



Os peões e o dado são apenas uma sugestão. Podem ser utilizados dados comuns e improvisar com os peões: botões, pedrinhas ou algum peão perdido de outro jogo.

JOGO DA ACESSIBILIDADE DIGITAL

INSTRUÇÕES:

- Quantidade de jogadores: 2 a 4 (podendo ser até 6!)
- Duração do jogo: de 20 a 30 minutos.

O objetivo do jogo é aprender a tornar um site acessível. A dinâmica é bem simples:

- 1) cada jogador joga o dado na sua vez na rodada e o número obtido indica o número de casas que ele tem que andar. Dois jogadores podem ocupar a mesma casa.
- 2) Ao chegar na casa o jogador deve ler e cumprir a ação descrita na casa.
- 3) Se uma casa de ação (brancas) diz ao final do enunciado "Faça uma pausa para um café" o jogador deve avançar o peão para casa "Pausa para o café" mais próxima.
- 4) As casas "codificando" e "pausa para o café" não tem nenhuma ação.
- 5) Se o jogador cair numa casa CRAPTCHA!, ele deve tirar uma carta da pilha, ler o enunciado em voz alta e solucionar a questão. Vale a ajuda dos colegas.
- 6) Se o jogador solucionar o CRAPTCHA! pode jogar o dado novamente e prosseguir, caso contrário, ficará na casa CRAPTCHA! e retira uma nova carta na próxima rodada.
- 7) O jogador só sairá da casa CRAPTCHA! ao solucionar a questão de uma carta.
- 8) Vence o primeiro que chegar na casa final, não precisando tirar o número exato no dado.

BOM JOGO!