

3
CONVERSOU COM SEUS PAIS SOBRE UM DESAFIO DA INTERNET
AVANCE 3 CASAS



5
NÃO CITOU A FONTE DA LIÇÃO QUE COPIOU DA INTERNET
FIQUE SEM JOGAR UMA RODADA



10
DENUNCIOU UM PERFIL QUE ESTAVA TE OFENDENDO
JOGUE NOVAMENTE

11
MARCOU ENCONTRO COM ALGUÉM QUE CONHECEU NA INTERNET SEM FALAR ANTES COM SEUS PAIS
VOLTE PARA O INÍCIO DO JOGO



21
BLOQUEOU UM PERFIL QUE ESTAVA PEDINDO FOTOS SUAS
JOGUE NOVAMENTE



19
NÃO FOI NUM PASSEIO COM MEDO DE FICAR SEM INTERNET
VOLTE 6 CASAS



17
PERCEBEU QUE AQUELA SUPERPROMOÇÃO ERA GOLPE
AVANCE 6 CASAS



14
COMPARTILHOU Postagem DUVIDOSA POIS "VAI QUE É VERDADE"
FIQUE SEM JOGAR UMA RODADA



22
CURTIU MENSAGEM FALANDO MAL DE ALGUÉM
VOLTE 4 CASAS



29
CONFIGUROU SEU PERFIL PARA SER VISTO SÓ POR AMIGOS
AVANCE 4 CASAS



32
FICOU ATÉ TARDE JOGANDO E DORMIU NA AULA
VOLTE 9 CASAS



35
AJUDOU ALGUÉM A TER COMPORTAMENTO SEGURO NA INTERNET
JOGUE NOVAMENTE

24
SAIU DA INTERNET E FOI PASSEAR OU LER UM LIVRO
AVANCE 7 CASAS

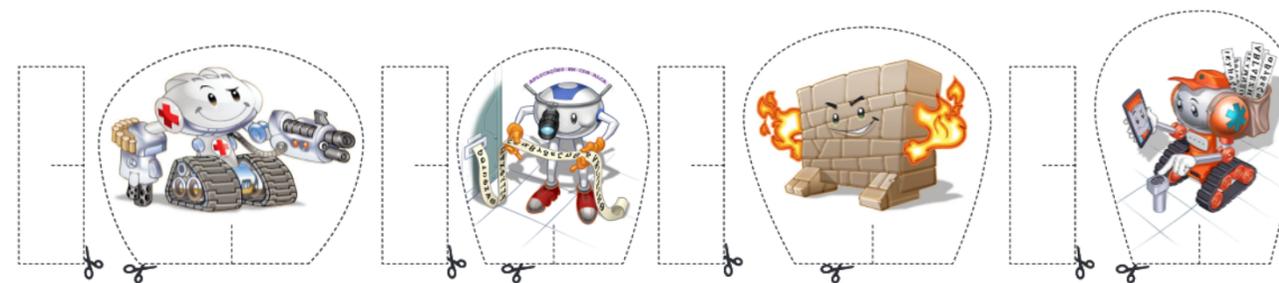
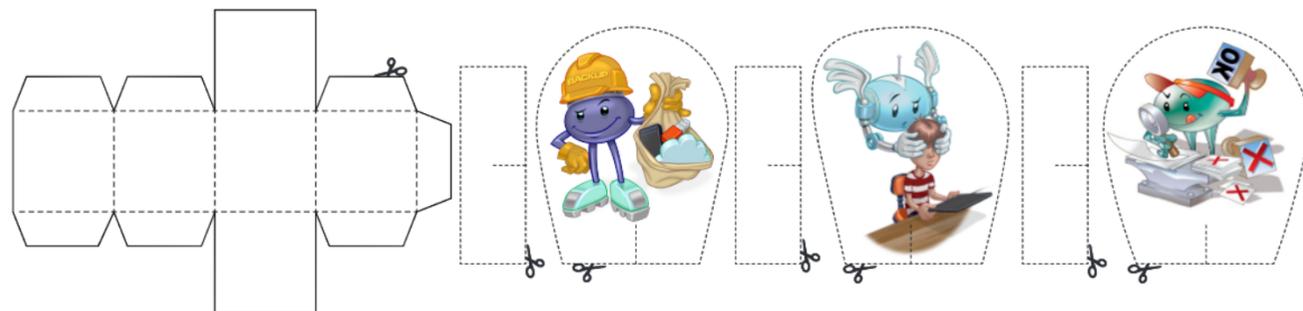


27
POSTOU UMA MENSAGEM COM RAIVA, SEM PENSAR
FIQUE SEM JOGAR UMA RODADA



38
CHEGADA





A INTERNET É AQUILO QUE FAZEMOS DELA!

COM PEQUENAS AÇÕES PODEMOS CONSTRUIR UMA INTERNET MAIS SEGURA E RESPONSÁVEL, E A SUA PARTICIPAÇÃO É ESSENCIAL.

Quer mais brincadeiras e passatempos?

Vá em

<https://internetsegura.br/passatempo/>

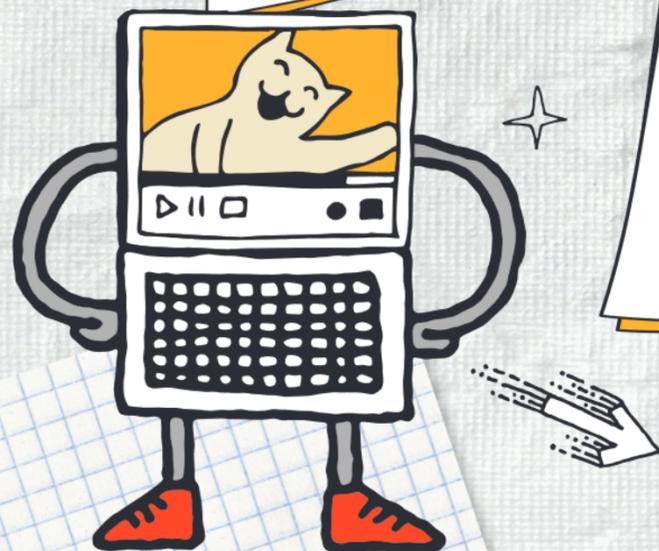


Quer saber como ajudar? Acesse <https://internetsegura.br/>



Já conhece os personagens para montar das Turmas do Bem e do Mal? É só baixar, imprimir e começar a brincar! Eles estão em

<https://internetsegura.br/personagensparamontar/>



@INTERNETSEGURABR
SIGA-NOS!

ENTRE PARA A TURMA DO BEM E AJUDE A CONSTRUIR UMA INTERNET MAIS SEGURA E RESPONSÁVEL!



REGRAS:

1. Para dar a partida e entrar na casa número 1 é necessário tirar 1 ou 6 ao jogar o dado – mas o jogo sempre começa na casa 1;
2. A cada rodada, jogue o dado e ande o número de casas equivalente ao número que saiu no dado;
3. Se você cair em uma casa especial, siga as instruções da casa:
 - se você cair em uma casa que segue as dicas de segurança, você pode chegar no final rapidinho, avançando casas de bônus ou jogando novamente;
 - mas se cair numa casa em que fez algo arriscado, pode ter que voltar várias casas ou até ficar sem jogar;
4. Ganha quem conseguir chegar primeiro na chegada. Mas é preciso tirar no dado o número exato para entrar na chegada. Por exemplo, se você estiver na casa 37 precisa tirar 1, se tirar mais de 1 você anda até a chegada e volta as casas conforme o número que saiu no dado.

PEÇAS:

- Recorte o dado e cole as abas.
- Recorte os personagens da Turma do Bem e encaixe a base para eles ficarem em pé, e então use-os para marcar a casa onde você está.
- Você também pode usar um dado que já tiver e qualquer outra peça para marcar as casas, como botões de cores diferentes ou quadradinhos coloridos.

cert.br nic.br cgi.br