



## JOGO DA GLÓRIA “A aventura do Saramugo”

1

Um jogo sobre a conservação do Saramugo!

**Objetivo:** este jogo foi desenvolvido no âmbito do Projeto LIFE Saramugo “Conservação do saramugo na bacia do Guadiana (Portugal)” e pretende sensibilizar as crianças para a conservação deste pequeno peixe.

**Contexto:** cada jogador é um saramugo que irá fazer uma viagem repleta de obstáculos e com algumas boas práticas pelo caminho. A aventura dá-se desde a foz do rio até às águas limpas de montante para que o saramugo se juntar à sua tribo. Jogo elaborado para **crianças do pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico**.

### REGRAS

Mínimo de 4 jogadores individuais, máximo de 4 equipas com nº variado de elementos e um **responsável pelo jogo\*** (que oriente e esclareça os jogadores quando estes caem nas casas bónus e penalização, que faça as perguntas e informe se acertaram ou erraram). No mínimo são necessários dois jogadores individuais e um responsável do jogo.

O **jogo tem início** com o jogador/equipa que retirar o número mais elevado do lançamento do dado, os seguintes jogadores seguem por ordem decrescente.

Cada equipa (ou jogador individual) deverá escolher um saramugo de cor distinta como seu avatar.

**\*pode ser um professor, encarregado de educação, irmão mais velho, amigo, etc...**



## JOGO DA GLÓRIA “A aventura do Saramugo”

2

Um jogo sobre a conservação do Saramugo!



Saramugo (*Anaecypris hispanica*)

### Casa da Partida

Conheces o saramugo?

Para jogarmos este jogo, **vamos todos ser saramugos** e embarcar numa viagem cheia de aventuras que nos vai levar para junto da nossa tribo! Vamos lançar os dados para saber quem começa a jogar.

### Enquadramento

O **saramugo** (*Anaecypris hispanica*) é uma das espécies piscícolas de água doce mais ameaçada do nosso país e da Península Ibérica. Esta espécie está classificada como “**Criticamente em perigo**” a nível nacional. Juntos vamos aprender mais sobre ele, o seu habitat e as suas ameaças

### Material necessário para jogar

- Imprimir o jogo (no maior formato possível – p.ex. A3);
- Imprimir 1 Avatar por equipa/jogador individual (imprimir e recortar os saramugos coloridos fornecidos\*);
- Imprimir os cartões de perguntas;
- 1 Dado;

**\*Dica:** se preferires podes imprimir em papel mais grosso e plastificar os diferentes avatares para os reutilizares de cada vez que jogares.



## JOGO DA GLÓRIA "A aventura do Saramugo"

3

Um jogo sobre a conservação do Saramugo!

### Dinâmica de jogo:

Quando uma equipa (ou jogador individual) cai numa casa ? (pergunta) deverá escolher um cartão de perguntas ao qual tem de responder. Cada resposta certa vale uma nova jogada, respostas erradas valem ficar uma vez sem jogar.

Quando uma equipa (ou jogador individual) cai numa **casa azul** (casas: 1; 4; 12; 17; 23; 26; 28; 31; 36; 42, 45 e 50), está numa **casa bónus** 😊. O responsável pelo jogo deverá ler o cartão correspondente à casa onde estão para perceber o significado da casa e qual o bónus.

Quando uma equipa (ou jogador individual) cai numa **casa vermelha** (casas: 6; 10; 14; 20; 33; 39 e 47), está numa **casa penalização** 😞. O responsável pelo jogo deverá ler o cartão correspondente à casa onde estão para perceber o significado da casa e qual a penalização.

**Para ganhar o jogo**, uma das equipas (ou jogador individual) deverá chegar à casa 50 com um número certo. Se o número de pontos do dado for demasiado alto, a equipa/jogador individual terá de recuar. Por exemplo, uma equipa/jogador individual está a 4 casas do fim, tira um 6 no dado, avança 4 casas e recua 2.



## JOGO DA GLÓRIA "A aventura do Saramugo"

4

Um jogo sobre a conservação do Saramugo!

**Escolhe o teu avatar** (imprime os saramugos\* e recorta-os)

