

## “Preservar os Oceanos”

Um jogo muito divertido e educativo que simula a experiência de pescar e ajuda a compreender a importância de uma pesca responsável e segura para a preservação dos nossos oceanos.

### Guião do Jogo:

#### **- Material:**

- Copos de iogurte
- Paus
- Imanes
- Clips
- Pincéis
- Tintas
- Cola
- Tecido azul para simular o mar

#### **- Construção:**

- Recolher os copos de iogurte, que podem ser aproveitados num dos lanches da escola, ou pedir às famílias para trazerem;
- Lavar os copos de iogurte com água e sabão e deixar secar;
- Pintar os copos de iogurte com tintas e pincéis (1 par de cada cor - simulação dos peixes)
- Colar os imanes no topo dos copos;
- Recolher paus na natureza e aplicar um clip - simulação da cana de pesca);
- Opcional: fazer uma decoração a gosto, neste caso foi associada a diferentes emoções.

#### **- Regras do Jogo:**

- Em pequenos grupos as crianças, munidas de canas de pesca, dispõem-se à volta do tecido azul;
- Cada criança, à vez, deve pescar um peixe de cada cor, tentando formar o maior número de pares possível;
- Ganha a criança que conseguir pescar o maior número de pares;

## “Letras ao Alvo”

Um jogo muito divertido e educativo que desafia a precisão do alvo, a concentração, a coordenação motora, o vocabulário, a consciência fonológica e o trabalho cooperativo, desenvolvendo o espírito de equipa.

### Guião do Jogo:

#### **- Material:**

- Latas
- Tintas
- Pincéis
- Bola de Ténis
- Meia velha
- Moldes de letras
- Cola

#### **- Construção:**

- Recolher as latas junto das famílias, elementos da equipa, entre outros;
- Lavar as latas com água e sabão e deixar secar;
- Pintar as latas com tintas e pincéis (1 lata de cada cor)
- Associar e colar uma letra a uma lata, com uma cor específica.

#### **- Regras do Jogo:**

- Organiza-se as latas em forma de torre;
- Divide-se o grupo em duas equipas distintas;
- Uma criança de cada vez e de cada uma das equipas, dispõe de uma tentativa para atirar a bola contra as latas e derrubar o maior número de latas possível;
- Cada vez que uma criança derruba uma lata, deve verificar a letra que está associada a essa cor e, com a ajuda da equipa, devem referir o maior número de palavras começadas por essa letra;
- Será atribuído um ponto por cada lata derrubada e por cada palavra dita corretamente;
- Ganha a equipa que, no final, tiver conquistado mais pontos.