

# Toxic

## **INICIAR O JOGO:**

- Lança o dado para decidir quem começa. O jogador com o número mais alto começa.

## **SE O DADO MOSTRAR 6:**

- Se te calhar um 6, não podes jogar outra vez.

## **CASA "TIRA UMA CARTA":**

- Se calhares numa casa "tira uma carta" durante a vez de outro jogador, começa a tua vez tirando uma carta.
- Depois de tirares a carta, podes lançar o dado para começar a tua vez.
- Se calhares noutra casa "tira uma carta" na mesma jogada, lê esta carta antes de a tua vez terminar.

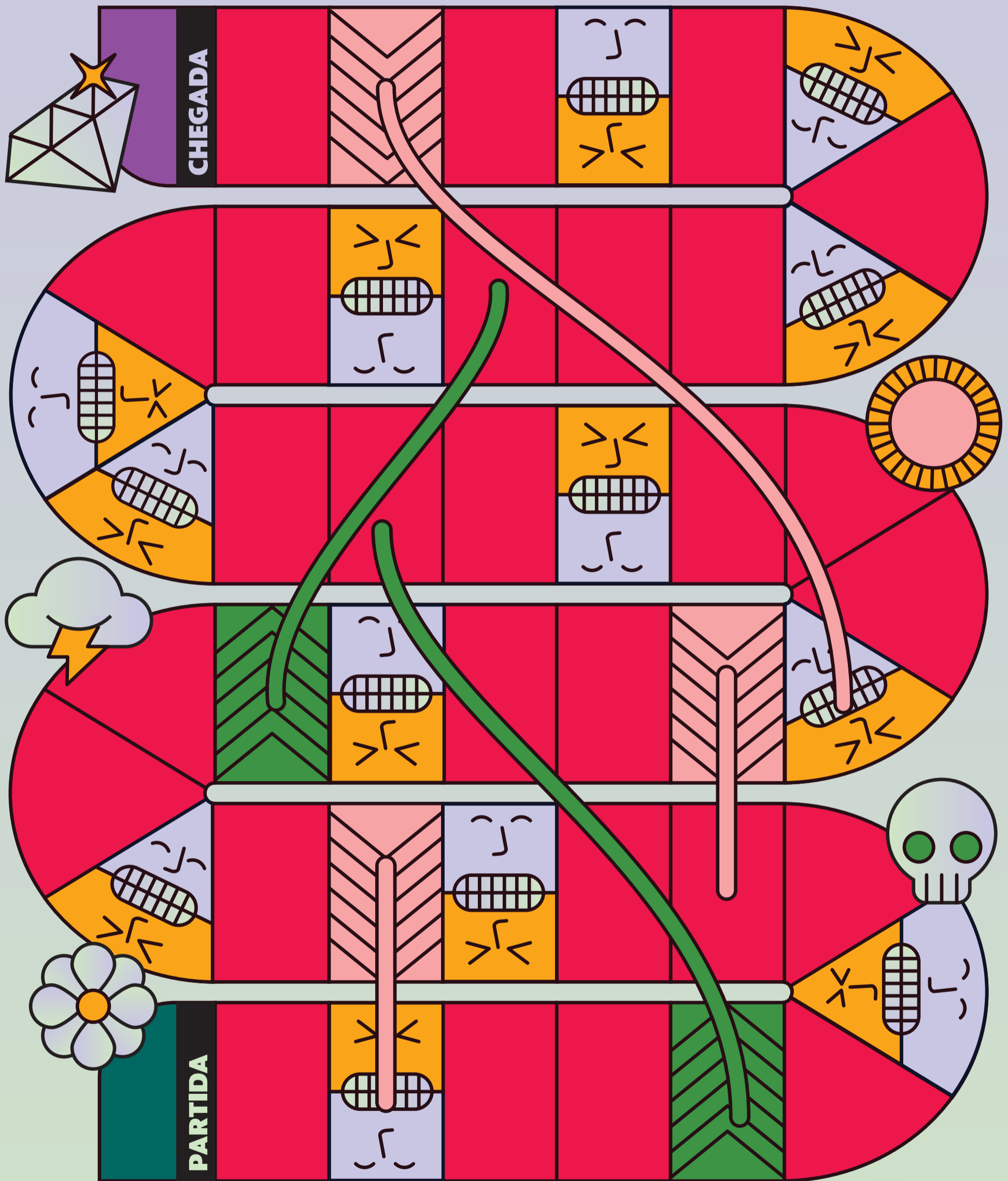
## **PERGUNTA DE REFLEXÃO:**


- Quando tirares uma pergunta de reflexão, deves lê-la em voz alta. Todos os jogadores devem participar na reflexão.


## **COMO GANHAR:**


- Para ganhares, tens de chegar à meta com o número exacto de pintas no dado.

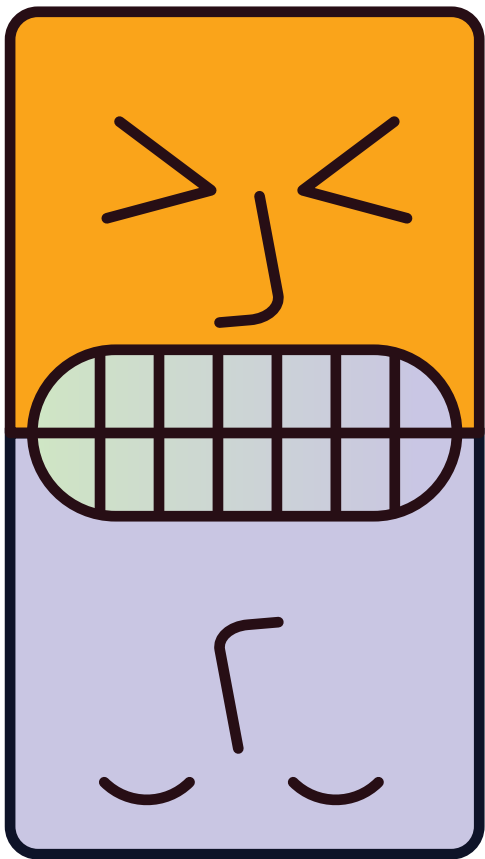
# Toxic



 Tira uma carta

 Caíste :-)

 Subiste!



# Reflexão

Estás a jogar com um amigo que começa a dizer coisas desagradáveis a outros jogadores. Tu não achas bem, mas tens medo que o teu amigo deixe de jogar contigo se disseres alguma coisa. O que farias?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Os pais do teu amigo acabaram de se divorciar, e ele fica muitas vezes zangado durante os treinos de futebol e começa a lutar. Que sentimentos achas que ele tem para ficar tão zangado?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Muitos dos teus amigos começaram a usar uma marca de roupa cara. Tu queres o mesmo, mas os teus pais dizem que é demasiado caro. Tens medo de não seres aceite se não tiveres roupa desta marca. O que fazes?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Estás a jogar um jogo online e alguém com quem jogas diz coisas desagradáveis a outros jogadores por serem raparigas. Pede-lhes para pararem, mas depois eles começam a dizer-te coisas desagradáveis a ti também. O que fazes?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

O Alex tira uma fotografia ao Samuel sem pedir, e o Samuel não quer que a fotografia seja partilhada. O Alex acha piada e envia-ta no Snapchat. Tu também achas a fotografia engraçada e queres partilhá-la com outros. Como achas que o Samuel se vai sentir se partilhares a fotografia?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avanças uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Um amigo da primária olha para ti de forma desagradável e diz coisas falsas sobre ti a outras pessoas. Sentes-te magoado(a) com isto. O que fazes?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Gostas de alguém da tua turma e têm estado a conversar todos os dias, mas de repente essa pessoa deixa de responder às tuas mensagens. Consegues ver que leu as mensagens, mas não obténs resposta. Estás confuso(a) e chateado(a). O que fazes?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Na escola, alguém começa a gozar com o Nico, dizendo que ele é gordo. Ele ri-se, mas tu percebes que ele não acha piada. Tu também te ris porque toda a gente se está a rir. Como achas que o Nico se sente?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Tu e alguns amigos estão a jogar futebol depois da escola. De repente, o David e o Elias começam a discutir depois de uma entrada mais dura, e parece que vão lutar. Tu conheces os dois e sabes que eles, na verdade, são amigos. Podes tentar parar a discussão, ficar só a ver, ou ir chamar um adulto. O que fazes?

## **Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Entraste para um novo grupo na escola e levas a tua melhor amiga, a Maria, para os conhecer. No parque, ela diz algo rude e despropositado, e tu vês que os teus novos amigos reagem, ficando zangados contigo por a teres levado. O que fazes?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

O Amir acabou de entrar para a tua turma e é um refugiado da Síria. Tu queres conhecê-lo, mas não falam a mesma língua. Como podes fazer com que o novo aluno se sinta bem-vindo na turma?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Conversas online com um rapaz/rapariga mais velho(a) que achas fixe, mas que nunca conheceste pessoalmente. A pessoa acha-te giro(a) e pede-te para enviarestes fotografias que consideras um pouco ousadas. A pessoa promete não as enviar a mais ninguém. O que fazes?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

A Mila sente-se traída pela sua melhor amiga, a Lina. Então, a Mila espalha um boato de que a Lina contou segredos a outro círculo de amigos. Isto causa muitos problemas no grupo de amigos. Que razões poderá ter a Mila para inventar o boato?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Um influencer que segues diz que para teres bom aspecto, tens de comer menos, beber muita água e fazer exercício de manhã cedo. Já tentaste fazer isto durante uma semana, mas sentes-te cansado(a) e com fome. Vais continuar com esta rotina, mesmo que só tenha passado uma semana?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Ouves um boato sobre uma rapariga que conheces que anda a tentar engatar todos os rapazes nas redes sociais. Tu achas que não é verdade. Se disseres aos teus amigos que o boato é falso, podes tornar-te menos popular no teu grupo. Vais defender aquilo em que acreditas ser o correcto ou vais ficar calado(a)?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

O teu amigo anda com pessoas que são más para os outros e pergunta-te se queres juntar-te a eles. Tu não gostas do comportamento deles. Irias sair com eles na mesma ou escolherias não te juntares a eles?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Um amigo começa a passar mais tempo com outras pessoas em vez de contigo, porque dizem que não és suficientemente fixe. Achas que os verdadeiros amigos se tratam assim? Como lidarias com isso?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Um amigo diz-te que se juntou a um grupo que organiza lutas e convida-te a participar. Irias ou não?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Um amigo oferece-te um trabalho a vender vapes a adolescentes mais novos. Aceitarias o trabalho ou não?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

Se publicares fotografias privadas do(a) teu/tua ex online como forma de vingança, o que achas que vai acontecer?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

És adicionado(a) a um grupo privado no Snapchat. No grupo, vês que os outros estão a dizer mal de alguém que foi expulso do grupo. O que farias nesta situação?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avanças uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Reflexão

És adicionado(a) a um grupo privado no Snapchat. Alguém no grupo diz que o teu amigo Max não é suficientemente fixe para entrar no grupo. Tu sabes que o Max vai ficar chateado por ser excluído. O que farias?

**Pensa no assunto e depois escolhe quem deve avançar:**

1. Tu avanças duas casas.
2. Todos avançam uma casa.
3. Tu avanças uma casa, mas todos os outros têm de recuar uma casa.

# Toxic

Vira-te para o jogador à tua esquerda e diz o seguinte:

***Espero que morras***

## **Escolhe:**

1. O jogador à tua esquerda avança uma casa.
2. Tu avanças uma casa.

# Toxic

Vira-te para o jogador à tua direita e diz o seguinte:

***Puta de merda***

## **Escolhe:**

1. O jogador à tua direita avança uma casa.
2. Tu avanças uma casa.

# Toxic

Vira-te para o jogador à tua esquerda e diz o seguinte:

***És gordo(a) e feio(a)***

## **Escolhe:**

1. O jogador à tua esquerda avança uma casa.
2. Tu avanças uma casa.

# Toxic

Vira-te para o jogador à tua direita e diz o seguinte:

***F\*ck you bitch***

## **Escolhe:**

1. O jogador à tua direita avança uma casa.
2. Tu avanças uma casa.

# Toxic

Vira-te para o jogador à tua esquerda e diz o seguinte:

***Vai-te enforcar***

## **Escolhe:**

1. O jogador à tua esquerda avança uma casa.
2. Tu avanças uma casa.

# Toxic

Vira-te para o jogador à tua direita e diz o seguinte:

***Cona gorda inútil***

## **Escolhe:**

1. O jogador à tua direita avança uma casa.
2. Tu avanças uma casa.

# Toxic

Vira-te para o jogador à tua esquerda e diz o seguinte:

***Vou-te matar***

## **Escolhe:**

1. O jogador à tua esquerda avança uma casa.
2. Tu avanças uma casa.

# Toxic

Vira-te para o jogador à tua direita e diz o seguinte:

***Shut the f\*ck up bitch***

## **Escolhe:**

1. O jogador à tua direita avança uma casa.
2. Tu avanças uma casa.

# Toxic

Vira-te para o jogador à tua esquerda e diz o seguinte:

***Ninguém gosta de ti***

## **Escolhe:**

1. O jogador à tua esquerda avança uma casa.
2. Tu avanças uma casa.

# Toxic

Vira-te para o jogador à tua direita e diz o seguinte:

***Caralho estúpido de merda***

## **Escolhe:**

1. O jogador à tua direita avança uma casa.
2. Tu avanças uma casa.

# Joker

Às vezes, a vida é mesmo injusta.  
A peça que vai à frente e a que vai  
atrás têm de trocar de lugar.

# Joker

**Vamos a isso! Avança para a próxima casa “tira uma carta” e tira outra carta!**

# Joker

**Sorte a dobrar! Todos os que tirarem um 6 na próxima ronda podem jogar mais duas vezes.**

# Joker

**Estás mesmo aborrecido(a). Não se passa nada. É a vez do próximo jogador.**

# Joker

**Alguém andou a falar mal de ti nas costas e ficaste chateado(a). Tens de recuar 4 casas.**

# Joker

Os teus amigos adoram-te e compraram-te uma prenda! Podes usar esta carta para evitar cair da escada ou para não teres de tirar uma carta tóxica/joker. A carta só pode ser usada uma vez.

# Joker

O sol está a brilhar e acabaste de receber um elogio de alguém de quem gostas. Podes avançar 4 casas!

# Joker

Vê as coisas de uma nova perspectiva! Tu e a pessoa à tua direita têm de trocar de lugar no tabuleiro.

# Joker

**Alguém te chamou “fracasado(a)”. Volta ao início.**

# Joker

Conheceste uma pessoa nova que parece ser muito simpática! Podes lançar o dado outra vez.

# Joker

**Foste excluído(a) de um grupo de Snapchat dos teus amigos. Tens de passar a próxima ronda.**