

# Guião do jogo

## Jogo dos 10R da

**PAN**

### Objetivos:

No recinto exterior da escola, durante os intervalos, Sensibilizar e Informar de uma forma lúdica os alunos para a temática dos resíduos: “Os 10R – Repensar, Recusar, Reduzir, Reutilizar, Reparar, Reaproveitar, Reciclar, Reaplicar, Reintegrar e Referência”.

Através de um jogo de perguntas e respostas, informar os alunos sobre a correta separação dos resíduos nos diferentes ecopontos e esclarecer dúvidas frequentes.

Promover a inclusão e o desenvolvimento de competências do perfil do aluno (PASEO)

### Como jogar:

Este jogo pode ser jogado em equipa (máximo 4 equipas) ou individualmente (máximo 4 jogadores).

Cada equipa nomeia um elemento do grupo para representar a equipa, ser o peão.

O jogo começa com o aluno representante da equipa que obteve o maior número após o lançamento do dado. Os restantes alunos representantes das respetivas equipas posicionam-se por ordem decrescente dos resultados obtidos. Em caso de empate, as equipas empatadas voltam a lançar os dados para desempatarem as suas posições consecutivas.

Um aluno por equipa assumirá a posição de peão no tabuleiro, deslocando-se de acordo com os números obtidos após o lançamento do dado ou por indicações das cartas do jogo – Ecopontos amarelo, verde, azul e as perguntas sobre os 10R.

O aluno recuará 3 casas quando não acertar a resposta à questão colocada e avançará uma casa quando responder corretamente à questão colocada.

Ganha a equipa ou o aluno que conseguir atravessar o rio e chegar à margem oposta.

### Idades:

Todas as idades

### Materiais:

Tabuleiro feito com materiais reciclados onde decorre a ação do jogo.

Dado feito com pacotes de leite.

Cartão com perguntas e respostas.