

### Guião do Jogo

**Material:** 2 pneus e 4 paus

**Jogadores:** 2 equipas com 3 ou mais elementos

**Brigada dos Recreios com Vida:** 4 elementos

**Descrição:** Divide-se os alunos em duas equipas com o mesmo número de elementos. Cada equipa organiza-se em fila indiana. As equipas não participam em simultâneo.

Um elemento da brigada escolhe a equipa que irá começar e este será o que vai cronometrar o tempo da prova e vigiar se as regras do jogo estão a ser cumpridas. Ganha a equipa que fizer o percurso em menor tempo.

O primeiro jogador da equipa conduz o pneu segurando nos paus (um em cada mão) e faz um percurso até ao primeiro posto. Aí encontrará outro membro da brigada que fará uma questão sobre a água. Se o jogador acertar continua o percurso e avança até ao segundo posto, mas se errar volta ao início e aí pode pedir ajuda à equipa para responder à questão. Volta ao percurso e no segundo posto encontrará outro membro da brigada que fará uma questão sobre os resíduos. Se acertar continua o percurso até ao terceiro e último posto, mas se errar volta para atrás até ao primeiro posto, pedindo ajuda ao grupo. Retoma o jogo até ao terceiro posto que será o fim do jogo. Neste posto estará outro membro da brigada que fará a última questão do jogo sobre a energia. Se errar na resposta volta até ao segundo posto e tenta de novo. Quando o jogador terminar o membro da brigada registará o tempo que demorou no percurso, numa grelha.

Segue a segunda equipa que realizará o mesmo percurso com novas questões, mas sobre as mesmas temáticas. Assim sucessivamente, até ao último jogador de cada equipa. No final a brigada faz o somatório do tempo realizado em cada equipa. Ganha a equipa com melhor tempo.

