

16 A 20 MAIO 2022

Semana Nacional da Agricultura na Escola



TABU

PÚBLICO-ALVO:

7.º ao 12.º

OBJETIVOS

- Apreender e aprofundar os conceitos expostos
- Sistematizar a aprendizagem
- Avaliar a capacidade de explicação e transmissão do conhecimento

MATERIAIS:

- 36 Cartões TABU;
- Ampulheta ou cronómetro;
- Sino ou campainha;
- Scoreboard.

PROCEDIMENTO:

- Exposição, pelo professor, ou pesquisa, pelos alunos, de informação sobre a Agricultura e sobre a Política Agrícola Comum (PAC)
- Divide-se a turma em duas equipas. À vez, cada equipa terá de designar um jogador para, a partir dos cartões TABU, dar pistas e explicar a **palavra-chave**. Cada cartão tem também algumas **palavras proibidas**, que o jogador não poderá dizer para explicar a **palavra-chave**. Não é igualmente permitido dizer palavras da família (ou parte de palavras compostas) quer da **palavra-chave**, quer das **palavras proibidas**.
- Ou seja, por exemplo, se a **palavra-chave** for "guarda-chuva", não será permitido dizer nem "guarda" nem "chover". Ou, se a **palavra-chave** for "casamento" e uma das **palavras proibidas** for "noivos", não será permitido dizer nem "casa" nem "noiva". →



Redescobrir a
terra

uma iniciativa

CAP
AGRICULTORES DE PORTUGAL

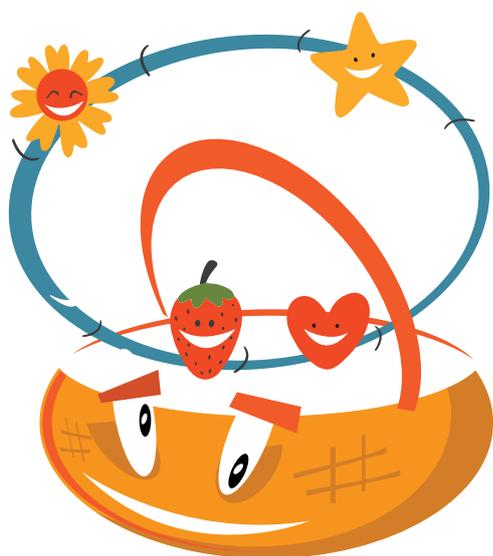
FORUM
estudante

16 A 20 MAIO 2022

Semana Nacional da Agricultura na Escola



- O jogador só pode usar o discurso (falar) para explicar a **palavra-chave**, não sendo permitido mímica ou sons (por exemplo, ladrar). O jogador pode dizer palavras que rimem com a **palavra-chave** ou com as **palavras proibidas**.
- A equipa adversária designa um **ensor**, que ficará responsável pelo sino ou campainha e que terá a responsabilidade de alertar sempre que o jogador disser uma palavra proibida. Esse jogador cede a vez à outra equipa.
- Enquanto o jogador estiver a dar pistas, os companheiros de equipa podem tentar adivinhar em várias tentativas a **palavra-chave**, sem haver penalização para tentativas erradas. Assim que a equipa adivinhar a **palavra-chave** (exatamente como está no cartão), o jogador passa para o próximo cartão, tentando fazer adivinhar o máximo de palavras dentro do tempo permitido (1 minuto). Quando o tempo acaba, é a equipa adversária a designar um jogador e a tentar adivinhar palavras. Cada equipa recebe um ponto por cada palavra adivinhada e perde um ponto por cada **palavra-proibida** dita pelo jogador.
- No final, esgotados os cartões, ganha a equipa que, depois das contas feitas, tiver mais pontos. QUIZ "PAC4ALL"



Redescobrir a
terra

uma iniciativa

CAP
AGRICULTORES DE PORTUGAL

FORUM
estudante

16 A 20 MAIO 2022

Semana Nacional da Agricultura na Escola



CARTÕES



16 A 20 MAIO 2022

Semana Nacional da Agricultura na Escola



CARTÕES

TELEMETRIA

Tecnologia
Pulverização
Distância
Terra

CEREAIS

Pequeno-almoço
Pão
Seara
Semente

ARADO

Ferramenta
Lavar
Trator
Terra

PESTICIDA

Praga
Matar
Ervas Daninhas
Tóxico

IRRIGAÇÃO

Água
Regar
Furo
Pivot

FLORESTA

Árvores
Bosque
Lenha
Mata

DEBULHADORA

Máquina
Colheita
Fardos
Ferramenta

PRODUTIVIDADE

Resultados
Aumento
Produção
Mais

ALIMENTO

Cereais
Pão
Comida
Nutrientes

VINDIMA

Colheita
Apanha
Uvas
Vinho

TECNOLOGIA

Inovação
Técnica
Conhecimento
Descobertas

BIODIVERSIDADE

Ambiente
Conservar
Ecossistema
Seres vivos

Redescobrir a
terra

uma iniciativa

CAP
AGRICULTORES DE PORTUGAL

FORUM
estudante

16 A 20 MAIO 2022

Semana Nacional da Agricultura na Escola



CARTÕES

AVIÁRIO

Galinha
Frango
Ovos
Viveiro

AGRICULTOR

Trabalho
Produção
Agricultura
Terra

ROTAÇÃO DE CULTURAS

Recuperação
Solo
Nutrientes
Colheita

SUBSISTÊNCIA

Família
Minifúndio
Policultura
Horta

POMAR

Árvores
Frutos
Flores
Colher

GADO

Pecuária
Rebanho
Estábulo
Pastar

LÃ

Ovelha
Tosquiar
Camisolas
Quente

PRADO

Pastar
Gado
Rebanho
Ervas

ÁGUA

Rega
Irrigação
Furo
Poço

SEGURANÇA ALIMENTAR

Alimentos
Higiene
Comida
Controlo

ENXADA

Ferramenta
Antigo
Cavar
Terra

LEITE

Vacas
Pasto
Cereais
Ordenhar

Redescobrir a
terra

uma iniciativa

CAP
AGRICULTORES DE PORTUGAL

FORUM
estudante