

Regras da Joga

GLÓRIA

AS ESPÉCIES

Regras da Joga

Antes de começares a jogar
lê com atenção as regras do jogo
e verifica se tens todos os materiais
para chegares à Glória!



INSTRUÇÕES

EQUIPAS:

Máximo de 6 equipas, correspondendo ao número máximo de pedes.

NÚMERO DE JOGADORES:

6 jogadores individuais ou número ilimitado distribuído por equipas.

OBJETIVO:

O primeiro jogador ou equipa a alcançar a casa nº 40 do tabuleiro, a casa da glória, será o/a vencedor/a.

TEMPO DE JOGO:

O tempo de realização do jogo tem de ser, no limite, igual ao tempo letivo disponibilizado para esta atividade. Dentro do tempo estabelecido, o jogo termina quando pelo menos os 3 primeiros lugares (pódio) estiverem definidos. Fora do tempo estabelecido, a pontuação do jogo será dada consoante a localização das equipas no tabuleiro, sendo que o pódio será dado às 3 equipas que estiverem mais próximas da casa da glória.

ÁREA DE JOGO - TABULEIRO:

O tabuleiro do jogo Glória das Espécies é constituído por 40 casas, começando na casa nº1 e terminando na casa nº 40, por onde os pedes irão caminhar. Neste tabuleiro existem 23 casas de números livres, 6 casas de espécies, 5 casas de proteção, 5 casas de ameaça e 1 casa de Glória, definindo-se da seguinte forma:

• CASA DE NÚMERO LIVRE:

Esta casa é a única que não tem uma consequência positiva ou negativa para o jogador, sendo apenas uma casa de numeração.

• CASA DE ESPÉCIE:

No total existem 6 casas de espécies, 3 casas de espécies animais e 3 de espécies vegetais. Cada casa destas corresponde a uma espécie protegida em estudo, onde o pedo será sujeito a uma pergunta de escolha múltipla específica correspondente à espécie da casa onde se encontra. Se acertar na pergunta o jogador pode lançar o dado novamente e avançar o número de casas correspondente, se errar recua para a casa de ameaça mais próxima, ficando sujeito às regras desta casa na jogada seguinte, ou a casa de partida caso não existam casas de ameaça anteriores.

INSTRUÇÕES

• CASA DE AMEAÇA:

São casas sujeitas a perguntas de escolha múltipla sobre os possíveis ameaças que estas espécies protegidas sofrem ao longo do seu ciclo de vida. Se acertar na resposta a equipa permanece nessa casa e joga na jogada seguinte. Se errar a equipa fica uma vez sem jogar.

• CASA DE PROTEÇÃO:

São casas sujeitas a perguntas de escolha múltipla sobre como proteger estas espécies no seu habitat. Se acertar na pergunta a equipa avança uma casa e ganha um "escudo de proteção" que lhe permite jogar numa próxima jogada em que entre uma pergunta da casa de ameaça. Se errar a equipa tem de ceder o seu "escudo de proteção" à equipa que jogar na vez seguinte.

• CASA DA GLÓRIA:

Esta é a casa final que define o vencedor do jogo e, respetiva ordem de chegada ao objetivo final. Esta casa só poderá ser alcançada se o valor do dado lançado for igual ao número de casas que restam para a alcançar.

NOTA: A leitura das perguntas do jogo será realizada pelo Professor ou responsável do grupo de equipas em jogo. Sempre que se inicia a leitura de uma pergunta é obrigatório que todos as equipas estejam em silêncio para facilitar a comunicação e compreensão da pergunta e respetivas opções de resposta por todos os envolvidos nesta atividade.



Regras da Joga

GLÓRIA ÀS ESPÉCIES



O jogo "Glória às Espécies" pretende dar a conhecer, de uma forma dinâmica e interativa, as principais espécies animais e vegetais protegidas em Portugal. Das espécies animais identificadas destacou-se a águia de bonelli, a cegonha-preta e o lobo-ibérico. Das espécies vegetais optou-se pelo azevinho, medronheiro e sobreiro. Todas estas espécies são importantes e como tal, precisam de ser protegidas das mais diversas pressões que sofrem, carecendo da nossa atenção para as preservarmos e as respeitarmos nos seus habitats.

MATERIAIS

- 1 Caixa
- 2 Tabuleiro
- 3 Regras do jogo
- 4 Três baralhos de cartas (cartas de espécie, cartas de proteção e cartas de ameaça, com a respetiva solução)
- 5 Seis peões
- 6 Trinta cartões de Escudo de Proteção
- 7 Dado



O "JOGO"

- Definição das equipas de jogo e escolha dos peões correspondentes. Caso as equipas não cheguem a um consenso na escolha do peão, o professor ou o responsável define esta seleção.
- Cada equipa terá de escolher o líder/porta-voz, porque será ele/á a dar a resposta às perguntas do jogo, após consenso da equipa.
- Cada líder/porta-voz irá lançar o dado uma vez para se decidir a ordem pela qual as jogadas serão efetuadas até ao final do jogo. Começa a equipa que tiver a pontuação mais elevada do dado, repetindo este passo em caso de empate.
- Cada equipa coloca o seu peão na casa de partida. A primeira equipa a jogar lança o dado e percorre o jogo conforme o valor que sair. O mesmo se aplica às restantes equipas, de acordo com a ordem do jogo.
- Todos poderão lançar o dado à vez e avançar com o peão da sua equipa o número de casas que lhe saiu no lançamento.
- Quando uma equipa lança o dado pode aceitar numa das 5 categorias de casas disponíveis, sendo obrigatório que respeite as regras de cada uma delas.
- Cada líder/porta-voz tem de responder às perguntas solicitadas em 1 minuto após a leitura da mesma. Caso responda após o tempo estabelecido, a resposta não é validada e sofre a penalização da casa, caso seja aplicada.



PENALIZAÇÕES

- Sempre que um jogador individual ou uma equipa desrespeite as regras do jogo serão desclassificados.
- Sempre que um jogador individual ou uma equipa danifique propositalmente os materiais que compõem o jogo serão desclassificados.
- Sempre que um jogador individual desestabilize a sua equipa ou as restantes equipas será desclassificado.
- Sempre que uma equipa prejudique ou desestabilize de alguma maneira as restantes equipas será desclassificada.
- Sempre que um líder/porta-voz não demonstre espírito de equipa e jogue sozinho, ignorando toda a sua equipa, é destituído do cargo e é selecionado um novo líder/porta-voz e relanço-se o bom funcionamento do jogo.



HERÓIS
de toda a espécie