

# Ecopaper

Este jogo é constituído por um conjunto de 20 perguntas, que serão colocadas na chegada a cada um dos outros 10 jogos. Em cada posto são colocadas 2 perguntas e atribuídos 2 pontos por cada resposta correcta. Os jogadores só passam para outro jogo depois de registados os pontos pelos aplicadores no cartão.

As questões estão relacionadas com o meio ambiente, com opções de escolha múltipla em que os aplicadores do jogo vão ler as perguntas e as opções.

Em cada jogo tomarão nota dos pontos no cartão que cada equipa traz consigo.

No final serão contabilizados os pontos que irão integrar a tabela dos outros jogos.



# Mata

**Objetivo:** Eliminar os jogadores da equipa adversária atingidos com uma bola.

**Como jogar:** Dividir os adolescentes em duas equipas. Uma equipa tenta acertar os membros da equipa adversária com uma bola. Quando um jogador é atingido, sai do jogo. A equipa que eliminar todos os adversários vence.

## Regras principais:

Um jogador é escolhido para ser o mata e os outros tentam fugir.

O mata quando lança a bola esta deve tocar os jogadores para os matar.

Quando os jogadores são mortos, estes saem do jogo.

O último jogador que não for morto vence o jogo.

## Vitória do jogo do mata:

A equipa ou jogador que eliminar os adversários ou cumprir o objetivo final vence o jogo.



# Deita fora

**Preparação:** Montar uma torre com latas e colar imagens de lixo em cada.

**Como jogar:** Cada jogador tem três tentativas para derrubar o máximo de latas possível com uma bola (meia velha).

De seguida deve colocar as latas derrubadas no ecoponto correto para que lhe sejam validados os pontos.

Se errar no ecoponto perde o ponto.

## **Pontuação:**

O jogador recebe 1 ponto pelo número de latas derrubada em cada jogada e colocada no ecoponto correto.

Vence o jogo quem conseguir mais pontos ao final de todas as rodadas."



# Cego e Surdo

**Distribuição das Embalagens:** O jogador vendado recebe uma embalagem e deve sentir a embalagem e indicar qual o ecoponto certo, e o colega que não estará vendado deve guiá-lo para colocar a embalagem no ecoponto correto.

**Comunicação:** O guia só pode usar palavras para orientar o vendado. Não pode tocar no colega nem guiá-lo fisicamente.

**Pontuação:** Se o jogador colocar a embalagem no ecoponto correto, a dupla ganha 1 ponto por cada embalagem colocada corretamente.



# Recicla mania

Para o jogo devem ser constituídos pares.

Cada par tem como objetivo,  
através do equilíbrio, sem tocar com as mãos, colocar embalagens de lixo no  
buraco certo.

Quem conseguir colocar as 3 embalagens mais rapidamente  
ganha o jogo.

**Método de arremesso:** os jogadores devem inclinar a caixa juntos para tentar  
direcionar a embalagem ao buraco correto.

**Vence o jogo a dupla com mais pontos!**



# Jogo da macaca

**Objetivo do jogo:** O objetivo do Jogo da Macaca é percorrer todo o tabuleiro, saltando de quadrado em quadrado, pisar na linha.

O jogo começa e cada equipa tem 2 pontos.

O jogador deve seguir a sequência numérica, e antes de avançar deve responder a uma questão.

Se acertar à questão ganha um ponto, se errar ou pisar a linha perde um ponto.

Ao chegar ao final, deve voltar da mesma maneira e apanhar a tampa que foi atirada sem responder a questões.

No final do jogo caso não erre acaba 10 pontos.

**Regras do jogo:** O jogo é jogado num tabuleiro desenhado no chão, com quadrados numerados de 1 a 8.

Jogadores: 1 por equipa



# Jogo do saco

**Objetivo do jogo:** O objetivo do Jogo do Saco é saltar dentro de um saco até a linha de chegada, sendo o primeiro a completar o percurso sem cair ou perder o equilíbrio.

O jogador que chegar primeiro a linha ganha.

**Regras do jogo:** Saltar dentro de um saco até a linha de chegada, sem cair ou perder o equilíbrio.

Cada jogador entra num saco e, ao sinal de início, salta para a frente até a linha de chegada.

O jogador deve manter-se dentro do saco e saltar com os dois pés juntos.

O jogador perde a vez se cair ou sair do saco.



