

Regulamento do Jogo

A viagem de Ulisses

Objetivo do Jogo

Realizar a viagem de Ulisses desde a partida até à chegada a Ítaca, ultrapassando diferentes desafios interdisciplinares e cooperando com os restantes elementos da equipa.

O objetivo principal não é vencer os colegas, mas sim completar a viagem, aprender, colaborar e participar ativamente em todas as estações do percurso.

Participantes

- Equipas constituídas por **6 alunos**.
- Cada equipa integra dois alunos de cada turma e teve-se o cuidado de serem alunos com diferentes capacidades, competências e ritmos de aprendizagem, promovendo a inclusão e a cooperação.

Materiais

- Mapa/Croqui da Viagem de Ulisses;
- Ficha de controlo de passagem pelas estações;
- Jogos permanentes existentes no recreio;
- Peças construídas pelos alunos no Clube das Manualidades;
- Questões e desafios preparados pelas diferentes disciplinas.

Desenvolvimento do Jogo

Cada equipa recebe um mapa da viagem e inicia o percurso na estação de partida.

Ao concluir cada desafio, a equipa recebe uma assinatura ou validação que permite avançar para a estação seguinte.

O percurso segue a ordem definida no mapa.

Estações da Viagem

1.ª Estação – Partida de Ulisses de Ítaca

Desafio: Circuito de bicicletas.

Objetivo:

- Representar simbolicamente a partida de Ulisses para a sua grande aventura.
- Desenvolver a coordenação motora e o espírito de equipa.

2.ª Estação - chegada a Tróia - Desafios Matemáticos

Área: Matemática

Os alunos resolvem jogos matemáticos manipuláveis e/ou desafios matemáticos adequados ao seu nível de escolaridade.

3.ª Estação – Ilha da Ciclópia - Jogo da Macaca dos Direitos Humanos

Área: Cidadania e Desenvolvimento

Os participantes realizam o percurso da macaca e, em cada jogada, identificam ou explicam um Direito Humano ou Direito da Criança.

4.ª Estação – Ilha da Eólia - Jogo do Caracol

Área: Português

Os alunos respondem a questões relacionadas com leitura, interpretação, gramática ou obras estudadas.

5.ª Estação - ? - Exposições Temáticas

Áreas: Biodiversidade e Cidadania

Os participantes observam as exposições existentes na escola e respondem a questões relacionadas com:

- Biodiversidade;
- Sustentabilidade;
- Diversidade Cultural;
- Pluralismo;
- Conservação da Natureza.

6.ª Estação – Ilha de Circe - Jogo do Galo

Área: História e Geografia de Portugal

As equipas respondem a questões relacionadas com a história, património e geografia do país.

7.ª Estação – Ilha dos Infernos - Twister das Línguas

Área: Inglês

Os alunos executam movimentos indicados no tapete Twister e respondem a desafios simples em língua inglesa.

8.ª Estação – Mar das Sereias - Jogo da Cobra

Área: Conhecimentos Gerais

Provas de observação, raciocínio e cooperação.

9.ª Estação – Ilha da Córçira - Jogo da Sirumba

Área: Atividade Física e Recreativa

Desafio final de coordenação, destreza e trabalho em equipa.

Chegada a Ítaca

Concluídas todas as etapas, a equipa chega a Ítaca.

Neste espaço decorrem atividades de:

- Música;
- Dança;
- Convívio;
- Celebração da participação.

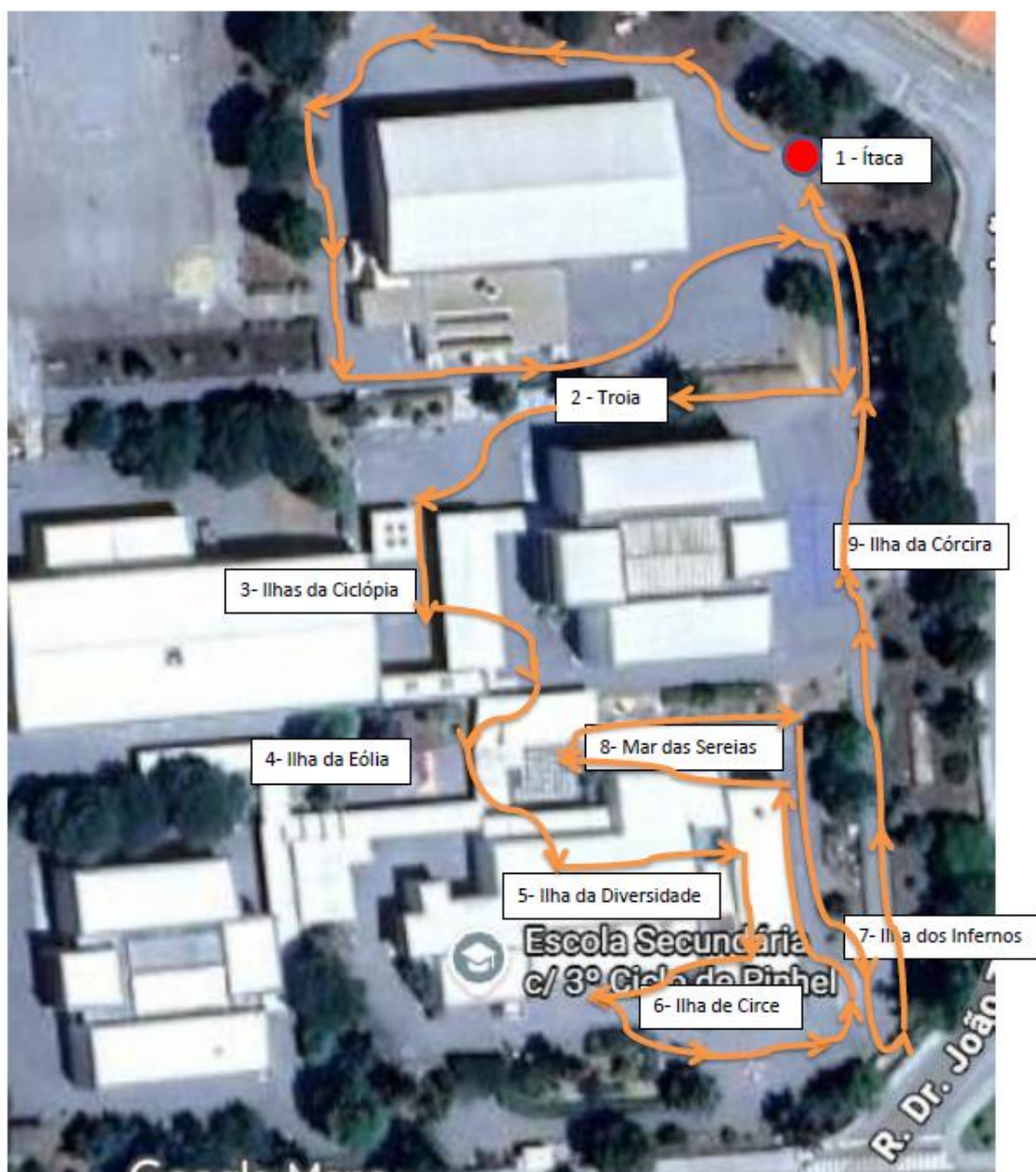
Regras Gerais

1. Todas as equipas devem respeitar a ordem das estações.
2. Os participantes devem demonstrar respeito pelos colegas e pelos monitores.
3. É obrigatória a participação de todos os elementos da equipa.
4. Os alunos devem colaborar entre si para resolver os desafios.
5. Não são permitidos comportamentos de exclusão ou bullying.
6. Os materiais devem ser utilizados com cuidado.
7. O espírito de cooperação é mais importante do que a competição.

Inclusão

O jogo foi concebido para permitir a participação de todos os alunos, incluindo alunos com necessidades específicas e diferentes capacidades físicas, sociais ou cognitivas.

As equipas são constituídas de forma equilibrada, valorizando as potencialidades de cada participante.



- 1- Local de Reunião
- 2- Jogos matemáticos
- 3- Jogo da Macaca
- 4- Jogo do Caracol

- 5- Salão polivalente
- 6- Jogo do Galo
- 7- Jogo do Twister
- 8- Jogo da Serpente

- 9- Jogo da Sirumba
- 1- Local de reunião

Viagem e Aventuras

- 1- Estás em Ítaca, “terra de mil encantos”, o reino de Ulisses, onde a vida é calma e maravilhosa.
- 2- Páris, príncipe de Troia, raptou a Rainha grega Helena. É preciso resgatá-la. Embarca no teu navio (bicicleta) e parte à conquista de Troia.
- 3- Troia foi conquistada e estás de regresso a casa, mas és arrastado por uma corrente misteriosa e vais parar às Ilhas da Ciclópia (Jogo da Macaca).
- 4- Depois de teres dito que te chamavas “Ninguém”, escapas ao ciclope Polifemo e segues para a Ilha da Eólia (Jogo do Caracol).
- 5- Empurrado pelos ventos, vais em direção à Ilha da Diversidade (Salão Polivalente).
- 6- Sais pela porta do Bar dos Alunos e chegas à misteriosa Ilha de Circe, a famosa feiticeira (Jogo do Galo).
- 7- Chegou a hora de ganhares coragem, pois vais ter de entrar na Ilha dos Infernos (Jogo do Twister).
- 8- Na próxima paragem não te deixes enganar, porque vais passar no Mar das Sereias (Jogo da Serpente).
- 9- De repente, sem saberes bem porquê, estás numa ilha desconhecida: é a Cócira (Jogo da Sirumba).
- 10- Regressas a Ítaca, “terra dos mil encantos”.

Grelha de Registo – Dia do Pluralismo e da Diversidade

Grupo	Ítaca	Aventura Troia	Aventura Ciclópia	Aventura Eólia	Aventura Diversidade	Aventura Circe	Aventura Infernos	Aventura Sereias	Aventura Cócira	Ítaca
Grupo I Alexandre 6º B Rafaela 6º B Beatriz 6º A Luís Gomes 6º A Alessio 6º C Zé Pedro 6º C										

Vitória

Na "Viagem de Ulisses" não existem vencedores nem vencidos.

Todos os participantes são vencedores quando conseguem completar o percurso, colaborar com a equipa, respeitar os colegas e chegar simbolicamente a Ítaca.

Mensagem Final:

"Tal como Ulisses, cada aluno percorre uma viagem de aprendizagem, superação, amizade e descoberta."