PEA
Programa de Educação Ambiental Campo Limpo

JOGO DO AQUECIMENTO GLOBAL

PEA Campo Limpo 2025

O jogo precisa de um lugar espaçoso para ser realizado, como a quadra ou o pátio da escola.

Previamente, é importante que os itens 1 a 7 do Caderno PEA Campo Limpo 2025 já tenham sido trabalhados.

1. O que é Tempo?
2. O que é Clima?
3. O que é Atmosfera?
4. Qual a diferença entre Tempo e Clima?
5. O que é Temperatura?
6. O que é Efeito Estufa?
7. O que é Aquecimento Global?

O Jogo do Aquecimento Global ajudará as crianças a compreenderem os conceitos de forma lúdica.

Agora, chegou a hora da turma ir para o pátio ou para a quadra.

Previamente, desenhar um grande círculo representando o SOL e um menor, representando a TERRA, determinando uma certa distância entre os desenhos, suficiente para que as crianças possam correr de um para o outro.

Explicar para as crianças que farão uma brincadeira diferente de pega-pega. Observar com elas que o desenho do Sol está numa ponta e o da Terra em outra. Aqui também cabe explorar porque os desenhos estão distantes, informando quantos quilômetros separam o Sol da Terra , fazendo comparações a partir dos conhecimentos que elas já possuem sobre a distância entre os lugares que conhecem. Por exemplo, de suas casas até a escola, até a casa dos avós etc.

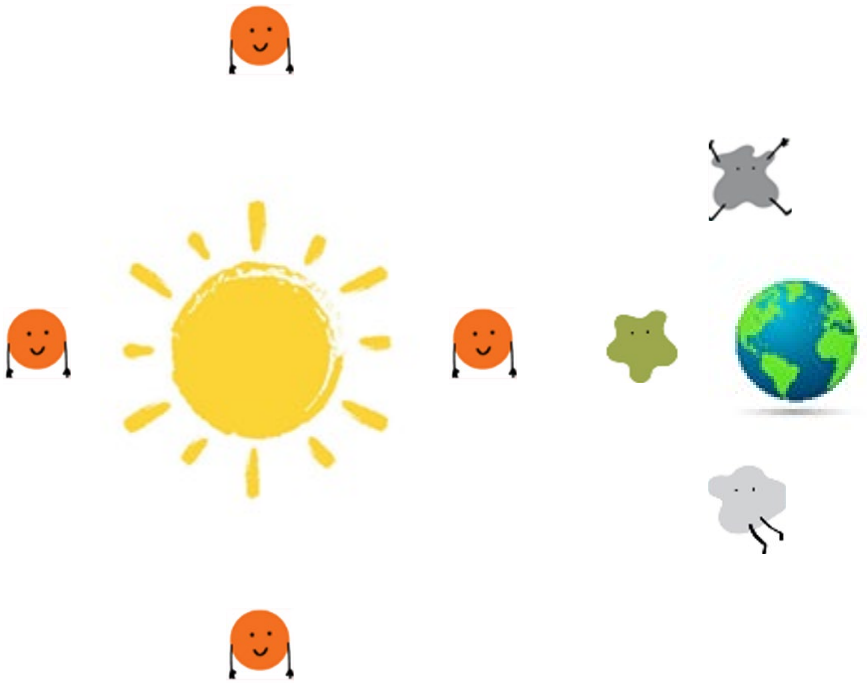
Dividir a turma em dois grupos:

A. Calor
B. Gases de Efeito Estufa (GEE)

Aleatoriamente e conforme o número de participantes, distribuir números para que saibam a ordem em que deverão entrar no jogo. Determinar uma cor para cada grupo e providenciar crachás nas respectivas cores com os números.

- Os participantes de 1 a 4 do grupo Calor e de 1 a 3 do grupo GEE deverão se posicionar, respectivamente, ao redor do desenho do Sol e do desenho da Terra.
- Os demais deverão aguardar o sinal do/a professor/a para tomarem os seus lugares no jogo.
- Quando os sete participantes estiverem em seus lugares, iniciar o jogo. Eles deverão caminhar em torno do desenho.
- Um por um, os participantes do grupo Calor deverão correr até o desenho da Terra, tocando com os dois pés a imagem desenhada no chão e depois, tentarão voltar para o espaço.
- Os participantes do grupo GEE deverão tentar formar uma barreira ao redor do “Calor” para que ele permaneça na Terra. Caso ele consiga escapar, ficará caminhando no espaço livre.

ESPAÇO



- Caso o “Calor” seja barrado, este deverá juntar-se aos “GEE”, circulando em torno do desenho da Terra.
- Sempre que um “Calor” for barrado, um novo “GEE” e um novo “Calor” são chamados a entrar na brincadeira.
- A primeira rodada deverá durar 10 minutos.
- Iniciar nova rodada, orientando as equipes a inverterem os papéis.

Obs.: se quiser tornar a brincadeira mais divertida, imprima as figurinhas do calor e dos gases em formato de máscaras para que as crianças usem em seus respectivos papéis durante o jogo.