

Jogo da Glória – Eco-Escolas



- Regulamento:

Cada equipa lança o dado na sua vez, realizando a atividade ou respondendo à pergunta referente à “casa” para onde avançam.

Se a equipa calhar nas “casas” onde se encontram as escadas, a equipa avança para a casa correspondente, se a equipa calhar na “casa” do risco vermelho, recuam para a casa correspondente. O STOP é a casa que adiciona um lançamento de dado ao total da equipa, tendo na mesma que realizar a atividade sem nenhum tipo de recompensa.

As perguntas Eco-Escolas nas casas correspondentes só são respondidas na primeira vez que a equipa lá calha.

Ganha a equipa que completar o jogo em menos lançamentos de dado. As equipas assim podem lançar o dado várias vezes seguidas se as outras equipas estiverem em atividades mais demoradas, evitando assim tempos de espera.

- Guião de jogo:

Informação adicional: Quando se avançam casas ao completar um desafio, realiza-se a próxima atividade sem se lançar o dado, não adicionando lançamento de dado ao total da equipa.

Atividades:

- Casa 1, 2 e 3 – Quais são as cores dos 3 Ecopontos? (Se não acertarem, adiciona um lançamento de dado ao total da equipa)
- Casa 4, 5 e 6 – Lançamento de 3 bolas para uma caixa (todos lançam, equipa avança o número de bolas da pessoa que mais conseguiu acertar. Se ninguém acertar, adiciona um lançamento de dado ao total da equipa)
- Casa 7, 8 e 9 – O que é o Bullying? O que se deve fazer quando sofremos ou quando vimos alguém a sofrer de bullying? (Equipa que responde sobe 3 casas, se não responder, adiciona um lançamento de dado ao total da equipa)
- Casa 10, 11 e 12 – Caça ao Tesouro com cones de 3 cores diferentes (2 minutos total de tempo) – (Equipa avança o número de cores de cones que conseguir encontrar, se não encontrar nenhum, adiciona um lançamento de dado ao total da equipa)
- Casa 13, 14 e 15 – Baseball com dado - 1 tentativa por pessoa (Se a soma de pontos do dado for inferior a “9”, adiciona um lançamento de dado ao total da equipa, se for superior, avança 3 “casas”)
- Casa 16,17 e 18 – Futebol Bowling - 3 pinos (todos participam, equipa avança o número de pinos da pessoa que mais conseguiu acertar, se ninguém acertar, adiciona um lançamento de dado)
- Casa 19, 20 e 21 – Colocar o lixo nos respetivos ecopontos (Papel/Cartão no azul, plástico/metálico no amarelo e vidro no verde, avança 3 casas se acertarem, adiciona um lançamento de dado ao total da equipa se falharem algum)
- Casa 22, 23 e 24 – Identificar animais endémicos de Campo Maior segundo imagens (equipa consegue acertar 5 em 10, avançam 3 casas)
- Casa 25, 26 e 27 – Mímica de Animal (um jogador da equipa selecionado pela mesma realiza mímica a representar um animal à escolha do participante, se acertar em menos de 1 minuto, avança 3 “casas”, se não acertar, adiciona um lançamento de dado ao total da equipa)

➤ Casa 28 e 29 – Saltos Corda – Se alguém da equipa conseguir saltar 10 vezes seguidas, avança para a casa final sem lançar outra vez o dado.

➤ Casa 30 - FINAL

- Material Necessário:

1-Folha de registo de lançamentos de dado e esferográfica/lápis;

2- Dado;

3- Três bolas de ténis e uma caixa/caixote;

4- Três pinos e uma bola de futebol;

5- Taco Baseball macio;

6- Ecopontos e “lixo” para colocar nos respetivos;

7- Jogo da macaca (Giz para pintar o chão ou cordas/arcos para marcar o jogo e pedra/folha de papel amarrotada para lançar para o campo de jogo);

8- Corda para saltar.