

**INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO**  
**CAMPUS CUIABÁ CEL. OCTAYDE JORGE DA SILVA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**  
**PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**



## **A CORRIDA DO OURO – O JOGO**



**AUTORA: VIVIANE CAVALCANTE ANDRADE**  
**ORIENTADOR: PROF. DR. JULIANO BATISTA DOS SANTOS**

© Viviane Cavalcante Andrade

Todos os direitos reservados.

Proibida a reprodução de partes ou do todo desta obra sem autorização expressa do autor (art. 184 do Código Penal e Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998).

É permitida a reprodução total ou parcial desta obra, desde que citada a fonte.

Proibido o uso comercial do produto educacional.

#### Dados Internacionais de Catalogação na Fonte

---

A553c      Andrade, Viviane Cavalcante  
            A Corrida do Ouro - O Jogo / Viviane Cavalcante Andrade – Cuiabá – MT,  
            2021.  
            27 f. : il. color.

            Orientador(a) Prof. Dr. Juliano Batista dos Santos  
            Produto Educacional. (Mestrado Profissional em Educação Profissional e  
            Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato  
            Grosso, Campus Cuiabá, 2021.

            1. Produto Educacional. 2. Jogo de Tabuleiro. 3. Jogo de Aprendizagem. 4.  
            Aprendizagem de História. 5. Atividade Mineradora na América Portuguesa. I.  
            Título.

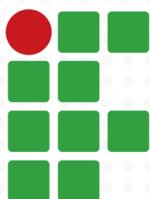
            CDD 981.03

            CDU 981

---

Diagramação: Viviane Cavalcante Andrade

Imagens: Canva

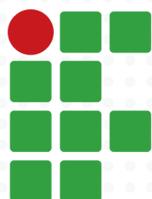


**INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO**  
**CAMPUS CUIABÁ CEL. OCTAYDE JORGE DA SILVA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**  
**PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**



## FICHA TÉCNICA

- **Título do Produto Educacional:** A Corrida do Ouro - O Jogo
- **Origem do Produto Educacional:** Trabalho de dissertação “O Jogo de Tabuleiro como Estratégia para a Aprendizagem de História no Ensino Médio Integrado”.
- **Área de conhecimento:** Ensino.
- **Programa de Pós-graduação:** Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional (ProfEPT).
- **Instituição:** Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT) - Campus Cuiabá Cel. Octayde Jorge da Silva.
- **Autora:** Viviane Cavalcante Andrade.
- **Orientador:** Prof. Dr. Juliano Batista dos Santos.
- **Público-Alvo:** Docentes e estudantes de História.
- **Categoria do Produto Educacional:** Enquadra-se na categoria mídias educacionais, condizendo com a tipologia jogos educacionais de mesa ou virtuais.
- **Objetivo do Produto Educacional:** A Corrida do Ouro – É um jogo de tabuleiro a ser utilizado nas aulas de história, para aprender de um jeito lúdico e mais descontraído sobre a atividade mineradora na América Portuguesa e as transformações econômicas, políticas, sociais, culturais, religiosas ou territoriais por ela provocadas na colônia.



**INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO**  
**CAMPUS CUIABÁ CEL. OCTAYDE JORGE DA SILVA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**  
**PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**



## **FICHA TÉCNICA**

- **Elementos do Produto Educacional:** O jogo é composto por 01 tabuleiro, 06 pinos/marcadores coloridos para marcar a posição dos jogadores, 01 dado de 06 faces, 60 cartas com perguntas, 18 cartas Sorte ou Azar?, 16 cartas Curiosidades e 500 pepitas de ouro.

## SUMÁRIO

5

**1. CARTA AO PROFESSOR**

11

**2. TABULEIRO**

15

**3. MANUAL DE INSTRUÇÕES**

17

**4. PINOS/MARCADORES E PEPITAS DE OURO**

19

**5. CARTAS COM PERGUNTAS**

21

**6. CARTAS SORTE OU AZAR?**

23

**7. CARTAS CURIOSIDADES**

25

**8. LINKS PARA BAIXAR O JOGO**

1

# CARTA AO PROFESSOR



## Carta ao/à professor(a)

Caro(a) docente!

É com imensa satisfação que compartilho com você este produto educacional que é um jogo educativo de mesa, intitulado A Corrida do Ouro - O Jogo. Ele é resultado da minha pesquisa “O Jogo de Tabuleiro como Estratégia para a Aprendizagem de História no Ensino Médio Integrado”, no Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Campus Cuiabá Cel. Octayde Jorge da Silva do Instituto Federal de Mato Grosso.

É um jogo de tabuleiro para você utilizar nas aulas de História, para que seus estudantes possam aprender de um jeito lúdico e mais descontraído sobre a Atividade Mineradora na América Portuguesa e as transformações econômicas, políticas, sociais, culturais, religiosas ou territoriais por ela provocadas na colônia. É um jogo para ser jogado presencialmente e em grupos, de três a seis, com até cinco estudantes em cada.

No jogo, os jogadores, que são seus estudantes, se tornarão personagens da História do Brasil Colonial. Serão migrantes que, logo depois que a notícia do descobrimento do ouro se espalha, partirão de Portugal, ou de outras regiões da colônia, para as regiões mineradoras (que hoje correspondem aos atuais estados de Minas Gerais, Goiás e Mato Grosso), buscando enriquecimento.

Chegando às regiões mineradoras, por serem trabalhadores livres pobres, não conseguirão obter datas para explorarem o tão cobiçado ouro, restando-lhes então, como alternativa, a fiação.

Sendo assim, nesse jogo, os jogadores percorrerão as principais regiões mineradoras realizando a fiação e, dessa forma, obtendo o precioso metal. Destaco aqui, que no jogo, a fiação corresponderá aos desafios propostos, como responder as perguntas e realizar as ações que aparecerem nas cartas.

Escolhi um jogo físico, e não online, por dois motivos. Primeiro, porque sabemos que infelizmente nem todas as escolas no Brasil possuem acesso de qualidade à internet. Às vezes, não possuem acesso algum e, nesse caso, podemos imprimir o tabuleiro e as cartas e carregá-los conosco para onde formos. Segundo, por proporcionar maior interação e contato físico entre os discentes, que vivem imersos no mundo virtual.

Esses jogadores/estudantes, em conjunto, desenvolverão estratégias, responderão perguntas com diferentes níveis de dificuldades e tomarão decisões buscando a vitória. Portanto, esse jogo será de competição e de cooperação. Competição entre os grupos, mas de cooperação entre os integrantes de cada grupo.

A escolha do tema, justifica-se, por ser um conteúdo que traz uma variedade de conceitos, tais como, expansão territorial, interiorização, formação de mercado consumidor interno, urbanização, sertão, dentre tantos outros, que se relacionam entre si, e que, para os discentes, é difícil a compreensão.

Se justifica também, porque, enquanto moradora de Mato Grosso, percebo a necessidade de um material pedagógico que auxilie os docentes de história a trabalharem, com os estudantes, sobre o processo de ocupação desse território pelos portugueses e seus descendentes, o qual está diretamente relacionado com a atividade mineradora.

O território minerador mato-grossense estava inserido num contexto que não era somente o local. A Capitania de Mato Grosso nasceu com um propósito que não apenas a mineração. Tinha a função de proteger a América Portuguesa de possíveis investidas espanholas. Servia como uma espécie de muro de proteção. Inclusive o local escolhido para a construção da sua primeira capital, Vila Bela da Santíssima Trindade, no Vale do Guaporé, se deve a este propósito.

Por isso mesmo, acredito que as questões sobre a Capitania de Mato Grosso não será um fator que impedirá professores de outras regiões do país a utilizarem o jogo em suas aulas, visto que esta capitania foi importante para a consolidação do território português na América.

O jogo pode auxiliar seus estudantes na aprendizagem de conteúdos factuais, conceituais e atitudinais. Os conteúdos factuais e conceituais estão relacionados à aprendizagem de História, propriamente dita. Os conteúdos de natureza atitudinal referem-se ao desenvolvimento de elementos éticos, como: respeitar as regras e a vez do outro; de esperar a sua vez; de ouvir o colega; e de colaborar com o grupo. Essas aprendizagens em conjunto, buscam um desenvolvimento integral dos discentes, educando-os para o mundo do trabalho.

Dentre as possibilidades de utilização, você poderá empregá-lo em atividades de sondagem de conhecimento, de revisão, de fixação dos conteúdos, bem como, para avaliação da aprendizagem. Vai da estratégia que julgar mais pertinente.

Aponto que, para o formato como foi criado, julgo que a melhor forma de aproveitamento do jogo, é utilizá-lo no meio de uma sequência didática. Na qual, primeiramente, você trabalhará com os estudantes os seguintes conteúdos e conceitos:

- a atividade bandeirante e o descobrimento do ouro nas diferentes regiões auríferas (Minas Gerais, Goiás e Mato Grosso);

- a importância da atividade mineradora para a América Portuguesa, apontando as transformações que aconteceram na colônia como consequência desta atividade (expansão do território da colônia, interiorização/ocupação do sertão, urbanização, formação de mercado interno na colônia);
- as formas de exploração do ouro;
- o Fisco Real e as formas de controle da Coroa Portuguesa sobre as regiões mineradoras;
- as atividades econômicas desenvolvidas nessas regiões, além do ouro, especialmente, o comércio, a criação de gado e a agricultura;
- a importância da Capitania de Mato Grosso para a proteção do território colonial português;
- a organização social, cultural e religiosa nas regiões mineradoras;
- trabalho escravo e as formas de resistências dos escravizados;
- o controle do Estado e da Igreja sobre a população;
- destaque os seguintes conceitos para os estudantes: faiscação, sertão, sertanismo, interiorização, urbanização, concubinato, território, mercado interno, mobilidade e fluxo migratório.

A forma como trabalhar esses conteúdos fica a seu critério, enquanto professor, de acordo com a sua criatividade e, conforme os seus discentes. Você é quem os conhece melhor!

Apenas depois disso, o jogo deve ser aplicado. É importante que no momento em que os estudantes estiverem jogando, você os observe, preste atenção em suas falas e reações, assim, você poderá perceber o que os discentes aprenderam e em que eles possuem dúvidas. No tabuleiro reservei um espaço, Cartas - Não acertou a resposta (Cf. Página 14), onde as cartas que os estudantes errarem, ou que você perceber que tiveram dúvidas, ou, que chutaram a resposta, deverão ser colocadas nesse local (essas cartas que forem separadas são extremamente importantes, pois, lhe ajudará a verificar o que eles não

conseguiram aprender e que precisará ser retomado).

Após a aplicação do jogo, você retoma os conteúdos e conceitos, tendo como base as cartas que os estudantes tiveram dificuldades em responder, debatendo ou reexplicando algo que não tenham compreendido.

Em seguida, você pode realizar uma avaliação ou qualquer outra atividade que julgue interessante para esse momento. Novamente, é apenas uma sugestão. Fique à vontade para criar aulas com esse material.

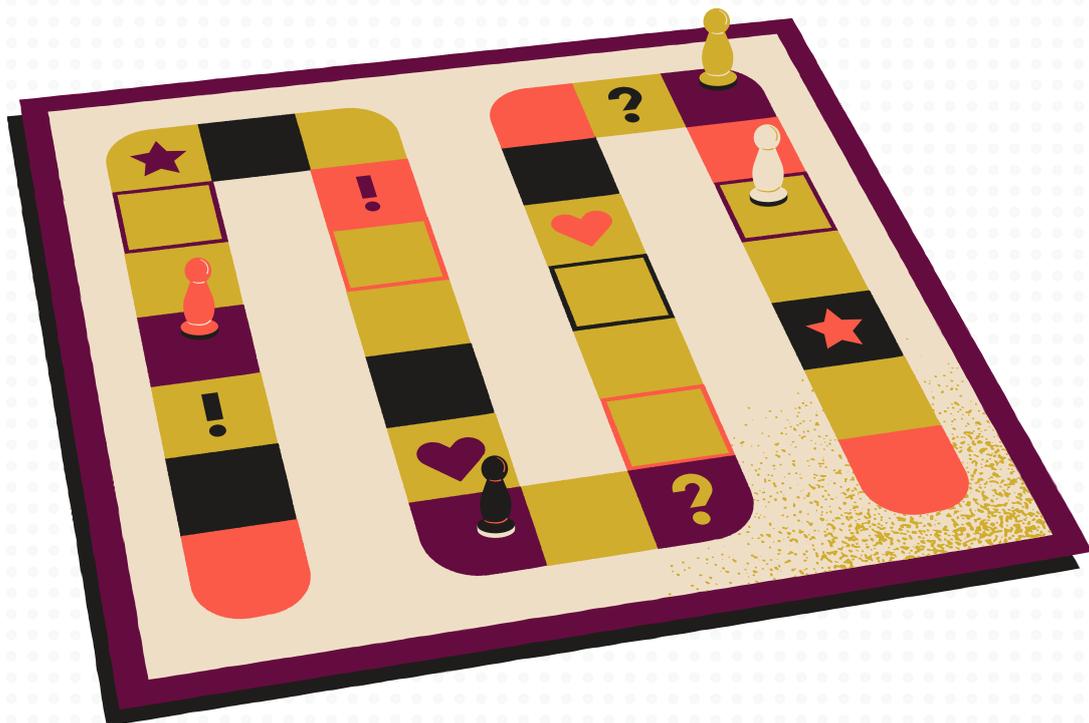
O emprego de apenas um tabuleiro durante a aula é apenas uma sugestão. Caso você perceba que esse formato é difícil de ser aplicado, você pode, então, utilizar uma quantidade maior (2 ou 3, por exemplo). Utilize quantos tabuleiros julgar pertinente para melhor aproveitamento com a sua turma.

Caso o jogo lhe ajude com suas aulas, ficarei muito feliz em saber. Na última página está meu contato para que possa me falar como A Corrida do Ouro - O jogo, lhe ajudou.

Nas páginas seguintes você encontrará explicação mais detalhada dos componentes do jogo e os links para baixá-lo.

2

# TABULEIRO



O tabuleiro tem como cenário o Brasil Colonial. Ao fundo, temos o mapa da América Portuguesa no século XVIII, com a trilha que os jogadores percorrerão, imagens de homens minerando com suas bateias e de cidades históricas que se encontram no caminho percorrido. Tudo, para ambientar o jogo como o período histórico do qual ele trata.

A trilha segue o traçado dos caminhos percorridos pelos mineradores. Ela se inicia em São Sebastião do Rio de Janeiro (atual cidade do Rio de Janeiro-RJ), passando, ou pelo caminho velho da Estrada Real, onde se encontrava a Vila de Nossa Senhora dos Remédios de Paraty (atualmente Paraty-RJ), ou pelo caminho novo da Estrada Real, que ia diretamente para as Gerais. Esses dois caminhos se encontram em São João Del Rey, e segue até Vila Boa de Goyaz (Goiás-GO), pelo caminho chamado de Estrada Real Picada de Goiás, e daí até a Vila Real do Senhor Bom Jesus de Cuiabá (atual Cuiabá-MT), onde termina o percurso.

Sugiro que a impressão do tabuleiro seja em tamanho A2 (42 x 59,4 cm), podendo ser em lona (material para banner), papel comum ou fotográfico. Caso queiram imprimir em tamanho maior, A1 (59,4 x 84,1 cm), também fica muito bom.

Ao cair nesta casa, o jogador deverá pagar o Quinto (20%) sobre as pepitas de ouro que o grupo possuir.

**Casa de Fundição**

O jogador quando parar na casa ?, terá que responder a uma pergunta, que pode ser de múltipla escolha, com três alternativas, ou, verdadeiro

ou falso. **?**



**Sorte ou Azar?**

Caso o jogador caia nela, o mediador pegará a primeira do monte de cartas Sorte ou Azar?.

Quando nela cair, o mediador terá que puxar a primeira carta que está no monte com o mesmo nome da casa, e a lerá para os demais jogadores.

**Curiosidades**

Imagens de cidades históricas.



**CARTAS**  
**NÃO ACERTOU A RESPOSTA**

Espaço reservado para colocar as cartas que os estudantes não acertarem a resposta, para posteriormente debaterem.

Observação: Aconselho separar neste local, também aquelas cartas que você percebeu que os estudantes ficaram em dúvida ou que chutaram.

**3**

# **MANUAL DE INSTRUÇÕES**





4

# PINOS/MARCADORES E PEPITAS DE OURO



*Os pinos/marcadores e as pepitas de ouro são elementos importantes. Os primeiros são utilizados para marcar a posição dos jogadores no tabuleiro; e os últimos, para marcar os pontos que vão sendo conquistados no decorrer do percurso.*

*Para representar as pepitas de ouro, você pode utilizar miçangas, botões ou outro pequeno objeto dourado. Caso queira baratear o produto, pode usar grãos, como milho ou feijão.*

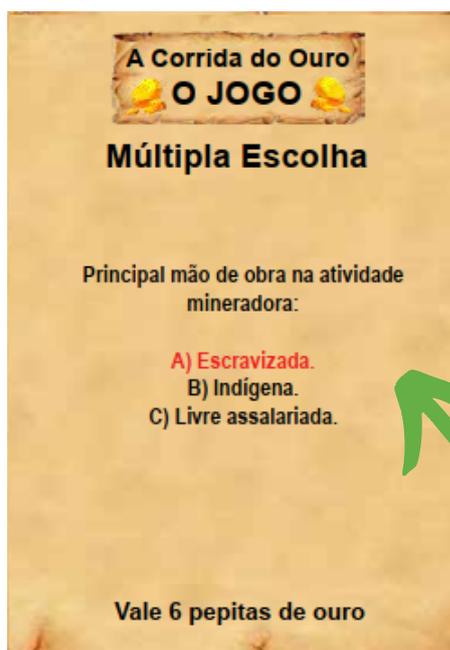


*Os pinos/marcadores podem ser peões, botões, miçangas, tampinhas de garrafas com cores diversas, dentre outros.*

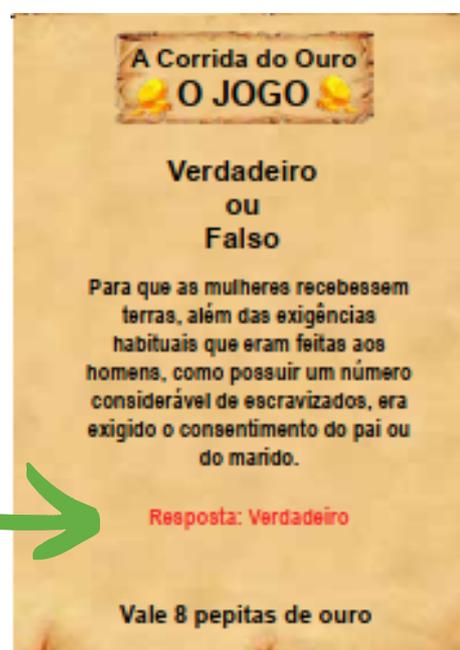
5

# CARTAS COM PERGUNTAS





São 60 cartas com perguntas, sendo 30 de múltipla escolha e 30 de verdadeiro ou falso.



As respostas corretas estão destacadas em vermelho.



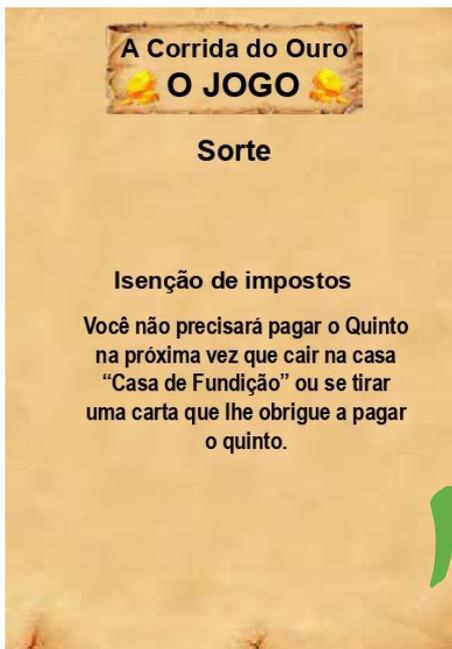
Frente das cartas com perguntas.

Sugiro que a impressão das cartas seja em tamanho A4 (21 x 29,7 cm), podendo ser em papel comum ou fotográfico.

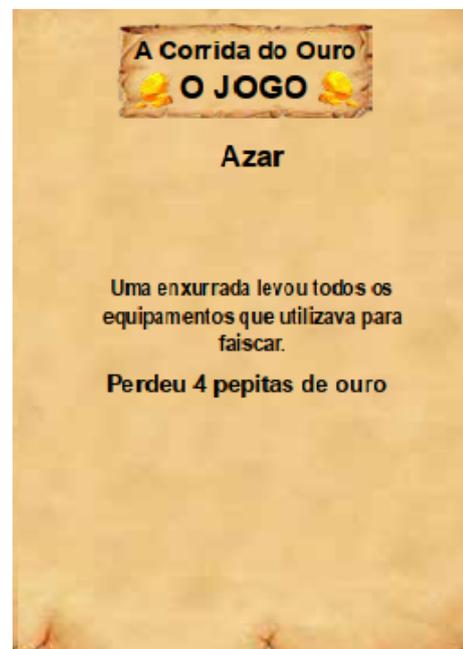
6

# CARTAS SORTE OU AZAR?





*São 18 cartas Sorte ou Azar?, sendo 09 de Sorte e 09 de Azar.*



*Algumas cartas, como o exemplo acima, devem ficar com o jogador para serem usadas em momento que ele julgue oportuno.*



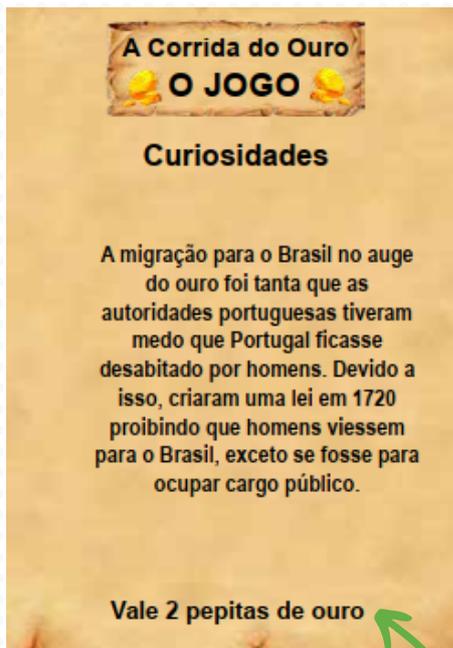
*Frente das cartas Sorte ou Azar?*

*Sugiro que a impressão das cartas seja em tamanho A4 (21 x 29,7 cm), podendo ser em papel comum ou fotográfico.*

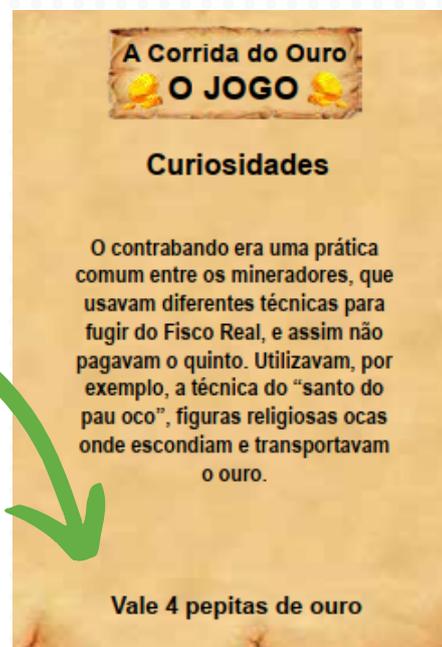
7

# CARTAS CURIOSIDADES

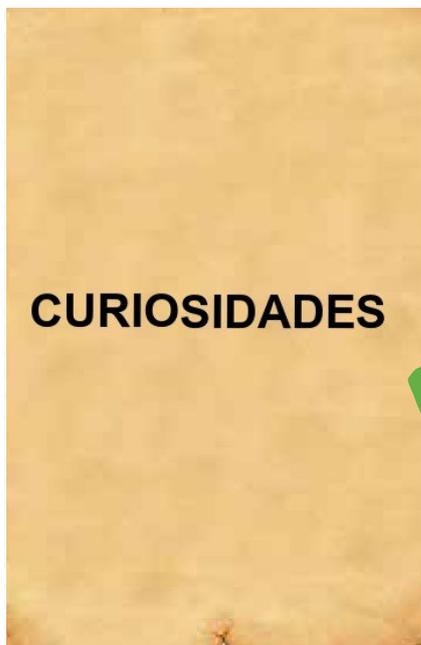




*São 16 cartas  
Curiosidades.*



*Ao descobrir uma  
curiosidade, o jogador  
ganha a recompensa que  
está na carta.*

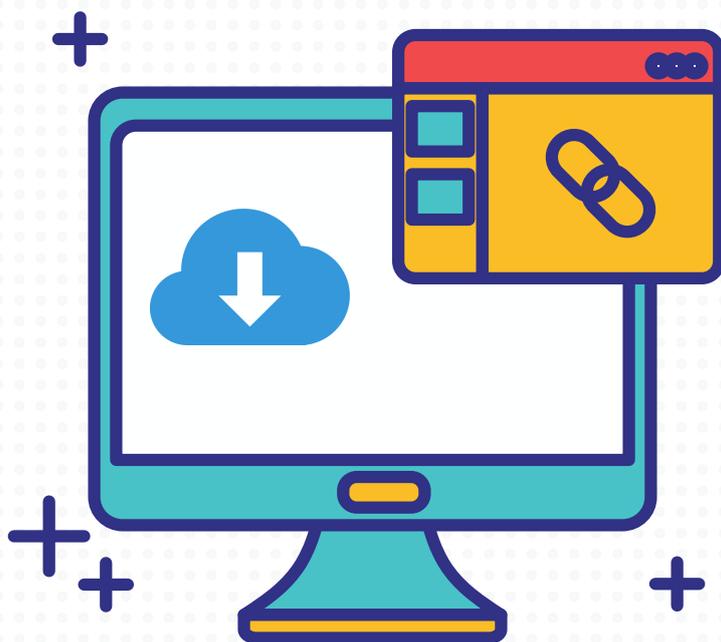


*Frente das cartas  
Curiosidades*

*Sugiro que a impressão das cartas seja em tamanho A4 (21 x 29,7 cm), podendo ser em papel comum ou fotográfico.*

8

# LINKS PARA BAIXAR O JOGO



Material para impressão:

[Tabuleiro](#)

[Manual de Instruções](#)

[Cartas com perguntas - Verdadeiro ou Falso](#)

[Cartas com perguntas - Múltipla Escolha](#)

[Cartas Sorte ou Azar?](#)

[Cartas Curiosidades](#)

E-mails para contato:

[acorridadoouroojogo@gmail.com](mailto:acorridadoouroojogo@gmail.com)

[viviane.cavalcante@ifmt.edu.br](mailto:viviane.cavalcante@ifmt.edu.br)

Espero que o jogo ajude você e seus estudantes a aprenderem História de forma divertida!

**FIM**

Sorte ou Azar?

Curiosidades

?

Sorte ou Azar?

?

Sorte ou Azar?

Casa de Fundição

Volte seis Casas

?

Sorte ou Azar?

?

?

Sorte ou Azar?

Curiosidades

Casa de Fundição

Sorte ou Azar?

?

Volte duas Casas

?

?

Sorte ou Azar?

Casa de Fundição

Volte ao Início

Sorte ou Azar?

Volte uma Casa

?

?

Escolha o caminho

?

?

Curiosidades

?

Sorte ou Azar?

?

Volte três Casas

Sorte ou Azar?

?

Sorte ou Azar?

São Sebastião do Rio de Janeiro



São João Del Rey



São João Del Rey



Arraial de São Luiz e Sant' Anna das Minas de Paracatu



Nossa Senhora do Rosário de Meia Ponte



Vila Boa de Goyaz



Vila Real do Senhor Bom Jesus de Cuiabá



CARTAS

?

CARTAS

SORTE OU AZAR?

CARTAS

CURIOSIDADES

CARTAS

NÃO ACERTOU A RESPOSTA!



villasboasweb.com.br



# A Corrida do Ouro

## O JOGO



# A Corrida do Ouro

## O JOGO

### Manual de Instruções

*A Corrida do Ouro* – É um jogo de tabuleiro a ser utilizado nas aulas de História para aprender de um jeito lúdico e mais descontraído sobre a Atividade Mineradora na América Portuguesa e as transformações econômicas, políticas, sociais, culturais, religiosas ou territoriais por ela provocadas na colônia.

É um jogo de competição e colaboração. Competição entre os grupos e colaboração entre os integrantes de cada grupo. Portanto, deve ser jogado em grupos.

No jogo, vocês se tornarão personagens da História do Brasil Colonial. Serão migrantes que, logo depois que a notícia do descobrimento do ouro se espalhou, partiram de Portugal, ou de outras regiões da Colônia Portuguesa na América, para as regiões mineradoras (que hoje correspondem aos atuais estados de Minas Gerais, Mato Grosso e Goiás) da referida colônia, buscando enriquecimento.

Chegando às regiões mineradoras, por serem trabalhadores livres pobres, vocês não conseguiram obter datas para explorarem o tão almejado ouro, restando-lhes então, como alternativa, a fiação.

Sendo assim, nesse jogo, vocês percorrerão as principais regiões mineradoras, realizando a fiação e, dessa forma, obtendo o precioso metal.

**Observação:** No jogo, a fiação corresponderá aos desafios propostos, como responder as perguntas e realizar as ações que aparecerem nas cartas.

### Objetivo:

- Chegar ao final com a maior quantidade de pepitas de ouro.

### Material:

- 01 Tabuleiro (que pode ser impresso em lona, papel A2, dentre outros).

- 06 pinos/marcadores coloridos para marcar a posição dos jogadores (que podem ser pedras, botões, miçangas, tampinhas, dentre outros).

- 01 dado de 6 faces.

- 60 cartas com perguntas (30 múltipla escolha e 30 verdadeiro ou falso).

- 18 cartas *Sorte ou Azar?*

- 16 cartas *Curiosidades*.

- 500 “pepitas de ouro” (que podem ser miçangas, botões ou outro pequeno objeto dourado).

### Jogadores:

- 01 mediador.

- De 3 a 6 grupos, tendo no mínimo 2 e no máximo 5 jogadores em cada.

### Preparação:

- Em uma mesa abra o tabuleiro e organize as cartas nos locais indicados.

- Escolha uma pessoa para ser o mediador. Ela será responsável: (I) por fazer a leitura deste manual de instruções para todos; (II) por retirar as cartas e lê-las em voz alta para todos durante o jogo; (III) além de controlar o pagamento e o recebimento das pepitas de ouro.

- Cada grupo deverá escolher seu peão e posicioná-lo na casa *Início*.

- Cada grupo deverá escolher seu representante, que será aquele que jogará o dado e responderá as questões em nome do grupo. É importante fazer uma rotatividade do representante, mas deverá ser um por vez. Os membros dos grupos devem se organizar de modo que todos participem.

Esse representante deve conversar com o grupo para decidirem as respostas e as estratégias que irão seguir.

**Importante:** Antes de começar o jogo, é preciso definir qual será o primeiro grupo a jogar. Para isso, os representantes dos grupos jogam o dado, aquele que tirar o maior número será primeiro.

Caso mais de um grupo tire o número mais alto, deverão jogar novamente o dado para desempatar.

O primeiro grupo a jogar será o que tirou o maior número, seguido daquele que está à esquerda, e assim por diante.

### Começa o jogo:

- O jogo se inicia! Todos os grupos partirão de São Sebastião do Rio de Janeiro e percorrerão os caminhos do ouro, passando por diversas vilas e arraiais, realizando a fiação.

- Cada grupo, na sua vez, joga o dado e percorre as casas conforme o número tirado.

**Fique atento!** No início, o grupo deverá decidir qual caminho percorrerá: o caminho velho da Estrada Real, passando pela Vila de Nossa Senhora do Remédios de Paraty (atual Paraty-RJ), ou o caminho novo da Estrada Real, indo direto para Minas Gerais.

Pensem bem! Essa decisão pode ser determinante no resultado final! É o momento de serem estrategistas!

## Movimentando o Peão:

Ao se movimentarem, os jogadores poderão cair nas seguintes casas: *?*, *Sorte ou Azar?*, *Curiosidades* e *Casa de Fundição*.

*?*: ao cair nesta casa, o mediador retirará uma carta com pergunta do monte e fará sua leitura. O grupo deverá respondê-la. A pergunta poderá ser de múltipla escolha, com três alternativas, ou de verdadeiro ou falso.

**Sorte ou Azar?**: ao cair nesta casa, o mediador retirará uma carta do monte e fará sua leitura. Pode conter algo que signifique sorte ou azar para o grupo.

- Com exceção das cartas que podem ficar com o grupo para ser usada em outros momentos do jogo, todas devem ser devolvidas ao monte, sendo colocadas embaixo das demais.

**Curiosidades**: ao cair nesta casa, o mediador retirará uma carta do monte e fará sua leitura. Nela tem alguma curiosidade sobre o período da mineração no Brasil Colonial e uma recompensa.

**Casa de Fundição**: ao cair nesta casa, o jogador deverá pagar imediatamente o quinto (20%) referente à quantidade de pepitas de ouro que o grupo possui. Caso a quantidade de pepitas de ouro a serem pagas como imposto não dê um número inteiro, faz-se o arredondamento para baixo.

## Preste atenção!

- O mediador poderá ler cada carta com pergunta no máximo 2 vezes.
- Os jogadores deverão seguir à risca aquilo que está nas cartas. Isso não é opcional!
- Observem suas cartas e sejam estrategistas.

## Para Finalizar:

- Repetem-se as jogadas conforme a ordem dos grupos até todos cruzarem a linha de chegada, que é em Vila Real do Senhor Bom Jesus de Cuiabá.

- Aquele que cruzar primeiro a linha de chegada ganha 06 pepitas de ouro; o que chegar em segundo, ganha 04; e o que chegar em terceiro, ganha 02. Os demais não ganham nada.

## O Vencedor!

Depois que todos tiverem cruzado a linha de chegada, soma-se as pepitas de ouro. **O grupo que tiver a maior quantidade de pepitas de ouro é o vencedor.**

## Final Alternativo:

Sabemos que um jogo de tabuleiro pode, às vezes, durar horas. Contudo, uma aula tem um período determinado. Se um professor tiver apenas uma aula de 50 minutos pode jogar, mesmo sabendo que provavelmente não haverá tempo para todos cruzarem a linha de chegada.

Um final alternativo é determinar um tempo, pode ser 35/40 minutos, depois disso, soma-se as pepitas de ouro e o grupo que tiver a maior quantidade é o vencedor.



## Ilustração do Tabuleiro do Jogo



?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

“Sertão” era uma palavra que os portugueses já utilizavam antes mesmo de chegar ao Brasil, e significava o oposto do litoral, ou seja, o interior das terras ou do continente.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

A única atividade econômica praticada na região mineradora era a extração do ouro.

**Resposta: Falso**

Vale 6 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

Os lotes de terras, onde eram explorados o ouro, foram chamados de datas.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

A extração do ouro de aluvião era muito difícil devido sua localização no alto de encostas e morros, o que exigia uma aparelhagem extremamente complexa.

**Resposta: Falso**

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

O descobrimento das primeiras minas de ouro ocorreu na última década do século XVII em MG, pelos bandeirantes paulistas. E, antes de terminar a década de 1720, eles também descobririam ouro em MT e GO.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

O processo de urbanização na colônia portuguesa na América foi estimulado pela expansão mineradora, contudo, ao longo do século XVIII, outras atividades econômicas, em especial o comércio e a agropecuária, ganharam importância nesse processo.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

Frei Vicente do Salvador, ao proferir em 1627, a frase: “Os portugueses andavam como caranguejos, arranhando o litoral”, estava se referindo à incapacidade lusa de povoar o interior da colônia, limitando a colonização ao litoral.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

Os bandeirantes descobriram grandes veios auríferos em Minas Gerais, Goiás, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul, sendo que este último território foi o mais rico e, por isso mesmo, o alvo de maior controle da Coroa Portuguesa.

**Resposta: Falso**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

Os bandeirantes foram os primeiros a levarem gado para as regiões mineradoras. Só a partir daí a criação de gado começou a se desenvolver no interior da colônia.

**Resposta: Falso**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

As Casas de Fundição eram responsáveis por medir as áreas, conhecidas como datas, de onde seria extraído o ouro e, conferir se a quantidade de escravizados estava de acordo com o seu tamanho.

**Resposta: Falso**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

A Capitania de GO foi criada imediatamente, após a descoberta do ouro, pois, precisava-se de uma fiscalização mais rígida, devido à quantidade abundante deste minério e, a Capitania de SP não conseguia fazê-lo dada a grande extensão.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

A atividade aurífera permitiu a expansão do território português na América para o oeste, indo para além da linha do Tratado de Tordesilhas.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 6 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

O contratador obtinha lucro apenas se ele incentivasse o contrabando do ouro.

**Resposta: Falso**

Vale 6 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

A Capitania de Mato Grosso foi criada em 1748, sendo desmembrada de Goiás. Nesse momento foi nomeado Pascoal Moreira Cabral como Capitão-Governador da capitania.

**Resposta: Falso**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

A criação da capitania de Mato Grosso e de sua capital, Vila Bela da Santíssima Trindade, está associada ao contexto de fronteira, daí a preocupação da Coroa em fortificar e proteger seus territórios dos vizinhos espanhóis.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

A Coroa Portuguesa não tinha a preocupação de regular a heterogênea população das minas segundo as normas da Metrópole.

**Resposta: Falso**

Vale 6 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

O concubinato (casal que vive junto, mas não é casado) não existia na região mineradora, o que deixou alguns viajantes chocados, pois, por estarem tão distantes de Roma e do controle da Igreja, eles acreditavam que esses moradores não seguiriam as regras impostas pelo papa.

**Resposta: Falso**

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
**ou**  
**Falso**

A vida social na região mineradora se concentrava nas cidades, que eram os centros dos negócios, das residências, das festas comemorativas e das manifestações culturais.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 8 pepitas de ouro

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
ou  
**Falso**

A urbanização das regiões mineradoras colocou populações em contato mais próximo, de um modo que não houve em qualquer outra localidade da colônia.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
ou  
**Falso**

A Coroa Portuguesa nunca deu grande importância ao controle da região mineradora, um exemplo disso foi a criação da Intendência das Minas, que era subordinada diretamente ao vice-rei, sem qualquer interferência de Lisboa.

**Resposta: Falso**

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
ou  
**Falso**

Na divisão das datas, uma era selecionada para o rei. Essa era leiloada a particulares em troca de um pagamento.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
ou  
**Falso**

A administração das minas não se preocupava em tornar os moradores obedientes. Sua única preocupação era tornar os lucros da Coroa maiores.

**Resposta: Falso**

Vale 6 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
ou  
**Falso**

Mesmo após a implantação das Casas de Fundição, nas regiões mineradoras, a circulação do ouro em pó era permitida.

**Resposta: Falso**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
ou  
**Falso**

Para as famílias que viviam no litoral foi possível casar suas filhas com indivíduos de origem europeia, porém, para aquelas que viviam em capitâneas do interior da colônia, a miscigenação tornou-se um 'mal necessário'. Tal discurso demonstra a mentalidade racista e eurocêntrica da época e, que infelizmente persiste até os dias atuais.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
ou  
**Falso**

Para que as mulheres recebessem terras, além das exigências habituais que eram feitas aos homens, como possuir um número considerável de escravizados, era exigido o consentimento do pai ou do marido.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
ou  
**Falso**

Nas regiões mineradoras era permitido ao escravizado pernoitar fora da propriedade de seu dono. Porém, essa permissão passou a ser mal vista e combatida pelas autoridades administrativas, pois facilitava a reunião de negros que poderiam tramar levantes.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
ou  
**Falso**

As cidades nas regiões mineradoras eram grandes centros de manifestações culturais extraordinárias, seja no ramo das artes, das letras ou da música.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
ou  
**Falso**

A estimativa de vida útil de um escravizado que trabalhasse diretamente na mineração era cerca de 25 anos, já que era uma atividade que não era difícil, na qual raramente adoeciam ou sofriam acidentes.

**Resposta: Falso**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
ou  
**Falso**

Devido ao intenso controle da Coroa sobre as regiões mineradoras, os movimentos negros de resistência não existiram como em outras regiões. Os quilombos, por exemplo, tão comuns no Nordeste, não surgiram nessas regiões.

**Resposta: Falso**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Verdadeiro**  
ou  
**Falso**

Era comum a prática de curandeirismo nas minas, porém tal atitude era vista pela Igreja como demoníaca e, portanto, combatida.

**Resposta: Verdadeiro**

Vale 6 pepitas de ouro

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Qual a primeira região mineradora a ser desmembrada da Capitania de São Paulo se tornando uma capitania autônoma?

- A) MG
- B) MT
- C) GO

Vale 8 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

A capital da Capitania de MT, fundada na região do Guaporé, tinha um papel importante em relação à colônia, qual?

- A) servir como uma espécie de muro de proteção, contendo investidas espanholas sobre o Brasil.
- B) servir como território neutro nas relações luso-espanholas.
- C) servir de área para a expansão da catequese jesuíta.

Vale 10 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Qual era o objetivo da Coroa Portuguesa ao limitar a circulação de produtos e pessoas pelos caminhos que levavam às regiões mineradoras?

- A) evitar que o ouro saísse de suas regiões de origem.
- B) evitar a ocupação do sertão brasileiro.
- C) evitar o contrabando do ouro.

Vale 6 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

A Igreja na região mineradora é interpretada por alguns historiadores como um instrumento normatizador, que buscava:

- A) salvar as almas das pessoas, visando sempre o bem comum.
- B) disciplinar a população, combatendo os comportamentos inadequados.
- C) combater a ação dos jesuítas, pois esses interferiam na vida cotidiana das vilas mineradoras.

Vale 10 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Por que alguns historiadores defendem que, nas cidades mineradoras, o comércio foi mais importante que a extração do ouro?

- A) Porque a quantidade de ouro explorada foi muito pequena.
- B) Porque o comércio gerava mais lucros para a Coroa Portuguesa e para os donos de minas.
- C) Por ser uma atividade mais estável, essencial em núcleos urbanos, e que continuou ganhando força mesmo com o declínio do ouro.

Vale 10 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Podemos afirmar que a sociedade das minas foi uma sociedade rica?

- A) Sim, pois todos que chegaram nessas regiões conseguiram datas para explorar e, portanto, enriqueceram.
- B) Não, pois a riqueza se concentrou nas mãos de poucos donos de minas e comerciantes, e a grande maioria da população vivia em situação de pobreza.
- C) Não, porque ninguém enriqueceu, já que a quantidade de ouro era muito pequena.

Vale 10 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Principal representante da arte barroca das Minas Gerais setecentistas:

- A) Antônio Francisco Lisboa, conhecido como Aleijadinho.
- B) José Joaquim da Veiga Valle, conhecido como Veiga Valle.
- C) Joaquim José da Silva Xavier, conhecido como Tiradentes.

Vale 6 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Os quilombos estiveram presentes nas regiões mineradoras em números bastante significativos. Diga qual alternativa apresenta exemplo de quilombos nas regiões mineradoras.

- A) Em MG tivemos o quilombo do Feijão. Em GO, o do Rio Vermelho. Em MT, o da Serra.
- B) Em MG tivemos o quilombo Geral. Em GO, o da Joana. Em MT, o do Rio Abaixo.
- C) Em MG tivemos o quilombo do Ambrósio. Em GO, o do Kalunga. Em MT, o do Piolho.

Vale 8 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Sobre o deslocamento populacional para as regiões mineradoras podemos afirmar que:

- A) nos primeiros anos da exploração do ouro havia grande mobilidade dos mineradores, que se deslocavam conforme iam findando e surgindo novas áreas para extração do metal.
- B) não havia mobilidade. Os mineiros fixavam-se num local, e lá se mantinham por décadas.
- C) aqueles que conseguiram ir para essas regiões no início da exploração ocuparam as datas, o que acabou restringindo o acesso às minas.

Vale 10 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

A população da região mineradora, em sua maioria, era:

- A) formada por brancos nascidos em Portugal.
- B) formada por brancos nascidos na colônia, descendentes de portugueses.
- C) formada por mestiços e negros.

Vale 8 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Nome do imposto cobrado sobre cada escravizado que trabalhasse diretamente na extração do ouro:

- A) Capitação.
- B) Per capita.
- C) Por cabeça.

Vale 6 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Como era chamado o ouro depois de recolhido o quinto, fundido e transformado em barra?

- A) Ouro Fundido.
- B) Ouro Cobrado.
- C) Ouro Quintado.

Vale 6 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Qual o nome do órgão ligado à Intendência das Minas que tinha a função de recolher, fundir, retirar o quinto da Coroa e transformar o ouro em barra?

- A) Casa de Fundição.
- B) Casa de Contratação.
- C) Casa de Quintação.

Vale 6 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Após a descoberta do ouro, os descobridores deveriam:

- A) dividir o território entre os membros da sua bandeira.
- B) comunicar o fato às autoridades portuguesas.
- C) abandonar o território para não atrapalhar a catequização dos nativos pelos jesuítas.

Vale 10 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Na época do apogeu do ouro, 1/3 da população das minas se dedicavam à exploração do referido metal. E os outros 2/3, quais atividades econômicas desempenhavam?

- A) o comércio, a lavoura de alimentos, a criação de gado, o artesanato, as profissões liberais e outras.
- B) eram funcionários públicos que representavam a Coroa Portuguesa na colônia.
- C) eram plantadores de cana e produtores de açúcar.

Vale 8 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Principal mão de obra na atividade mineradora:

- A) Escravizada.
- B) Indígena.
- C) Livre assalariada.

Vale 6 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Como era conhecida a pessoa que arrematava em leilão o direito de cobrar os impostos por um tempo determinado?

- A) Fiscalizador.
- B) Cobrador.
- C) Contratador.

Vale 8 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

### Múltipla Escolha

Qual das atividades econômicas abaixo surgiu como complementar à atividade mineradora?

- A) A atividade canavieira/açucareira no Nordeste.
- B) A de caça ao índio, feita pelos paulistas, para trabalhar como escravizado nas áreas de mineração.
- C) A criação de mulas no Rio Grande do Sul, pois esse era o único animal capaz de transportar mercadorias pelos caminhos difíceis das minas.

Vale 10 pepitas de ouro

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Múltipla Escolha**

O processo de urbanização na colônia portuguesa na América foi estimulado pela expansão mineradora. Qual o significado de urbanização nas regiões mineradoras?

- A) surgimento de áreas com características urbanas, como arraiais e vilas, onde a população passou a se concentrar.
- B) surgimento de áreas com características urbanas para abrigar exclusivamente a administração pública e seus servidores.
- C) desaparecimento de áreas com características urbanas devido ao deslocamento populacional constante.

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Múltipla Escolha**

Qual foi o tratado assinado por Portugal e Espanha que anulava o de Tordesilhas, e que garantiu a posse dos territórios que correspondem aos atuais estados de Mato Grosso, Rondônia, Amazonas e outros aos portugueses?

- A) Tratado de Utrecht.
- B) **Tratado de Madri.**
- C) Tratado de Santo Idelfonso.

Vale 6 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Múltipla Escolha**

Podemos afirmar que a atividade mineradora na América Portuguesa foi responsável, dentre outras coisas, pela:

- A) **formação do mercado consumidor interno na colônia, interligando economicamente diversas capitanias.**
- B) decadência da agricultura na colônia, porquanto todos queriam se dedicar à mineração.
- C) ruralização da população colonial, pois a mineração se baseava em grandes latifúndios extrativistas.

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Múltipla Escolha**

Sobre o abastecimento das minas, podemos afirmar que:

- A) era feito por meio de barcos a vapor que partiam do Rio de Janeiro rumo às cidades mineradoras.
- B) era feito por meio de contratos firmados com empresas particulares que saíam da Bahia rumo às cidades mineradoras.
- C) **era feito por expedições que partiam da Capitania de São Paulo rumo às cidades mineradoras, utilizando o leito dos rios.**

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Múltipla Escolha**

- O que é correto afirmar sobre o fluxo migratório para as regiões mineradoras?

- A) A mineração não provocou fluxo migratório para as regiões onde descobriram ouro, ficando esses territórios desocupados.
- B) **O processo de migração para o interior da colônia foi influenciado primeiramente pelo ouro e, depois, por atividades como o comércio e a agropecuária.**
- C) Ocorreu somente no século XIX, após incentivos do imperador D. Pedro I, que queria explorar o oeste do Brasil.

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Múltipla Escolha**

Qual órgão foi criado em 1702, para controlar a região mineradora, que tinha como função cobrar o quinto, reprimir o contrabando e repartir os lotes de terra para mineração?

- A) Casa de Contratação das Minas.
- B) Casa de Controle das Minas.
- C) **Intendência das Minas.**

Vale 8 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Múltipla Escolha**

Qual foi a bandeira responsável por descobrir a primeira mina de ouro em Mato Grosso, em 1719, provocando o povoamento da região?

- A) Foi a bandeira de Miguel Sutil.
- B) **Foi a bandeira de Pascoal Moreira Cabral.**
- C) Foi a bandeira de Antônio Pires de Campos.

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Múltipla Escolha**

Qual o nome do conflito ocorrido na região de MG, entre 1707 e 1709, que envolveu paulistas e emboabas, cuja causa principal era a disputa pela exploração das minas de ouro da região?

- A) Guerra dos Imigrantes.
- B) Guerra dos Paulistas.
- C) **Guerra dos Emboabas.**

Vale 6 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Múltipla Escolha**

A maior parte do ouro extraído no Brasil durante o século XVIII era do tipo:

- A) Grupiara.
- B) **Aluvião.**
- C) Arraial.

Vale 6 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Múltipla Escolha**

Quais eram os ofícios comumente exercidos por mulheres nas regiões mineradoras?

- A) **Eram costureiras, doceiras, fiandeiras e rendeiras.**
- B) Ocupavam cargos administrativos e políticos.
- C) Ocupavam cargos da administração eclesiástica.

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Múltipla Escolha**

O termo sertanista é utilizado para se referir:

- A) àquele que vivia no sertão antes da chegada dos europeus à América, e que tentaram impedir a invasão do território.
- B) àquele que vivia no litoral cuidando da proteção do território português na América.
- C) **àquele que entrava pelo sertão com diferentes objetivos, tais como, explorar o território, procurar pedras, metais preciosos e indígenas para escravizá-los.**

Vale 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Múltipla Escolha**

A notícia do descobrimento de ouro se espalhou e rapidamente as regiões mineradoras estavam repletas de pessoas de todas as partes da colônia e do Reino. O que motivou essas pessoas a se deslocarem para essas regiões?

- A) A possibilidade de tornar a colônia um lugar melhor para se viver.
- B) **A possibilidade de enriquecimento rápido e melhores condições de vida.**
- C) A possibilidade de conhecer novas pessoas e culturas.

Vale 8 pepitas de ouro

**SORTE  
OU  
AZAR?**

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Sorte**

Você desempenhou uma atividade de ganho numa cidade mineradora.

Receba 6 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Sorte**

Você conseguiu um trabalho temporário numa pequena fazenda de criação de gado.

Receba 6 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Sorte**

**Isenção de impostos**  
Você não precisará pagar o Quinto na próxima vez que cair na casa "Casa de Fundação" ou se tirar uma carta que lhe obrigue a pagar o quinto.

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Sorte**

Você está com sorte e receberá o pagamento de uma dívida do(a) adversário(a) que estiver à sua esquerda.

Receba 4 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Sorte**

Você está com sorte e receberá o pagamento de uma dívida do(a) adversário(a) que estiver à sua direita.

Receba 4 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Sorte**

Você bamburrou na faiscação hoje!  
Receba 10 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Sorte**

Escolha um(a) adversário(a) e troque de lugar com ele/ela. O jogador é obrigado a aceitar.

Utilize esta carta em qualquer momento do jogo.

**Atenção:**  
Esta carta é intransferível!

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Sorte**

Escolha um(a) adversário(a). Este deverá pagar o quinto (20%) do saldo de pepitas de ouro que possui à Casa de Fundação.

Utilize esta carta em qualquer momento do jogo.

O(a) adversário(a) é obrigado a pagar.

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Sorte**

Você resolveu viver junto com seu/sua amado(a) sem se casar.

Receba de presente de cada um(a) dos(as) adversários(as) 4 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Azar**

Você não pagou o quinto e foi pego pelo Fisco Real.

Pague, imediatamente, o quinto (20%) referente à quantidade de pepitas ouro que possui.

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Azar**

Você foi pego contrabandeando ouro para um rico dono de minas, e, por isso, não receberá seu pagamento.

Perdeu 4 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Azar**

Uma enxurrada levou todos os equipamentos que utilizava para faiscar.

Perdeu 4 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Azar**

Devido à escassez de algumas mercadorias nas regiões mineradoras, os preços inflacionaram e você gastou mais do que podia.

Pague 4 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Azar**

Seu/sua adversário(a) à direita está com sorte.

Passe 2 pepita de ouro para ele/ela.

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Azar**

Seu/sua adversário(a) à esquerda está com sorte.

Passe 2 pepita de ouro para ele/ela.

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Azar**

A faiscação hoje não foi boa!  
Você acabou de perder 2 pepita de ouro.

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Azar**

A pessoa que lhe contratou para trabalhar temporariamente numa pequena fazenda produtora de gêneros alimentícios não lhe pagou corretamente.

Perdeu 4 pepitas de ouro

**A Corrida do Ouro**  
**O JOGO**

**Azar**

Você se envolveu numa confusão e perdeu parte do seu dinheiro.

Perdeu 4 pepitas de ouro

**CURIOSIDADES**

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

Era comum os bandeirantes atear fogo num prato com aguardente para amedrontarem os indígenas, com o intuito que estes lhes mostrassem as minas. O bandeirante Anhanguera (descobridor de ouro em GO) ficou bastante famoso por utilizar esse método, porém ele não teria sido o primeiro.

Vale 2 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

Em MG, as práticas de magias misturavam-se com a vida religiosa. Os indivíduos consultavam feiticeiros, curadores de doenças, ao mesmo tempo que pediam exorcismos da Igreja e a clemência de Deus. A Igreja, porém, combatia tais práticas. Apenas rituais por ela aprovados eram vistos com bons olhos.

Vale 2 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

Na questão da propriedade de terras (sesmarias), as mulheres perdiam com grande diferença para os homens. Entre 1728 e 1745, a proporção era de uma mulher para 35 homens.

Vale 4 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

A escravidão mineira apresentava forma tipicamente urbana, na qual o escravizado possuía certa autonomia para conseguir trabalhos e obter ganhos. No entanto, os ganhos eram repassados ao seu proprietário.

Vale 4 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

O ouro em MT foi descoberto por acaso. Após uma refeição, alguns integrantes da bandeira de Pascoal Moreira Cabral foram lavar os pratos nas margens do rio Coxipó e acabaram encontrando pepitas de ouro.

Vale 4 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

A economia nas regiões mineradoras não se limitou à extração de metais e pedras preciosas. Em MG, por exemplo, foi produzido gado, carne de porco, açúcar, mandioca, algodão, dentre outros gêneros.

Vale 4 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

Em algumas regiões, a criação de gado chegou primeiro que a mineração. O bandeirante Anhanguera, por exemplo, ao adentrar pela região que hoje é GO, sentiu-se perdido ao encontrar sinais de gado na região.

Vale 2 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

Apenas proprietários de escravizados podiam solicitar datas. Cada escravizado representava uma área de 5,5 metros de terreno para explorar.

Vale 4 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

A migração para o Brasil no auge do ouro foi tanta que as autoridades portuguesas tiveram medo que Portugal ficasse desabitado por homens. Devido a isso, criaram uma lei em 1720 proibindo que homens viessem para o Brasil, exceto se fosse para ocupar cargo público.

Vale 2 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

A grande mobilidade da população das minas impunha frequente ausência do patriarca. Tal fato acarretava no inevitável envolvimento da mulher no controle da propriedade e nas funções produtivas e políticas.

Vale 4 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

Os habitantes das regiões mineradoras resistiam ao modelo religioso da Igreja Católica. Nem mesmo as exigências quanto à salvação da alma eram seguidas com exatidão, acreditavam que a compaixão divina existia para perdoar os pecadores.

Vale 2 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

A vida religiosa nas irmandades foi um dos principais canais de atuação social feminina nas Gerais, independentemente da sua condição, cor, situação civil.

Vale 2 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

A grande quantidade de concubinatos nas regiões mineradoras se deve ao alto valor cobrado pela Igreja para o casamento e também pelas relações amorosas passageiras devido à mobilidade da população.

Vale 4 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

Foram as pequenas lavouras de mantimentos e a pequena criação de animais que permitiram, com uma base técnica bastante limitada, não só o crescimento ininterrupto da população nas minas, como o avanço consequente da fronteira agrícola.

Vale 4 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

As estátuas dos doze profetas, criadas por Aleijadinho, ainda se encontram em seu local original na Igreja do Bom Jesus de Matosinhos, na cidade de Congonhas, em Minas Gerais.

Vale 2 pepitas de ouro

A Corrida do Ouro  
O JOGO

Curiosidades

O contrabando era uma prática comum entre os mineradores, que usavam diferentes técnicas para fugir do Fisco Real, e assim não pagavam o quinto. Utilizavam, por exemplo, a técnica do "santo do pau oco", figuras religiosas ocultas onde escondiam e transportavam o ouro.

Vale 4 pepitas de ouro