

## Guião do Jogo: "Corrida da Memória Ecológica"

### **Objetivo do jogo**

Encontrar os pares corretos de **resíduo** e **ecoponto/ação ambiental correspondente**, promovendo a consciência ecológica e o trabalho em equipa.

### **Materiais Necessários**

- Cartões de papelão com imagens desenhadas (como os da imagem) que devem ser construídos pelos alunos antes do jogo;
- Espaço amplo ao ar livre (relvado, campo ou pátio escolar) ou no interior de um pavilhão desportivo;
- Cones ou cordas para delimitar áreas se forem muitos alunos.

### **Número de jogadores**

Mínimo: 6 crianças

Ideal: 2 ou mais equipas de 3-6 elementos cada

### **Preparação**

1. Colocar todos os cartões **virados para baixo** num dos lados do campo (zona de jogo).
2. Dividir os alunos em **duas ou mais equipas**.
3. Cada equipa faz uma fila no lado oposto ao dos cartões.
4. Definir um ponto de partida e chegada (estafeta).
5. Definir quais cartões são "**resíduos**" e quais são "**ações/ecopontos**" (ex: lixo orgânico → compostagem / garrafa de plástico → ecoponto amarelo).

## Regras do jogo

1. Ao sinal do professor, o **primeiro jogador de cada equipa** corre até à zona de cartões.
2. Vira **dois cartões** à sua escolha.
  - a. Se formar um par correto (resíduo + destino), **leva os dois cartões para a sua equipa.**
  - b. Se não for par, **vira-os novamente para baixo** no mesmo lugar e deixa-os no local.
3. Corre de volta e bate na mão do próximo colega da fila (estafeta).
4. O jogo continua até **não restarem mais pares por encontrar.**

## Vencedores

- A equipa que conseguir **mais pares corretos** no final da estafeta é a vencedora.