

Jogo EcoAventura

Objetivos:

- Fomentar a comunicação, convívio e colaboração entre pares;
- Promover o enriquecimento de jogos e atividades no recinto escolar;
- Procurar envolver diferentes alunos da escola, implementando uma prática inclusiva;
- Sensibilizar os alunos para as questões ambientais.

Material necessário:

- Dado de 6 lados (em formato grande);
- Tabuleiro em tamanho XXL, com 29 casas, para jogar em equipas;
- Peões elaborados com garrafas de água e areia;
- Cartões com perguntas.

Jogadores e funções:

Formam-se equipas de 3 alunos. Cada equipa é orientada por um aluno da Brigada Verde.

Tabuleiro do jogo

O tabuleiro do jogo é composto por 29 casas numeradas, desde a 1 até à 29, onde ficam os peões, à espera das jogadas. Os alunos respondem a uma questão sobre educação ambiental.

Algumas casas são especiais, podendo levar o jogador a avançar ou retroceder algumas casas.

Início do jogo:

O dado é lançado uma vez por cada equipa. O jogador que tiver o maior valor no dado inicia o jogo e assim sucessivamente.

Jogadas e objetivo do jogo

Jogadas:

A equipa lança o dado e avança o número de casas correspondente ao valor do dado. É colocada uma questão sobre educação ambiental. Se responder acertadamente, a equipa permanece na casa até à próxima jogada. Caso contrário, volta à casa de onde saiu.

Sucessivamente, jogam as outras equipas de acordo com a ordem de jogadas estabelecida.

Objetivo: A primeira equipa a chegar à casa 29 e lá permanecer, ganha o jogo.