

## JOGO “ APANHAR QUE É LIXO NO MAR!”

**Faixa Etária:** A partir dos 6 anos de idade.

**Nº de participantes:** De 2 a 6 crianças.



**Material:**

- 1 quadrado de, pelo menos, 4 m<sup>2</sup> feito em tecido, cartão ou outro material resistente e de cor azul (para simular a cor do mar);
- 20 ou mais latas, garrafas de plástico, caixas, embalagens ou outros resíduos que se colocam no ecoponto;
- 1 metro de fita de velcro adesiva (com as 2 partes: ganchos e loop), com 2 cm de largura cortada em pedaços de cerca de 3 cm de comprimento, para colar em cada 1 dos resíduos;
- 2 a 6 paus de madeira (de vassoura) de cerca de 1 m de comprimento;
- 2 a 6 cordéis com cerca de 20 cm de comprimento (atados numa das extremidades do pau de madeira)
- 2 a 6 pacotes de leite de 200ml (atados com 1 cordel ao pau de madeira e com 1 pedaço de fita de velcro com ganchos a eles colado).

**Regras do jogo:**

- Começar por colocar no chão o quadrado de tecido azul com pequenas dobras (simulando as ondas do mar);
- Distribuir em cima do quadrado os diversos objetos (resíduos) com a parte da fita de velcro para cima;
- De seguida, cada jogador deve pegar em cada um dos paus de madeira e aproximar o pacote de leite que está agarrado pela fita na extremidade, descendo-o devagar até que este fique próximo de cada um dos resíduos espalhados no tecido azul, até conseguir que a parte dos ganchos da fita de velcro se cole à parte da fita de velcro com o loop que está colada ao resíduo;
- Cada jogador deverá repetir o processo o máximo de vezes, para conseguir apanhar o maior nº de resíduos possível;
- O jogo acaba quando já não estiver qualquer resíduo sobre o quadrado de tecido azul, ou seja, quando não existirem resíduos a poluir o mar;
- Ganha o jogo, o jogador que conseguiu agarrar o maior nº de resíduos.