

JOGO DO VERDÃO - DESAFIO ECO-ESCOLAS 25/26

ECO-TRIO

FUTEBOL

Os jogadores utilizam os dedos para impulsionar a carica. A carica deve deslizar, não pode ser empurrada continuamente.

Quem ganha?

Quem marcar mais golos numa duração de tempo acordada pelos jogadores OU quem atingir primeiro um número de golos acordado pelos jogadores.

Por exemplo, duas partes de 5 minutos OU o primeiro a marcar 5 golos.

Início do jogo

Decide-se quem começa através de moeda ao ar. A carica é posicionada no círculo central.

Movimentos

Cada jogador, à vez, tem 2 movimentos consecutivos para mover a carica. Se marcar golo, passa a vez e a carica volta ao círculo central. Caso não marque golo, passa a vez, mas a carica não é reposicionada no círculo central – o adversário reinicia a sua jogada com a carica na posição em que está.

LABIRINTO

Os jogadores utilizam os dedos para impulsionar a carica. A carica deve deslizar, não pode ser empurrada continuamente.

Quem ganha?

O jogador que utilizar menos movimentos para percorrer o Labirinto.

Jogo

Decide-se quem começa através de moeda ao ar. A carica é posicionada no canto direito, no início do Labirinto. O final do Labirinto é o início do Labirinto do adversário.

TÚNEL

Os jogadores utilizam os dedos para impulsionar a carga. A carga deve deslizar, não pode ser empurrada continuamente.

Quem ganha?

Ganha o jogador que obtiver mais pontos (cada ponto corresponde à passagem da carga pela abertura do túnel) numa duração de tempo acordada pelos jogadores OU quem atingir primeiro um número de pontos acordado pelos jogadores.

Por exemplo, duração de 10 minutos OU o primeiro a obter 8 pontos.

Jogo

Decide-se quem começa através de moeda ao ar. A carga é posicionada na linha de partida assinalada no tabuleiro. Cada jogador, à vez, tem 2 movimentos consecutivos para mover a carga. Se a carga passar o túnel com apenas 1 movimento, passa a vez, e o jogo é reiniciado pelo adversário.