



Jogo

O Tesouro Da Tribo Do Ambiente

Fundamento do Jogo

Este jogo foi criado para comemorar a 5 de junho o Dia do Ambiente, em família.

Para tal, a família é convidada a participar quer na sua elaboração (tabuleiro e cartões) quer no desafio que este lança de uma forma lúdico-didática, onde todos podem adquirir e trocar conhecimentos sobre a temática ambiental.

O jogo criado pelas técnicas do PREDAMB, sector de Educação Ambiental do Departamento de Ambiente e Gestão do Espaço Público da Câmara Municipal de Vila Franca de Xira, visa sensibilizar e difundir o conhecimento sobre o Ambiente e temas adjacentes, tais como os Resíduos Urbanos ou os Recursos do Planeta Terra.

O mesmo apresenta-se de uma forma divertida, sensibilizando e promovendo a reutilização, a correta deposição de resíduos e o fomento de boas práticas, no dia em que se comemora o ambiente, mas não só, pois a sua versatilidade permite que a imaginação de todos os destinatários o possam alterar, acrescentar, pois é um jogo em construção!

Por isso vos convidamos a usufruir!

Instruções e questões para o jogo

Este jogo poderá ser jogado por 4 jogadores

Para aumentar o nº de jogadores deverão ser acrescentadas mais questões para que as mesmas não se repitam durante a mesma partida.

O jogo é constituído por:

Um dado, tampas de plástico (reutilizadas), cujas cores ou desenhos identificarão os jogadores.

Um cartão, a reutilizar, com a dimensão necessária para desenhar 40 casas (feito a partir de caixas de cereais ou outras) que constituirá o tabuleiro do jogo.

30 Cartões com as dimensões aproximadas de cartas de jogar (feitos a partir de caixas de cereais ou outras) onde se irão colocar as perguntas e respostas (uma Pergunta/Opções de resposta com indicação da resposta correta, por cartão). Os cartões formarão um conjunto designado tesouro do ambiente.

Cada pergunta terá 2, 3 ou 4 opções para respostas (a; b; c e/ou d), mas só uma estará correta.

Regras

do jogo

03 Regras do jogo

O jogo inicia na casa partida, onde cada jogador lança o dado para determinar quem começa a jogar (começará o jogador que obtiver através do dado lançado o nº mais elevado);

O jogo vai decorrendo à medida que os jogadores forem tomando o seu lugar na prova, porém ao caírem nas casas correspondentes, para poderem avançar o jogo impõe condições aos jogadores, pois estes terão de vencer os desafios que o mesmo lança, respondendo acertadamente às questões que forem colocadas para progredirem.

Caso as respostas dadas estejam erradas, os jogadores terão de obedecer às dificuldades criadas estabelecidas pelo jogo e ultrapassá-las através da sua persistência.

Quando um jogador avançar para alguma casa que contenha a tarefa de responder a uma pergunta, um dos adversários retira um cartão do molho formado pelos vários cartões que constituem o **tesouro do ambiente**

As casas do jogo que obrigam a perguntas para responder, estarão assinaladas com um ponto de interrogação (?)

Assim, e considerando que algumas das casas não colocam perguntas ao seu trânsito, mas eventualmente outros obstáculos, as regras correspondentes a obedecer são as seguintes:

Assim, e considerando que algumas das casas não colocam perguntas ao seu trânsito, mas eventualmente outros obstáculos, as regras correspondentes a obedecer são as seguintes:

Casas de Perguntas (?)

Numeros:

4; 5; 6; 7; 8; 13; 16; 18; 19; 20; 23; 25; 27; 31; 32; 33; 34; 35; 36 e 39

O/Um (dos) adversário(s) deve retirar um cartão do **tesouro do ambiente e colocar a pergunta ao jogador e verificar se a mesma está correta. Se estiver correta, o jogador volta a jogar e assim continuará enquanto cair numa casa com pergunta a que responda corretamente. Passará a vez a outro jogador quando a casa em que cair não contenha pergunta ou caso responda errado à pergunta que lhe sair.**

Sempre que a resposta dada estiver errada, o jogador terá de recuar, devendo reposicionar-se na casa sem pergunta imediatamente anterior à casa onde se

Casas de Avanço (+2)

Numeros:

12; 17; 22; 29 e 37

Sempre que o jogador cair em algumas destas casas deve avançar duas casas e aí permanecer até chegar a sua vez de jogar novamente.

Casas de Azar

Numeros:

9 e 24

Sempre que o jogador cair numa destas casas, deve imediatamente trocar de posição no jogo com o adversário que estiver mais atrasado e aí permanecer até chegar a sua vez de jogar.

Fim do Jogo

O vencedor do jogo será aquele que alcance primeiro a casa nº 40.

Perguntas e Respostas

do jogo

04 Perguntas e Respostas do Jogo

01

Com que matéria prima é feito o papel?

- A. Com cascas de ovos.
- B. Com algodão.
- C. Com madeira extraída das árvores.

Resposta: (C)

02

Quando saís do teu quarto deves apagar as luzes?

- A. Não, porquê?
- B. Sim, porquê?

Resposta: (B) para poupar energia.

03

Quanto tempo demora a decompor-se um guardanapo de papel?

- A. 2 meses.
- B. 1 ano.
- C. 2 anos.

Resposta: (C)

04

Qual o produto que usamos na nossa alimentação que é produzido pelas abelhas?

- A. Mel
- B. Leite
- C. Tremoços

Resposta: (A)

04 Perguntas e Respostas do Jogo

05

Para que serve a compostagem?

- A. Para a produção de adubo natural, poupando recursos ao planeta e construindo para uma vida mais sustentável e saudável?
- B. Para colocar mensagens nas redes sociais?
- C. Para produzir produtos tóxicos?

Resposta: (A)

06

Para que seja mais sustentável, onde devemos transportar as nossas compras?

- A. Devemos comprar sacos de plástico mesmo que tenhamos sacos de pano?
- B. Devemos comprar sempre sacos novos?
- C. Devemos reutilizar sacos que já tenhamos adquirido anteriormente, e se possível usar sacos de pano?

Resposta: (C)

07

Em que Ecoponto deves colocar pedaços de esferovite?

- A. ecoponto amarelo.
- B. ecoponto verde.
- C. ecoponto azul.
- D. indiferenciado

Resposta: (A)

08

Onde deves colocar um prato de cerâmica partido?

- A. ecoponto amarelo.
- B. ecoponto verde.
- C. ecoponto azul.
- D. indiferenciado

Resposta: (D)

09

Onde deves colocar um copo de vidro partido?

- A. ecoponto amarelo.
- B. ecoponto verde.
- C. ecoponto azul.
- D. indiferenciado

Resposta: (D)

10

Onde deves colocar as cascas de uma cenoura?

- A. ecoponto amarelo.
- B. ecoponto verde.
- C. ecoponto azul.
- D. No castanho ou indiferenciado (caso não exista castanho)

Resposta: (D)

11

Onde deves colocar uma caixa de cartão de pizza com gordura?

- A. ecoponto amarelo.
- B. ecoponto verde.
- C. ecoponto azul.
- D. indiferenciado

Resposta: (D)

12

Onde deves colocar um lenço de papel que usaste para limpar o nariz?

- A. ecoponto amarelo.
- B. ecoponto verde.
- C. ecoponto azul.
- D. indiferenciado

Resposta: (D)

13

Quanto tempo demora a decompor-se uma lata de refrigerante?

- A. 22 meses.
- B. 10 a 30 anos.
- C. 80 a 200 anos.

Resposta: (C)

14

Quanto tempo demora a decompor-se uma garrafa de plástico?

- A. 30 a 50 anos.
- B. 450 anos.
- C. 850 anos.

Resposta: (B)

15

Quanto tempo demora a decompor-se uma fralda descartável?

- A. 10 anos.
- B. 45 anos.
- C. 450 anos.

Resposta: (C)

16

Quanto tempo demora a decompor-se um saco de plástico?

- A. 9 anos.
- B. 10 anos.
- C. 20 a 1000 anos.

Resposta: (C)

04 Perguntas e Respostas do Jogo

17

Quanto tempo demora a decompor-se uma casca de fruta?

- A. 3 meses.
- B. 1 ano.
- C. 10 anos.

Resposta: (A)

18

Onde deves colocar uma embalagem de leite?

- A. ecoponto amarelo.
- B. ecoponto verde.
- C. ecoponto azul.
- D. indiferenciado.

Resposta: (A)

19

Onde deves colocar uma garrafa de vidro?

- A. ecoponto amarelo.
- B. ecoponto verde.
- C. ecoponto azul.
- D. indiferenciado.

Resposta: (B)

20

Onde deves colocar um jornal para ser reciclado?

- A. ecoponto amarelo.
- B. ecoponto verde.
- C. ecoponto azul.
- D. indiferenciado.

Resposta: (C)

21

Quanto tempo demora a decompor-se uma pilha?

- A. 10 meses.
- B. 2 anos.
- C. 100 a 500 anos.

Resposta: (C)

22

É importante para o Planeta realizarem-se eventos relacionados com o Ambiente?

- A. Sim.
- B. Não.

Se escolheste a resposta A dá um exemplo do que poderia ser para ti um evento relacionado com o ambiente.

Se escolheste a resposta B, justifica.

Resposta: (A)

23

As pessoas quando passeiam os seus animais de estimação na via pública devem limpar os seus dejetos?

- A. Sim.
- B. Não.

Resposta: (A)

24

Usar guardanapos e toalhas de pano é mais sustentável que usar guardanapos e toalhas de papel?

- A. Sim.
- B. Não.

Resposta: (A)

25

Em vez de se usar película aderente ou papel de alumínio para guardar alimentos no frigorífico é mais sustentável usar recipientes reutilizáveis?

- A. Sim.
- B. Não.

Resposta: (A)

26

Os alimentos biológicos contêm pesticidas?

- A. Sim.
- B. Não.

Resposta: (B)

27

Quando colocas embalagens no Ecoponto Amarelo deves espalmá-las?

- A. Sim.
- B. Não.

Resposta: (A)

28

O que deves fazer com medicamentos fora de prazo?

- A. Colocar no indiferenciado.
- B. Entregar na farmácia.

Resposta: (B)

29

Se na tua casa um espelho se partir, onde o deves colocar?

- A. ecoponto amarelo.
- B. ecoponto verde.
- C. ecoponto azul.
- D. indiferenciado.

Resposta: (D)

30

Quando tens uma caixa de cartão grande que não cabe no Ecoponto azul, o que deves fazer?

- A. Colocar ao lado do ecoponto.
- B. Cortar o cartão da caixa em pedaços de forma a que caibam no Ecoponto azul e coloca-los lá.

Resposta: (B)