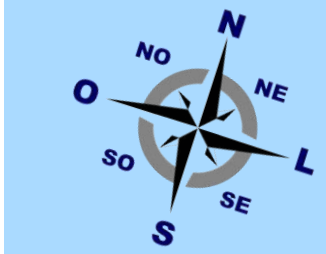
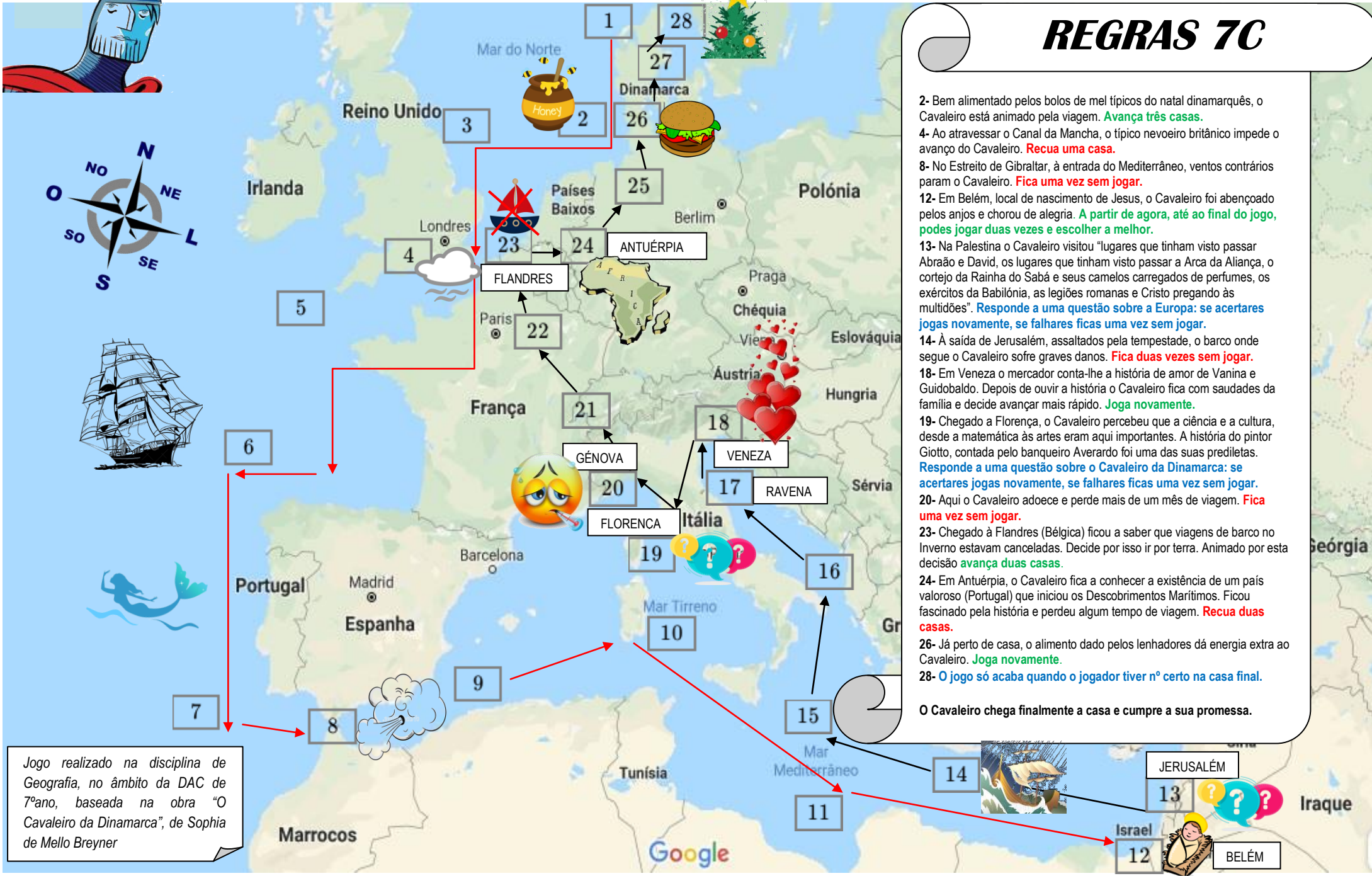


VAMOS FAZER A VIAGEM DO CAVALEIRO DA DINAMARCA



Jogo realizado na disciplina de Geografia, no âmbito da DAC de 7ºano, baseada na obra "O Cavaleiro da Dinamarca", de Sophia de Mello Breyner



REGRAS 7C

- 2- Bem alimentado pelos bolos de mel típicos do natal dinamarquês, o Cavaleiro está animado pela viagem. **Avança três casas.**
- 4- Ao atravessar o Canal da Mancha, o típico nevoeiro britânico impede o avanço do Cavaleiro. **Recua uma casa.**
- 8- No Estreito de Gibraltar, à entrada do Mediterrâneo, ventos contrários param o Cavaleiro. **Fica uma vez sem jogar.**
- 12- Em Belém, local de nascimento de Jesus, o Cavaleiro foi abençoado pelos anjos e chorou de alegria. **A partir de agora, até ao final do jogo, podes jogar duas vezes e escolher a melhor.**
- 13- Na Palestina o Cavaleiro visitou "lugares que tinham visto passar Abraão e David, os lugares que tinham visto passar a Arca da Aliança, o cortejo da Rainha do Sabá e seus camelos carregados de perfumes, os exércitos da Babilónia, as legiões romanas e Cristo pregando às multidões". **Responde a uma questão sobre a Europa: se acertares jogas novamente, se falhares ficas uma vez sem jogar.**
- 14- À saída de Jerusalém, assaltado pela tempestade, o barco onde segue o Cavaleiro sofre graves danos. **Fica duas vezes sem jogar.**
- 18- Em Veneza o mercador conta-lhe a história de amor de Vanina e Guidobaldo. Depois de ouvir a história o Cavaleiro fica com saudades da família e decide avançar mais rápido. **Joga novamente.**
- 19- Chegado a Florença, o Cavaleiro percebeu que a ciência e a cultura, desde a matemática às artes eram aqui importantes. A história do pintor Giotto, contada pelo banqueiro Averardo foi uma das suas prediletas. **Responde a uma questão sobre o Cavaleiro da Dinamarca: se acertares jogas novamente, se falhares ficas uma vez sem jogar.**
- 20- Aqui o Cavaleiro adoece e perde mais de um mês de viagem. **Fica uma vez sem jogar.**
- 23- Chegado à Flandres (Bélgica) ficou a saber que viagens de barco no Inverno estavam canceladas. Decide por isso ir por terra. Animado por esta decisão **avança duas casas.**
- 24- Em Antuérpia, o Cavaleiro fica a conhecer a existência de um país valoroso (Portugal) que iniciou os Descobrimentos Marítimos. Ficou fascinado pela história e perdeu algum tempo de viagem. **Recua duas casas.**
- 26- Já perto de casa, o alimento dado pelos lenhadores dá energia extra ao Cavaleiro. **Joga novamente.**
- 28- **O jogo só acaba quando o jogador tiver nº certo na casa final.**

O Cavaleiro chega finalmente a casa e cumpre a sua promessa.