

# 68 ATIVIDADE

## ANIMAÇÃO CÓGATIVA/LÚDICA

———— JOGO RUMMIKUB | REGRAS ADAPTADAS



Atividade enviada por: Liliana Marques  
**Técnica Superior de Animação Sociocultural**

O Rummikub, jogo que combina elementos de rummy (jogo de cartas), dominó, mahjong e xadrez, foi inventado no início dos anos 1930 por Ephraim.

## OBJETIVOS



Proporcionar prazer;  
Fomentar a participação  
ativa;



Estimular a concentração;  
Estimular a percepção  
visual;



Estimular a atenção;  
Estimular o diálogo  
e a interação.

## MATERIAIS

Jogo Rummikub.

## INSTRUÇÕES

Cada jogador retira 7 peças. Organiza-as como quiserem, normalmente por cores;

[www.primesenior.com](http://www.primesenior.com)

Pergunte, Encontre e Aconselhe,  
Partilhe a sua experiência e faça parte desta comunidade!

Página 2



## INSTRUÇÕES

Começa a jogar quem tiver 3 números seguidos da mesma cor (1,2,3 ou 7,8,9, etc). Caso ninguém tenha 3 números seguidos da mesma cor joga a pessoa, por ordem, que tiver 2 números seguidos;

NOTA: É importante que todos joguem na sua vez;

Depois de estar a primeira fila começada duma cor pode-se iniciar nova fila de nova cor (em jogo só podem estar duas filas de cores diferentes);

A partir daí é jogar, sempre na sua vez, até completar as filas com os números de 1 a 13;

Completas as filas, a pessoa que joga a seguir pode iniciar nova fila como inicialmente. Ex: na mesa está uma fila amarela com 3,4,5 a pessoa que joga a seguir pode jogar o 2 amarelo ou o 6 amarelo;

Cada jogador pode jogar várias peças na sua jogada. Caso não tenha vai ao baralho e retira uma peça.

Neste jogo normalmente não há vencedores. o objetivo é ir completando as filas, de todas as cores, retirando-as de jogo.

Página 3

**[www.primesenior.com](http://www.primesenior.com)**

Pergunte, Encontre e Aconselhe,  
Partilhe a sua experiência e faça parte desta comunidade!

