JOGO COOPERATIVO:

Trilha Guardiões do Planeta

Apresentação

Neste jogo os alunos dos 4º e 5 º anos terão a oportunidade de aprender brincando sobre a questão dos resíduos sólidos, que foi regulamentada pela Lei nº 12.305/10 (Política Nacional de Resíduos Sólidos). De uma maneira lúdica, as crianças vão entender como é compartilhar responsabilidades, ajudando a prefeitura de uma cidade a implementar serviços de limpeza urbana e de manejo correto desses resíduos. Para isso, cada jogador vai sortear um cartão com um desafio, que só poderá ser solucionado com a participação de diferentes setores da sociedade (escola, indústria, residências, prefeitura etc). Cada jogador deverá percorrer o tabuleiro até visitar todos os espaços e instituições que são mencionados no seu cartão-desafio. Trata-se de um jogo cooperativo, que só acaba quando todos os jogadores conseguirem alcançar o seu respectivo objetivo. Dessa forma, as crianças vão perceber que todos devem colaborar! Quando a população inteira faz a sua parte, a cidade se transforma em um lugar mais limpo, saudável e agradável para se viver!

Objetivos Educacionais

- Identificar os diferentes setores da sociedade envolvidos na Política Nacional de Resíduos Sólidos;
- Conhecer soluções para problemas ambientais e sociais associados à geração e à destinação dos resíduos sólidos nas cidades;
- Refletir sobre as atitudes individuais e coletivas que nos levam a praticar no dia a dia os 5Rs (Repensar, Recusar, Reduzir, Reutilizar, Reciclar).

Componentes

Inclusos	Não inclusos
• 1 Tabuleiro • 1 Dado (para recortar em montar) • 10 Cartões de Desafio • 18 Cartões de Bate-papo • Folheto com regras do jogo	• Sementes (feijão, milho, ervilha, etc) • Peças (tampinhas de garrafa ou de caneta para se movimentar no tabuleiro)

Participantes

- Modalidade 1 (individual): 2 a 6 jogadores
- Modalidade 2 (em grupo): 2 a 4 trios/duplas

Como jogar

Desafio do jogo: Ajudar os diferentes setores da sociedade a se encontrarem para resolver juntos alguns problemas associados aos resíduos sólidos nas cidades. Para isso o jogador deve percorrer o tabuleiro, visitando os locais indicados no cartão desafio que ele sorteou.

1. Cada jogador escolhe um dos personagens e, em seguida, lê a descrição sobre ele no regulamento. As crianças vão usar peças como tampinhas de garrafa para representar seu personagem no jogo.
2. Antes de iniciar a partida, cada jogador sorteia aleatoriamente um *Cartão Desafio* e o lê para os demais participantes. Os cartões ficam com o jogador até o final. Os demais cartões poderão ser guardados para a próxima jogada no local indicado sobre o tabuleiro.

3. Todos juntos, organizam os cartões e sementes sobre o tabuleiro:
   - Bate-papo: cartões formarão um monte
   - Cartão Desafio: cartões que não foram sorteados formarão um monte
   - Sementes
4. Todos juntos, definem a ordem dos jogadores - pode ser sorteio, maior número no dado, do mais novo para o mais velho, etc.
5. Todos jogadores posicionam sua peça (tampinhas de garrafa ou borracha escolar) na casa “Escola”, que é o ponto de início e chegada.
6. Na sua vez, o jogador lança o dado e avança o número de casas correspondente. Ele tem a liberdade para escolher a direção em que vai caminhar no tabuleiro, levando em conta que deve visitar os locais indicados no seu cartão-desafio.
7. Nos percursos entre um local e outro, haverá casas em que os jogadores devem realizar determinadas ações:
   - **Bate-papo:** o jogador deve retirar uma carta do monte, ler e convidar todos os jogadores a responder a pergunta. Todos que participarem do bate-papo têm direito a jogar o dado na próxima rodada (aqueles que não participam, ficam uma rodada sem jogar).
   - **Casa Interativa:** o jogador vai avançar ou recuar casas, conforme o que está indicado.
8. Cada vez que o jogador visita um dos espaços indicados no *Cartão Desafio*, ele ganha uma semente. Ou seja, cada jogador deve juntar a quantidade de sementes equivalente o número de lugares citados no seu *cartão*.
9. O jogador que superar o desafio – ou seja, visitou todos os espaços – deve levar novamente a sua peça/personagem até a casa “Escola”, onde se deu o ponto de partida do jogo.

O jogo só termina depois que visitarem todos os locais indicados no cartão-desafio e retornarem à escola.

- **1º Jogador/grupo a chegar:** fica responsável por tirar as cartas “Bate-papo”, sempre que algum jogador cair nesta casa.
- **2º Jogador/grupo a chegar:** fica responsável por ler as cartas “Bate-papo”, sempre que algum jogador cair nesta casa.
- **3º Jogador/grupo a chegar:** fica responsável por entregar as sementes para os outros jogadores.
- **4º e 5º Jogadores/grupos a chegarem:** ficam responsáveis por jogar o dado para o(s) outro(s) jogador(es) que ainda está/ão percorrendo o tabuleiro com a(s) sua(a) peça(a).

Casas interativas

1. **Casa interativa 1** - Parabéns! Você separou o material orgânico que sobrou da feira para a composteira. ***Avance 2 casas.***
2. **Casa interativa 2** - Que pena... Você esqueceu de levar uma sacola ecológica para a feira e o supermercado, então teve que pedir sacolinhas plásticas. ***Volte 1 casa.***
3. **Casa interativa 3** - Ai ai ai... Você mora muito perto da escola, mas tem preguiça de ir a pé. ***Volte 1 casa.***
4. **Casa interativa 4** - Que legal! Você doou roupas e brinquedos que não usa mais para outras crianças. ***Avance 1 casa.***
5. **Casa interativa 5** - Muito bom! Você ensinou os seus pais como se deve separar o lixo em casa. ***Avance 1 casa.***
6. **Casa interativa 6** - Ops! Você está tomando banhos muito demorados. ***Volte 2 casas.***
7. **Casa interativa 7** - Fantástico! Você ajudou a plantar árvores num parque próximo ao rio da sua cidade. ***Avance 2 casas.***
8. **Casa interativa 8** - Que coisa feia! Você jogou lixo no rio da cidade. ***Volte 2 casas.***
9. **Casa interativa 9** - Boa ideia! Você separou os restos de papel e de papelão da fábrica para entregar numa cooperativa de catadores. ***Avance 1 casa.***
10. **Casa interativa 10** - Que pena! Você jogou fora um pote que poderia ser utilizado para guardar outra coisa na sua casa. ***Volte 2 casas.***