

Ar limpo na escola! Jogue e aprenda



Funded by
the European Union

REGRAS

Equipas, jogadores e objetivo do jogo

Formamos duas equipas com todos os jogadores. O número de jogadores por equipa não é limitado. Com muitos jogadores numa equipa, precisará de uma boa colaboração para fornecer uma resposta. Recomendamos que cada equipa seja composta por um a um máximo de dez jogadores. Mais de dez jogadores por equipa são possíveis, mas podem ter um impacto negativo na experiência de jogo.

Em cada equipa é escolhido um capitão responsável por lançar os dados, movimentar o peão e dar a resposta à questão. Os restantes jogadores da equipa colocam-se próximos do capitão para encontrar a resposta correta e ler as cartas em voz alta para a outra equipa.

O objetivo do jogo é que cada equipa reduza a poluição do ar na sala de aula através do medidor no tabuleiro de jogo. Ao mesmo tempo, cada equipa tenta acumular o máximo de pontos de vitória através de cartas para vencer o jogo.

Mover o peão no tabuleiro de jogo

Coloque o tabuleiro de jogo no meio da mesa e baralhe as três pilhas de cartas. Coloque as cartas nos espaços correspondentes do tabuleiro.

Coloque os dois peões no espaço inicial do tabuleiro.

Coloque o disco azul na posição central do medidor de poluição.

Cada equipa tem um dado.

Mantenha a ampulheta de 30 segundos à mão.

Ambas as equipas lançam o dado e a equipa com o número mais elevado inicia o jogo.

A primeira equipa lança o dado novamente. O peão é movido de acordo com o número lançado no dado. A equipa pode decidir em que direção se deve mover, mas não é permitido recuar.

Dependendo do quadrado onde aterram, é executada uma ação. Concluída a ação, é a vez da outra equipa.

Várias ações e cartas no jogo

Cada quadrado do tabuleiro de jogo com as letras 'P', 'M' e 'L' contém uma pergunta.

Quando uma equipa parar numa destas casas, a equipa que não estiver a jogar tirará uma carta e lerá a pergunta em voz alta. Depois de ler o cartão, vira a ampulheta e começa a contagem decrescente. A equipa em jogo tem 30 segundos para dar a resposta correta. Se o tempo acabar, ou se não forem tomadas decisões, ou se responderem para além do tempo, a equipa perde a vez e passa para a outra equipa.

Dependendo do tipo de cartão, as respostas corretas e incorretas são resolvidas de forma diferente.

"P": Cartão de Poluição

Se uma carta de poluição for respondida corretamente, a equipa ganha a carta e um ponto de vitória.

Se for dada uma resposta incorreta, a poluição do ar aumenta um passo para a direita no medidor e o cartão de perguntas é descartado.

"M": Cartão de Mitigação

Se uma carta de mitigação for respondida corretamente, a equipa ganha a carta e um ponto de vitória. A poluição diminui um passo para a esquerda no medidor.

Se for dada uma resposta incorreta, a equipa perde a vez e a carta é descartada.

"L": Cartão de Aprendizagem

Se uma carta de aprendizagem for respondida corretamente, a equipa ganha a carta e o ponto de vitória.

Assim que uma equipa tiver recolhido três cartas de aprendizagem, os quadrados no tabuleiro com o símbolo de proibição permitirão que o dado seja lançado novamente em vez de perder uma vez.

Se for dada uma resposta incorreta, o cartão de perguntas é descartado.

Símbolos no tabuleiro de jogo



Lance o dado novamente.



Livre escolha de um cartão.



Passa a vez.



Vai para outra espiral no tabuleiro e lança o dado novamente.



Aumenta automaticamente a poluição um passo para a direita no medidor.



Diminui automaticamente a poluição um passo para a esquerda no medidor.

O medidor e os pontos de poluição

Se o valor máximo de poluição for atingido (quadrado roxo no medidor “tenta novamente”), a poluição é automaticamente reduzida em quatro espaços e ambas as equipas perdem um ponto de vitória (descarte uma das cartas ganhas). Volta a colocar o disco azul na posição inicial do medidor e continue o jogo normalmente.

O jogo termina quando o medidor de poluição estiver totalmente à esquerda (vitória) ou quando uma das equipas tiver recolhido dez cartas. No final do jogo, ganha a equipa com mais pontos de vitória (cartas ganhas).



Funded by
the European Union

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e opiniões expressos são, no entanto, apenas do(s) autor(es) e não refletem necessariamente os da União Europeia ou da Agência Europeia de Execução para a Investigação (REA). Nem a União Europeia nem a autoridade que concede a concessão podem ser responsabilizadas pelos mesmos.