Espanha por **EDUCAR BORRAS, S.A.U.** Osona, 1  
 08192 Sant Quirze del Vallès • Espanha • [www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



18856

Os mais jovens podem optar por jogar apenas com as perguntas de nível 1, ou de nível 1 e 2. Nesse caso, o número de casas a avançar pode ser determinado por um dado convencional (não fornecido): 1 ou 2, avança-se 1 casa – 3 ou 4, avança-se 2 casas – 5 ou 6, avança-se 3 casas.

## • VARIANTE PARA OS MAIS JOVENS

O primeiro jogador a terminar o percurso e a levar o seu peão até à casa de chegada ganha o jogo.

## • FIM DO JOGO

Quando todos os jogadores estiverem prontos, retiram as mãos para mostrar as suas respostas. Os jogadores que tiverem dado a resposta correta avançam uma casa, os outros recuam uma casa.



Estes deverão indicar se pensam que um facto histórico teve lugar antes ou depois de outro facto especificado. (Por exemplo: Cleópatra viveu antes ou depois de Ramesses III?). Cada um dos jogadores agarra na sua ficha "Antes ou Depois?" e coloca-a à sua frente com o lado correspondente à sua resposta voltado para cima, tapando-a com a mão.

Quando todos os jogadores estiverem prontos, retiram as mãos para mostrar as suas respostas. Os jogadores que tiverem dado a resposta correta avançam uma casa, os outros recuam uma casa.

## • CASAS "ANTES OU DEPOIS?"

Se, depois de teres dado uma resposta correta, chegares a uma casa "Antes ou Depois?", deverás tirar uma carta para ler a pergunta "Antes ou Depois?" aos outros jogadores.

Se responderes corretamente a uma pergunta de nível 3, avanças três casas

• **NÍVEL 3** : pergunta sem proposta de resposta. Se responderes corretamente a uma pergunta de nível 2, avanças duas casas

• **NÍVEL 2** : pergunta com 4 propostas de resposta. Se responderes corretamente a uma pergunta de nível 1, avanças uma casa

• **NÍVEL 1** : pergunta com 2 propostas de resposta. Se responderes corretamente a uma pergunta de nível 1, avanças uma casa



# ERA UMA VEZ... O HOMEM

## JOGO DE PERGUNTAS SOBRE HISTÓRIA



Idade: A partir dos 6 anos  
Jogadores: 2-4

### CONTÉUDO DO JOGO

- 1 pequeno tabuleiro de jogo
- 96 cartas com perguntas
- 4 pedões
- 4 fichas "Antes ou Depois?"

### COMO JOGAR?

#### • OBJETIVO DO JOGO

Responde às perguntas do Mestre sobre o tema de história para poderes avançar no tabuleiro. O primeiro a terminar o percurso ganha o jogo.

#### • PREPARAÇÃO DO JOGO

Coloca o tabuleiro no centro da mesa e empilha as cartas ao lado do tabuleiro, com o lado das perguntas em seu idioma voltado para baixo e a carta sem perguntas cobrindo a pilha. Em seguida, cada jogador escolhe o péo com que pretende jogar e coloca-o na casa de partida. O jogador mais jovem começa o jogo.

#### • DESENLAR DE UMA JOGADA

É a tua vez. O jogador à tua esquerda tira a primeira carta do monte para ler a pergunta. Deves indicar-lhe o nível da pergunta a que pretendes responder. Se responderes corretamente à pergunta, devers avançar o número de casas correspondente ao nível da pergunta. Se deres uma resposta errada, permaneces na casa onde estás. Em seguida, passas a vez ao jogador seguinte, a menos que chegues a uma casa "Antes ou Depois?".

