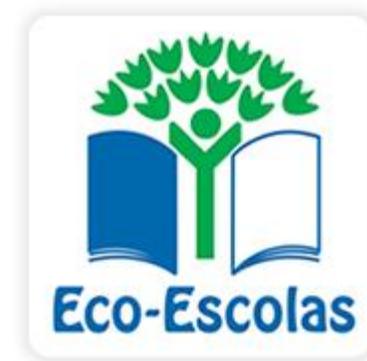


# Recreios com Vida!

Eco Escolas | 1º CEB

Ano letivo: 2022/2023

# Guião de Jogo - “JúriManda”



- **Número de jogadores:** **Mínimo** - 7 jogadores; **Máximo** - Não tem limite;
- **Escalão etário:** Para todas as idades, desde os 3 anos de idade;
- **Material:**
  - Um saco grande identificado com o nome do jogo;
  - 6 sacos de diferentes cores e numerados, com cartões com imagens legendadas, de diferentes categorias (1º - Personagens; 2º - Animais; 3º - Profissões; 4º - Verbos; 5º - Símbolos matemáticos e números; 6º - Objetos).
  - Cronómetro;
  - Apito.
- **Funções de elementos do jogo:** júris (pode haver mais do que um, consoante o número de crianças em jogo) e participantes (que são avaliados pelos júris).

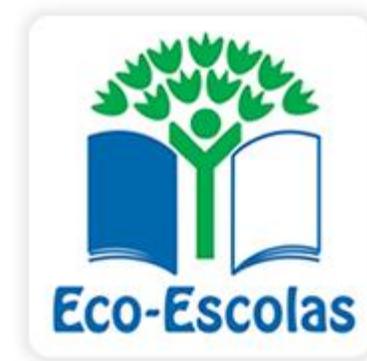
# Guião de Jogo - “JúriManda”



- Descrição do jogo:

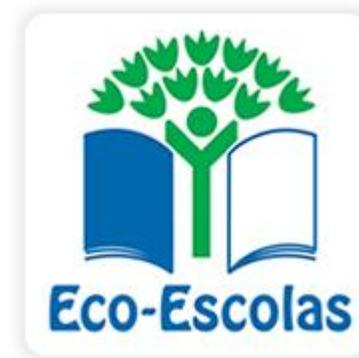
- O jogo tem início com um dos júris a retirar o 1º Cartão da 1ª Categoria - Personagens;
- Os restantes jogadores, após visualizarem o cartão, têm 15 seg. para representar o mesmo, o melhor que conseguirem, sem falar, utilizando apenas as potencialidades de ação do seu corpo;
- O(s) júri(s), posteriormente, avaliam os jogadores e decidem excluir um ou mais jogadores, tendo em consideração o número de crianças e a sua prestação;
- De seguida, o júri retira o 2º Cartão, da 2ª Categoria - Animais;
- O processo repete-se até todas as Categorias terem estado em jogo;
- Em todas as jogadas é necessário o(s) Júri(s) excluírem participantes;
- É de realçar que, no final, poderão existir diversos vencedores.

# Guião de Jogo - “JúriManda”



- **Objetivo do jogo:** conseguir passar por todas as categorias, com sucesso, independentemente do número de crianças em jogo;
- **Vencedor do jogo:** podem existir vários vencedores, incentivando a competição individual;
- **Potencialidades do jogo:** desenvolver capacidades, competências e valores de diferentes áreas curriculares (Português, Matemática, Estudo do Meio, Expressão Motora, Expressão Dramática e Educação para a Cidadania); adaptável a diversas idades e níveis de escolaridade; sem limite de jogadores; inclusivo; acessível; rápida aprendizagem e explicação; com poucos recursos materiais.

# Guião de Jogo - “JúriManda”



- Personagens (Cartões de exemplo - 1ª Categoria)

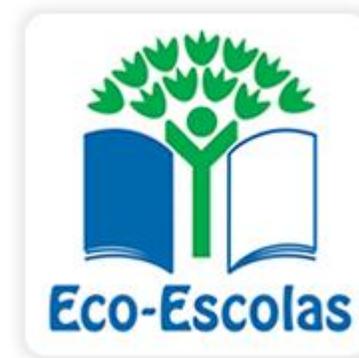


BRUXA



FADA

# Guião de Jogo - “JúriManda”



- Animais (Cartões de exemplo - 2ª Categoria)

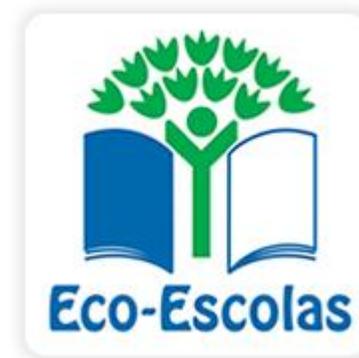


MACACO



GUARDA-RIOS

# Guião de Jogo - “JúriManda”



- Profissões (Cartões de exemplo - 3ª Categoria)

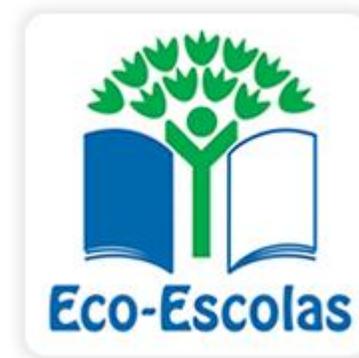


AGRICULTOR



PROFESSOR

# Guião de Jogo - “JúriManda”



- Verbos (Cartões de exemplo - 4ª Categoria)

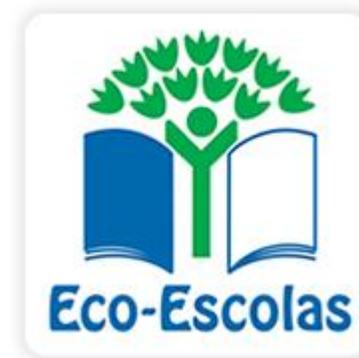


NADAR



AJUDAR

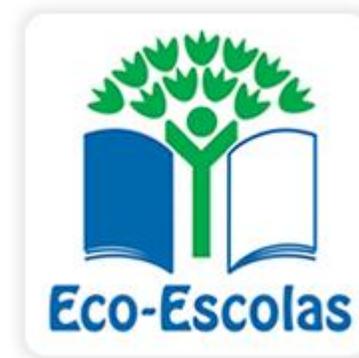
# Guião de Jogo - “JúriManda”



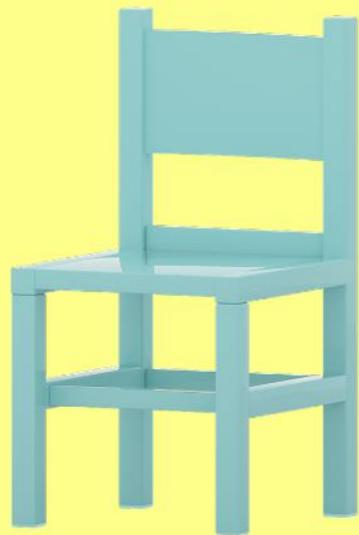
- Símbolos Matemáticos e Números (Cartões de exemplo - 5ª Categoria)



# Guião de Jogo - “JúriManda”



- Objetos (Cartões de exemplo - 6ª Categoria)



CADEIRA



RELÓGIO