

## Guião do jogo

### “As 4 estações”

1. Organizar equipas de 4 elementos.
2. Todas as equipas terão de passar por **4 estações**, realizando as atividades propostas.
3. Cada equipa é acompanhada por um elemento da **Brigada Recreios com Vida** que assegura o cumprimento das regras definidas.
4. Em cada estação, as tarefas bem sucedidas atribuem pontos.
5. Vence a equipa que conseguir a pontuação mais elevada, após a passagem pelas **4 estações**.

#### **ESTAÇÃO 1 – Salva oceano!**

Objetivo: Salvar os peixes retirando todo o plástico dos oceanos.

1. Usando as canas de pesca criadas, os alunos têm de “pescar” os plásticos do oceano.
2. Cada plástico / embalagem retirada vale **5 pontos**.
3. Pode ser definido um tempo limite para conclusão da tarefa.

#### **ESTAÇÃO 2 – Conhecer espécies invasoras**

Objetivo: Usando as cartas produzidas, estabelecer a correspondência nome – imagem de várias espécies invasoras.

1. As cartas estão distribuídas aleatoriamente numa superfície.
2. A equipa deverá conversar entre si para fazer as correspondências corretas, descobrindo o nome e a imagem de espécies invasoras.

3. Cada correspondência correta vale **5 pontos**.
4. Pode ser definido um tempo limite para conclusão da tarefa.

### **ESTAÇÃO 3 – Combate as invasoras**

Objetivo: Ajudar a eliminar espécies invasoras.

1. São distribuídos pins com imagens de espécies invasoras no chão.
2. Usando discos de cartão, cada elemento da equipa tem 2 tentativas para deitar abaixo os pins.
3. O nível de dificuldade varia com a distância entre os pins e o local escolhido para fazer o lançamento dos discos.
4. Cada pin deitado ao chão vale **5 pontos**.

### **ESTAÇÃO 4 – Tudo o vento leva...**

Objetivo: Perceber de que forma o vento pode arrastar resíduos abandonados.

1. Existem 4 bolas de esferovite, com pontuação assinalada: 5 – 10 – 15 – 20 pontos.
2. A equipa tem a possibilidade de escolher a única que bola vai usar.
3. A escolha deve ser bem ponderada, uma vez que nesta atividade a equipa pode ganhar ou perder pontos.
4. Um elemento da equipa deve transportar a bola escolhida numa colher, até ao primeiro ponto definido. Não é permitido proteger a bola de forma alguma, nem tocar-lhe.
5. Ao chegar ao ponto definido, transfere a bola para a colher do próximo elemento da equipa, sem a deixar cair. Este novo elemento faz um percurso idêntico.
6. A prova fica concluída quando os 4 elementos da equipa realizarem a tarefa.
7. O elemento da **Brigada Recreios com Vida** acompanha toda a prova.
8. De cada vez que a bola cair, a equipa perde os pontos inscritos na bola, que serão, posteriormente, subtraídos à pontuação geral da equipa.
9. Se a equipa concluir a tarefa com sucesso, a pontuação final da atividade corresponderá aos **pontos inscritos na bola x 4**.

## MATERIAIS

**Estação 1** – cartão – cola – embalagens de plástico – argolas das embalagens de bebidas vegetais – fio – clips – 2 pedaços de madeira (para a “cana de pesca”) – marcadores

**Estação 2** – cartas (imagens e nomes de espécies invasoras)

**Estação 3** – Rolos de papel higiénico – imagens de espécies invasoras – cartão – cola – marcadores

**Estação 4** – Bolas de esferovite – Marcador – Colheres

