

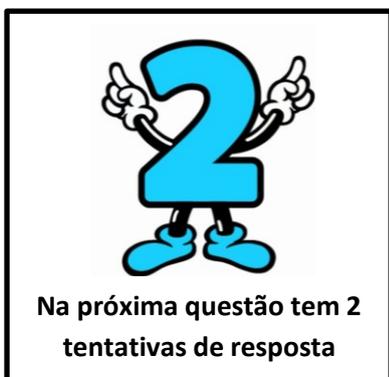
REGRAS do “JOGO do Ar e da POLUIÇÃO do AR”

1) Material do jogo

- O jogo é composto por:

- 1 Dado de 6 lados comum;
- 1 Peão colorido para cada equipa;
- Tabuleiro do jogo;
- 64 cartas com questões.

- O tabuleiro do jogo é composto por 70 casas numeradas. Algumas casas são consideradas especiais, podendo levar as equipas a ganhar ou perder vantagem, como se indica em seguida:



- As cartas com questões apresentam as seguintes modalidades:

- Classificar uma afirmação como Verdadeira ou Falsa;
- Escolher a opção correta que completa uma afirmação ou responde a uma questão;
- Indicar a afirmação(ões) verdadeira(s);
- Escolher a opção incorreta que responde a uma questão.

2) Jogadores e Funções

- A turma é dividida em equipas de 3 a 4 elementos no máximo.
- Cada equipa deve eleger o seu porta-voz, sendo este elemento o único que responde às questões colocadas, após consulta da sua equipa.

3) Início do Jogo

- As equipas posicionam o seu peão no início do jogo (caixa amarela no canto inferior esquerdo do tabuleiro).
- O dado é lançado uma vez por cada uma das equipas. A equipa que obtiver maior valor no dado inicia o jogo e assim sucessivamente.
- Em caso de empate entre equipas, procede-se com novo lançamento do dado, até se conseguir proceder ao desempate.
- O conjunto de cartas com questões é baralhado pelo professor, sendo as mesmas colocadas com as questões voltadas para baixo.

4) Jogadas

- Seguindo a ordem de jogo para as equipas, o professor retira a carta que se encontra no topo e lê a respetiva questão à equipa.
- Após a leitura da questão e das opções, o porta-voz da equipa tem no máximo 40 segundos para apresentar a resposta. Em caso contrário, a resposta é considerada errada.
- Se a equipa acertar na resposta, lança o dado e avança para a casa correspondente ao valor do mesmo. Caso atinja uma casa especial, realiza a ação nela considerada. Caso não acerte na resposta, não lança o dado e mantém a sua posição até à próxima jogada.
- O jogo termina quando acontecer uma das seguintes situações em primeiro lugar:
 - Uma equipa alcançar a última casa do jogo (casa 70), sendo esta a equipa vencedora.
 - Se atingir o fim do tempo letivo da aula (45 minutos), sendo a equipa vencedora a que tiver avançado mais no tabuleiro do jogo.