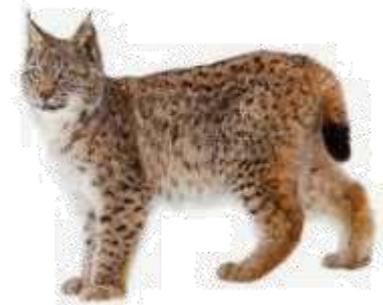


JOGO DA BIODIVERSIDADE ANIMAL



Número de jogadores: até 24 (divididos em 2 grupos com o mesmo número de alunos);

Duração: 5 minutos para cada grupo;

Objetivo: sensibilizar os alunos, de forma lúdica, para a necessidade de conhecermos e protegermos algumas espécies animais que se encontram ameaçadas ou em vias de extinção em Portugal.

Material: 10 cartões, na frente, com a imagem de um animal, no verso, com informação sobre o animal; 10 cadeiras dispostas em círculo, com aproximadamente meio metro entre elas.

Descrição do jogo:

- dispor os 10 cartões nas cadeiras; 10 alunos começam sentados e observam por alguns instantes a imagem e a informação sobre o seu animal;
- 1 jogador começa no centro e diz uma característica de animal de forma aleatória, por exemplo “Um animal com quatro patas” ou “Um animal que voa”;
- Os alunos que tiverem um animal com a característica indicada deixam o cartão na cadeira e têm de trocar rapidamente de cadeira (procurar uma cadeira vazia);
- Ao mesmo tempo, o aluno que estava no meio procura sentar-se numa das cadeiras que ficaram livres;
- O aluno que ficou sem cadeira fica no meio e reinicia uma nova ronda, dizendo uma característica animal diferente da anterior. No entanto, deve esperar que os alunos que se apropriaram de um novo cartão possam observar, por breves instantes, a imagem e ler a informação sobre ele;

Nota: o jogo não tem vencedor; o objetivo é que os alunos conheçam e se apropriem de algumas características de espécies animais que devem ser protegidas por todos.