

## MEMÓRIA DESCRITIVA

O jogo foi criado pelos alunos do 7.º ano que pertencem ao Clube do Ambiente existente na Escola. O jogo aborda maioritariamente a temática dos resíduos, por existirem ainda muitas dúvidas sobre a separação dos mesmos. Inclui ainda questões relacionadas com o ar, a água, a energia e a biodiversidade. O jogo foi dinamizado numa turma de 7.º ano. Os recreios com vida foram dinamizados uma vez por semana e contemplaram além do jogo da eco-roleta, outros jogos, como o jogo do diabo, o jogo do elástico, o jogo das latas, o jogo do lençinho, entre outros jogos tradicionais. Os alunos procuraram junto dos pais e avós os diferentes jogos tradicionais e reutilizaram resíduos para recriar alguns desses, como se pode ver na imagem em anexo. Seria fantástico poder recriar estes jogos em todos os intervalos, diariamente. Para isso seria bom que as escolas contassem com animadores sociais. Há jogos que os alunos efetivamente podem fazer sozinhos, mas outros há que envolvem materiais que implicam o acompanhamento de um adulto. No próximo ano pretende dar-se continuidade a esta atividade, pois os benefícios são variados, nomeadamente no que toca a socialização e a atividade física.

## “ECO-JOGO” DA ROLETA

### REGULAMENTO DO JOGO

#### Material

24 envelopes: 5 verdes, 5 amarelos, 5 azuis, 5 vermelhos e 4 brancos  
Roleta  
Ampulheta  
5 tabelas de jogo  
Ecopontos  
Resíduos diversos  
Luvas  
5 Canetas  
Balde de compostagem  
Jogo das latas

#### Regras

1. Formar equipas de 4 elementos, quatro alunos que não integrem qualquer equipa devem ficar a dinamizar o jogo. Cada equipa deve ter o nome de um subsistema da Terra (atmosfera- ar, geosfera - terra, hidrosfera - água e biosfera - vida).
2. Cada equipa recebe uma tabela que deve ir preenchendo ao longo do jogo (em anexo).
3. Um membro de cada equipa gira a roleta e regista o número sorteado.
4. Começa a jogar a equipa que obteve o maior número e assim sucessivamente.
5. Um elemento de cada equipa gira a roleta, regista o número na tabela.
6. Cada número tem associado um envelope com uma pergunta ou um desafio.
7. A contagem do tempo com a ampulheta começa depois de ler o conteúdo do envelope.
8. Se a equipa concretizar o desafio ou responder à questão em tempo inferior ao previsto pela ampulheta, o jogo deve continuar e a contagem do tempo deve ser reiniciada.
9. Se a equipa acertar na resposta ou concretizar com sucesso o desafio, ganha o número de pontos que obteve na roleta, devendo registá-los na tabela.

10. Cada equipa deve jogar 4 vezes, alternadamente.

11. O jogo termina quando todas as equipas tiverem jogado 4 vezes (cada elemento da equipa deve girar a roleta e responder ao desafio pelo menos uma vez).

12. Em caso de empate, as equipas com a mesma pontuação devem girar a roleta e concretizar um último desafio.

13. As equipas que perderem devem dar uma volta à escola, tal como a Terra orbita o sol.

**ATENÇÃO: Nos envelopes com pergunta, só um aluno da equipa pode responder e a só a primeira resposta será classificada como correta ou incorreta.**

Duração prevista: 45 minutos.

### ECO-JOGO DA ROLETA

EQUIPA		
ELEMENTOS		
ANO/TURMA		

N.º pontos da Roleta	Desafio (D) ou questão (Q)	Pontos conseguidos
Total		

**1 - DESAFIO**

Escolhe um resíduo que possas colocar  
no ecoponto amarelo.

**2 - PERGUNTA**

Qual é a cor do ecoponto do papel?  
azul

**3 - DESAFIO**

Escolhe um resíduo que possas colocar no  
ecoponto azul.

**4 - PERGUNTA**

Qual é o gás que as plantas libertam na  
fotossíntese?

Oxigénio

**5 - DESAFIO**

Através de gestos e sem utilizares palavras  
ou sons, ajuda os teus colegas de equipa a  
chegarem à palavra:

**OXIGÉNIO**

**6 - PERGUNTA**

Qual destes elementos não pode ser colocado no composto: cascas de ovos, borra de café, frango assado ou folhas secas?

frango assado

**7 - DESAFIO**

Escolhe um resíduo para colocar no composto.

**8 - PERGUNTA**

Como se chama a empresa que trata os resíduos em Braga?

Braval

**9 - DESAFIO**

Descobre a palavra (relacionada com resíduos) escondida no código que relaciona o alfabeto com o números.

2R1V1L

Braval

**10 - PERGUNTA**

Em que ecoponto se devem colocar as cápsulas de café, depois de retirar a borra do café?

Amarelo

**11 - DESAFIO**

**DESAFIO**

Façam uma quadra para os santos populares. A vossa quadra deve conter a palavra AMBIENTE.

**12 - PERGUNTA**

Qual é a estação do ano em que se colhem mais frutos e legumes?

Outono

**13 - DESAFIO**

Escolhe um resíduo para reutilizar. Diz como o podes reutilizar.

**14 - PERGUNTA**

O que deves fazer com o óleo alimentar usado?

Levar ao oleão

**15 - DESAFIO**

Através de gestos e sem utilizares sons ou palavras escritas, ajuda a tua equipa a chegar à palavra

MINHOCA

**16 - DESAFIO**

Através de gestos e sem utilizares sons ou palavras escritas, ajuda a tua equipa a chegar à palavra:

SOL

**17 - PERGUNTA**

Qual é o poluente responsável por uma maré negra?

Petróleo

**18 - DESAFIO**

Reduz o volume de 5 resíduos à tua escolha.

**19 - PERGUNTA**

Podes utilizar adubo ou fertilizante químico na agricultura biológica?

Não

**20 - DESAFIO**

A tua equipa deve pegar nas latas e construir uma torre. Por cada lata, cada elemento da equipa deve dizer uma ação que ajuda a conservar o ambiente.

**21 - PERGUNTA**

Como se chama a árvore de onde é extraída a cortiça?

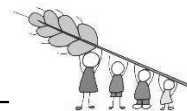
Sobreiro

**22 - DESAFIO**

Cria uma obra de arte com rolhas de cortiça.

**23 - DESAFIO**

Encontra um resíduo biodegradável.



24 - PERGUNTA

Adivinha a palavra que falta.  
Lá no moinho lento  
se transformava milho em farinha  
A energia vinha do \_\_\_\_\_(vento)  
E não de uma varinha.

Imagens dos recreios com vida:





