

JOGO DE MEMÓRIA – “Os Amigos do Mar”

Material do Jogo:

- 52 cartas – sendo um par de jokers / 25 pares de cartas, mais os 2 jokers.
- Folhas de apontamentos da pontuação (individual/ ou equipas).

Modalidades do jogo:

Jogadores – O jogo pode ser realizado de forma individual ou em equipas de vários jogadores. Na modalidade de ser uma equipa, joga cada jogador das equipas ou grupos, na sua vez, podendo ou não ajudar-se, perante a dificuldade que for colocada aos grupos, mediante a faixa etária dos alunos.

Regras do jogo:

Conforme a idade dos alunos e o tempo estipulado, o jogo pode ser dinamizado, com todos os pares ou a totalidade de cartas, ou ainda reduzindo as cartas para dez pares, quinze pares para os alunos mais novos.

As cartas vão somando pontos e os alunos ou equipas devem ir tomando nota nas folhas de cada equipa.

Sugestões sobre o jogo:

À medida que as equipas ou os jogadores vão fazendo os pares, podem no final de cada jogo, ser levados a refletir sobre os pares que cada equipa ou jogador juntou, pois as imagens do jogo, ilustram criaturas marinhas, outras poluição dos oceanos e terra e estas cartas, alguns pares têm pontuação mais reduzida.

Os pontos são contabilizado só uma vez, por par.

Outra sugestão é utilizar as cartas em momentos de sensibilização e discussão com os alunos, sobre a poluição no planeta e no ambiente, nos mares e oceanos.

Dinâmica do Jogo:

- Colocação das cartas viradas para baixo;
- Cada jogador/ equipa, na sua jogada tenta fazer um par de cartas iguais, virando-as. Se fizer par, conta a pontuação que consta nas cartas uma só vez para a equipa e joga depois a outra equipa.
- Se falhar, volta as cartas de novo para baixo, no mesmo lugar.
- O jogo termina quando já não houver cartas na “Mesa”.
- Se uma equipa ou jogador fizer o par de joker, a pontuação duplica para a equipa.
- Ganha a equipa de jogadores que tiver mais pontos, nos pares que conseguiu realizar.
- Caso os jogadores ou as equipas empatem, ganha aquela que tiver o par do joker.

JOGO DE TIRO AO ALVO 1 –

“Derruba os inimigos do Mar”

Material do Jogo:

- 10 cartazes – pendurados numa corda esticada com fio ou argolas.
- 4 bolas de espuma ou borracha pequenas.
- Folhas de apontamentos da pontuação por equipas.

Modalidades do jogo e Regras do jogo:

Jogadores – O jogo tem que ser realizado em equipas de vários jogadores com o mesmo número (2 a 8 jogadores cada equipa);

As equipas colocam-se na marca da jogada, em fila indiana, lado a lado, a uma distância de cerca de 5 a 7 metros da corda, onde estão penduradas as cartas/ cartazes com os inimigos do mar.

São distribuídas duas bolas aos primeiros 2 jogadores das equipas.

O jogo inicia e cada jogador tem direito a jogar uma bola e tenta acertar num dos cartazes ou cartas, vendo a pontuação que ganha para a sua equipa.

De seguida vai buscar a bola e entrega ao jogador seguinte, indo para a sua fila.

O jogo procede assim até todos da equipa fazerem duas jogadas.

Sugestões sobre o jogo:

À medida que as equipas vão terminando o jogo, verificam os pontos que fizeram, tirando os apontamentos nas folhas de jogo e verificam quem fez mais pontos ou derrubou os inimigos mais poluentes dos mares e oceanos.

No final de cada jogo, as equipas podem analisar os cartazes onde acertaram e falar do tema da poluição dos oceanos e o que estes elementos prejudicam os ecossistemas da vida marinha.

Outra sugestão é utilizar os cartazes em momentos de sensibilização e discussão com os alunos, sobre a poluição no planeta e no ambiente, nos mares e oceanos.

Dinâmica do Jogo:

- Colocação dos cartazes na corda esticada e suspensa;
- Estabelecer uma linha de partida ou jogada a uma distância de 5 a 7 metros de distância da corda com os cartazes/ cartas suspensas;
- Cada jogador de cada equipa, na sua jogada tenta acertar num cartaz/ ou carta somando essa pontuação à sua equipa.
- Se não acertar, não contabiliza pontos, mas vai buscar a sua bola da jogada e entrega ao jogador seguinte.
- O jogo termina quando todos os jogadores fizerem duas a quatro, jogadas cada um – esta regra é estabelecida pelo professor perante a faixa etária dos alunos.

JOGO DE TIRO AO ALVO 2 – Jogo das latas

“Derruba os inimigos do Mar”

Material do Jogo:

- 10 latas ou baldes com uma foto dos Inimigos do mar
- 4 bolas de espuma ou borracha pequenas.

Modalidades do jogo e Regras do jogo:

Jogadores – O jogo tem que ser realizado em equipas de vários jogadores com o mesmo número (2 a 8 jogadores cada equipa);

As equipas colocam-se na marca da jogada, em fila indiana, lado a lado, a uma distância de cerca de 5 a 7 metros da corda, onde estão os baldes/ latas colocadas em pirâmide uns sobre os outros.

São distribuídas duas bolas aos primeiros 2 jogadores das equipas.

O jogo inicia e cada jogador tem direito a jogar uma bola e tenta acertar na pirâmide e derrubar o maior número de latas/ baldes possíveis.

De seguida, vai buscar a bola e entrega ao jogador seguinte, indo para a sua fila.

O jogo procede assim, até que haja uma equipa que derrube toda a pirâmide.

Quando isso acontecer, conta logo 5 pontos para a sua equipa e esse jogador vai colocar a pirâmide de novo em posição vertical, para a sua equipa tentar derrubar de novo.

O jogo termina quando uma equipa derrubar 2 a 3 vezes a pirâmide (regra estabelecida pelo professor ou educador).

Sugestões sobre o jogo:

No final de cada jogo, as equipas podem analisar as imagens nas latas ou baldes e falar do tema da poluição dos oceanos e o que estes elementos prejudicam os ecossistemas da vida marinha.

Dinâmica do Jogo:

- Colocação das latas/baldes em pirâmide numa mesa ou chão.
- Estabelecer uma linha de jogada a uma distância de 5 a 7 metros de distância da pirâmide e colocar uma corda ou arco de onde os alunos têm que fazer a sua jogada.
- Cada jogador de cada equipa, na sua jogada tenta derrubar a pirâmide, somando 5 pontos à sua equipa.
- Se não acertar, não contabiliza pontos, mas vai buscar a sua bola da jogada e entrega ao jogador seguinte.