



*Agricultura
na Escola*

Biodiversidade - o contributo da Agricultura

Redescobrir a
terra

uma iniciativa



JOGO DA GLÓRIA

PÚBLICO-ALVO:

5.º e 6.º

OBJETIVOS:

- Verificar a aquisição de conhecimentos sobre a temática apresentada
- Aprender novo vocabulário relacionado com a atividade agrícola

MATERIAIS:

- Tabuleiro Jogo da Glória
- 2 dados com 6 lados
- Peões coloridos (um para cada jogador/equipa)

PROCEDIMENTO:

- A turma divide-se em diferentes mesas de jogo ou, se quiserem jogar todos juntos, em diferentes equipas, até estarem seis “peões” em jogo
- Lançam-se os dados para ver quem será o primeiro a jogar. Começa quem tiver o resultado mais alto. Se dois jogadores estiverem empatados, deverão lançar novamente, até desempatarem. Depois do primeiro jogador, a ordem dos jogadores será no sentido dos ponteiros do relógio.
- Na sua vez, cada jogador lança os dados e avança o correspondente número de casas. Se acontecer calhar numa casa especial, deverá seguir as instruções aí contidas.
- Ganha o primeiro jogador a chegar à casa 63. Para chegar à casa 63, é preciso ter o número exato nos dados para aí aterrar. Se o número nos dados for maior do que o necessário, o jogador anda para trás o número de casas correspondente ao sobejante nos dados.
- Aterrar numa casa com uma quinta permite ao jogador lançar novamente os dados. Se calhar numa nova casa especial, deverá seguir na mesma as instruções aí contidas.
- Os peões podem ultrapassar outros peões. No entanto, se um peão calhar numa casa ocupada por outro peão, este segundo será movido para onde o primeiro peão começou esse turno. (Por exemplo: se um jogador A tem o seu peão na casa 20 e lança um 4, ele deverá mover o seu peão até à casa 24. Se a casa 24 tiver o peão de algum oponente B, a peça do oponente B deverá ser movida de volta até à casa 20, enquanto que o peão do jogador A permanece na casa 24.)



*Agricultura
na Escola*

Biodiversidade - o contributo da Agricultura

Redescobrir a
terra

uma iniciativa



Casas Especiais

- 5 **Quinta** – ficas uma vez sem jogar os dados
- 6 **Ponte** – vai para a casa 12
- 9 **Quinta** – ficas uma vez sem jogar os dados
- 14 **Quinta** – ficas uma vez sem jogar os dados
- 18 **Quinta** – ficas uma vez sem jogar os dados
- 19 **Geada** – ficas duas vezes sem jogar os dados
- 23 **Quinta** – ficas uma vez sem jogar os dados
- 27 **Quinta** – ficas uma vez sem jogar os dados
- 31 **Praga de gafanhotos** – ficas duas vezes sem jogar os dados
- 32 **Quinta** – ficas uma vez sem jogar os dados
- 36 **Quinta** – ficas uma vez sem jogar os dados
- 41 **Quinta** – ficas uma vez sem jogar os dados
- 42 **Avariou o trator** – volta para a casa 30
- 45 **Quinta** – ficas uma vez sem jogar os dados
- 50 **Quinta** – ficas uma vez sem jogar os dados
- 52 **Faltam sementes** – ficas uma vez sem jogar os dados
- 54 **Quinta** – ficas uma vez sem jogar os dados
- 58 **Seca** – começa de novo na casa 1
- 59 **Quinta** – ficas uma vez sem jogar os dados
- 63 **Quinta** – Ganhaste o jogo!



Biodiversidade - o contributo da Agricultura

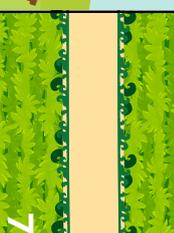
2

3

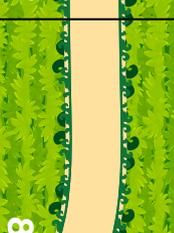
4



5



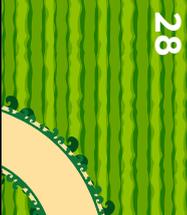
7



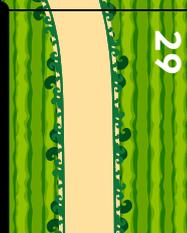
8



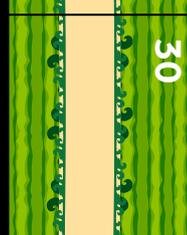
9



28



29



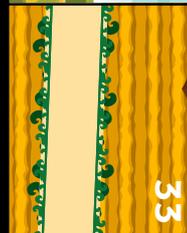
30



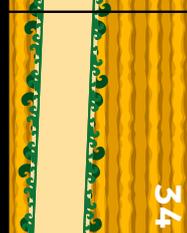
31



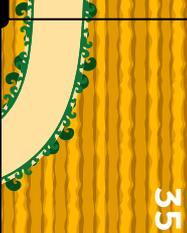
32



33



34



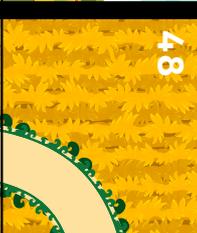
35



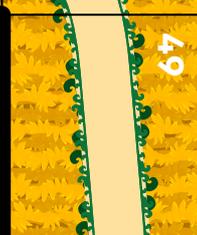
10



27



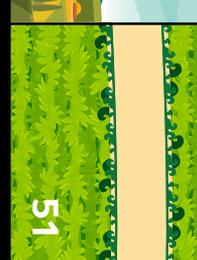
48



49



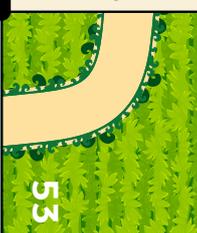
50



51



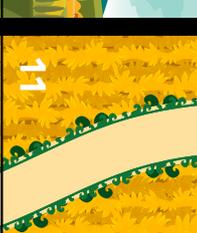
52



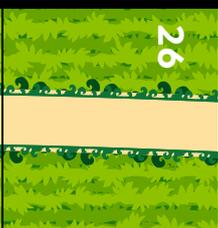
53



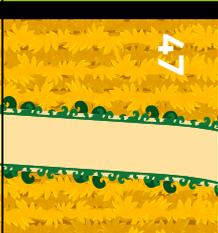
36



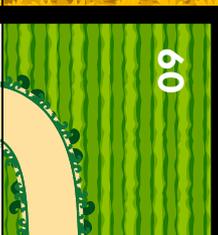
11



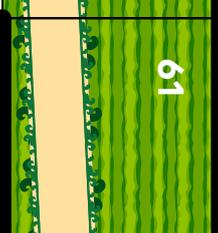
26



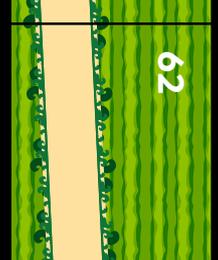
47



60



61



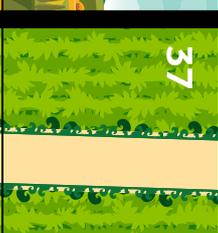
62



FIM



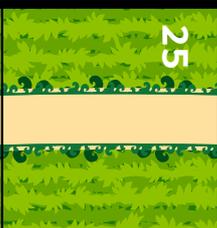
54



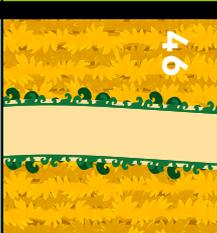
37



12



25



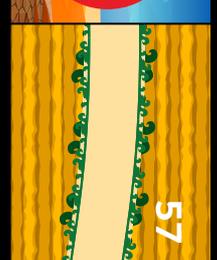
46



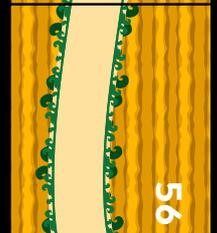
59



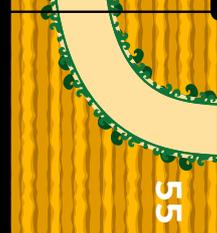
58



57



56



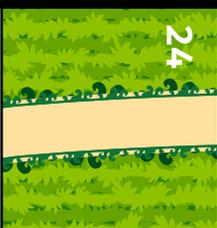
55



38



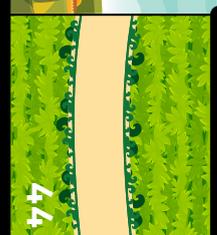
13



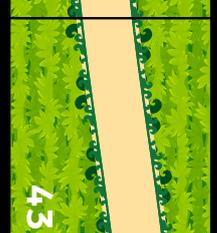
24



45



44



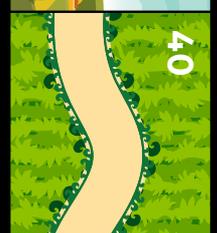
43



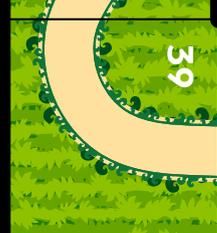
42



41



40



39



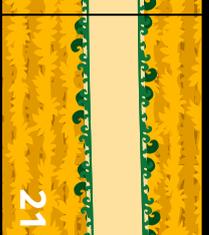
14



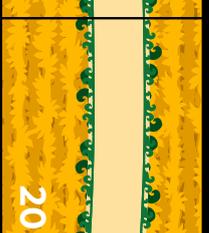
23



22



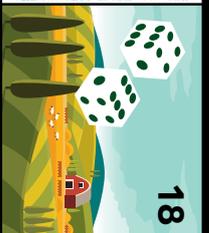
21



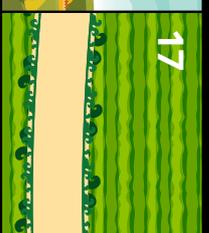
20



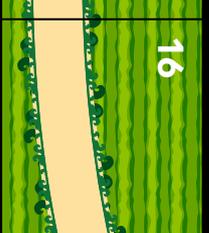
19



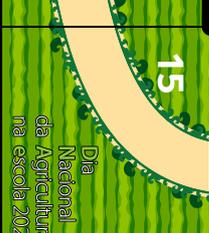
18



17



16



15