

Catálogo 2011

Jogos de Mesa



Cartas do Ecoponto

Divertido jogo de cartas cujo objectivo didáctico é transmitir a técnica de classificar e separar os resíduos, promovendo também o espírito de equipa.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: aprender a separar os resíduos pelos diferentes ecopontos.

Tempo médio de duração: 15 minutos.

Número de Jogadores: 2 a 6 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 4 anos

Composição: baralho composto por 56 cartas



Dominó do Lixo

Jogo didáctico organizado sob a forma de dominó cujo objectivo é ensinar de uma forma divertida a separar os resíduos pelos diferentes ecopontos.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: aprendizagem da separação dos resíduos

Tempo médio de duração: 20 a 30 minutos.

Número de Jogadores: 2 a 4 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 4 anos

Composição: 56 peças e 4 suportes



O Sr. Dos Resíduos

Uma forma divertida de recolher os resíduos da Cidade Mágica. Um jogo de tabuleiro, onde cada jogador tem de arranjar a forma mais hábil para ser o mais rápido e eficaz Sr. dos Resíduos.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: aprender a classificar e separar os resíduos.

Tempo médio de duração: 30 a 40 minutos.

Número de Jogadores: 2 a 4 jogadores.

Idades dos Jogadores: 7 aos 16 anos.

Composição: jogo composto por 1 tabuleiro, 4 peões, 1 dado, 64 peças de resíduos, 12 peças sr. dos resíduos.



Jogo do Ordenamento do Território

Este jogo permite pôr em prática todas as noções inerentes ao desenvolvimento de uma cidade, através da construção de uma cidade que possua todas as infra-estruturas necessárias.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: compreender os fundamentos de um correcto desenvolvimento urbano.

Tempo médio de duração: 30 minutos.

Número de Jogadores: não tem limite de jogadores.

Idades dos Jogadores: 8 a 14 anos.

Composição: 1 tabuleiro e 42 peças-puzzle.



Opostos Atraem-se

Hoje em dia temos ao nosso dispor mil e uma opções de como fazer as coisas. O exemplo disso é fechar ou não a torneira enquanto lavamos os dentes. Um jogo que só precisa de concentração! Ao jogar, as crianças adquirem conhecimentos sobre o uso racional da água.



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: adquirir conhecimentos acerca de práticas de consumo racional de água.

Tempo médio de duração: 15 minutos.

Número de Jogadores: 2 a 4 jogadores.

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos.

Composição:



Dominó da Energia

Jogo didáctico organizado sob a forma de dominó cujo objectivo é ensinar de uma forma divertida quais são as energias renováveis e as não renováveis.



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: adquirir conhecimentos acerca das energias renováveis e não renováveis.

Tempo médio de duração: 15 minutos.

Número de Jogadores: 2 a 4 jogadores.

Idades dos Jogadores: 6 a 12 anos.

Composição: dominó composto por 60 peças e 4 suportes.



Energia aos Pontos

Trata-se de um jogo que cultiva o conhecimento em Energia. O jogo consiste num tabuleiro gigante, com um conjunto de casas que cada equipa deve percorrer até alcançar a última casa.



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: adquirir conhecimentos acerca de práticas de consumo racional de energia.

Tempo médio de duração: 30 minutos.

Número de Jogadores: 2 a 4 jogadores.

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos.

Composição: 1 tabuleiro, 1 dado, 4 peões e 50 cartas.



Par Energético

O objectivo do jogo é formar pares de cartas com figuras iguais no menor tempo possível. No final da partida, o jogador poderá conferir o seu tempo. A cada novo jogo, as figuras são misturadas de forma diferente, o que permite jogar infinitas vezes e sempre um novo jogo. Se virar uma carta cuja figura é de uma energia não renovável, o jogador perde o jogo.



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: adquirir conhecimentos acerca de energia.

Tempo médio de duração: 15 minutos.

Número de Jogadores: 2 a 4 jogadores.

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos.

Composição:



Jogo do Património

O "Jogo da Glória", é um circuito com casas, que são percorridas mediante o lançamento de dois dados. Nalgumas casas, existem prémios, noutras castigos. E, obviamente, vence quem chegar primeiro ao fim do percurso.



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: aprender e compreender o ciclo da água

Tempo médio de duração: 20 a 30 minutos.

Número de Jogadores: 2 a 4 jogadores.

Idades dos Jogadores: 6 a 12 anos.

Composição: 1 tabuleiro constituído por 4 peças, 1 dado e 4 peões.



Glória dos Resíduos

O "Jogo da Glória", é um circuito com diversas casas, que são percorridas mediante o lançamento de três dados. Em algumas casas, existem prémios, em outras castigos. E obviamente, vence quem chegar primeiro ao fim do percurso.



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: aprender e compreender o ciclo da água

Tempo médio de duração: 20 a 30 minutos.

Número de Jogadores: 2 a 4 jogadores.

Idades dos Jogadores: 6 a 12 anos.

Composição: 1 tabuleiro constituído por 4 peças, 1 dado e 4 peões.



Dominó da Água

Este jogo está organizado sob a forma de um dominó, composto por peças que representam componentes de um Sistema de Abastecimento de Água. De uma forma divertida, aprendem-se as várias fases do Ciclo Urbano da Água

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: aprendizagem dos componentes de um Sistema de Abastecimento de Água.

Tempo médio de duração: 15 minutos.

Número de Jogadores: 2 a 4 jogadores.

Idades dos Jogadores: 6 a 12 anos.

Composição: dominó composto por 60 peças e 4 suportes.



Aventura de uma Gota

Os jogadores acompanham a grande aventura de uma gota de água, com paragens obrigatórias nos pontos principais do ciclo que esta atravessa. Nos pontos principais do ciclo da água, os jogadores só podem prosseguir se passarem as provas que a sorte lhes ditar.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: aprender e compreender o ciclo da água.

Tempo médio de duração: 40 minutos.

Número de Jogadores: 2 a 4 equipas de 2 a 4 jogadores.

Idades dos Jogadores: 6 aos 10 anos.

Composição: 1 tabuleiro; 1 dado; 4 peões; 16 peças SOL, NUVEM, RIACHO, ETA, PLANTAS, POÇO, REGA ETAR e MAR; 27 cartões de instruções; 20 cartões de perguntas; 10 cartões de actividades; 10 cartões de desenho.



Criar Água

No meio de muita sorte e azar, cada jogador vai ter de construir o seu território e implementar um sistema de água. Um jogo que pretende dar a conhecer o ciclo urbano da água e sensibilizar para os impactos negativos que o Homem provoca no recurso natural - Água.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: conhecer o ciclo urbano da água.

Tempo médio de duração: 120 minutos.

Número de Jogadores: 4 jogadores.

Idades dos Jogadores: superior a 8 anos.

Composição: 1 tabuleiro, 4 peões, 4 barragens, 2 dados, 60 aldeias, 24 zonas agrícolas, 20 fábricas, 1 ETAR, 4 distribuições, 4 ETA's, 4 bombagens, 30 cartas de azar, 30 cartas de sorte.



Jogo do Litoral

Este jogo pretende dar a conhecer a enorme diversidade de ecossistemas existentes no litoral alentejano. Procura também sensibilizar para a necessidade de proteger esta zona tão sensível e ao mesmo tempo tão exposta

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: compreender a diversidade de ecossistemas.

Tempo médio de duração: 20 a 30 minutos.

Número de Jogadores: 3 a 6 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Composição: 1 tabuleiro, 1 dado, 5 peões e 1 livro de perguntas



Cd-Rom Jogo do Litoral

Este jogo pretende dar a conhecer a diversidade de ecossistemas do litoral alentejano, permitindo ao utilizador explorar livremente os diversos ecossistemas e aceder a informação sobre os mesmos.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: conhecer a diversidade do litoral alentejano.

Tempo médio de navegação: 60 minutos.

Idades dos Jogadores: superior a 5 anos.

Requisitos Recomendados: Windows 95 ou superior; Pentium II a 400 Mhz; leitor de CD-Rom; 32 Mb de RAM, placa gráfica 800x600



Cd - Rom 52 Actividades

Este Cd-Rom interactivo pretende sensibilizar para a problemática dos resíduos, contendo 52 ideias práticas para a sua valorização. Para além de todo o conteúdo informativo, também contém animações que ilustram cada uma das actividades.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: adquirir conhecimentos sobre a valorização de RSUs através de actividades práticas

Tempo médio de navegação: 60 minutos.

Idades dos Jogadores: superior a 5 anos

Requisitos recomendados: Windows 95 ou superior; Pentium II a 400 Mhz; leitor de cd-rom; 32 Mb de RAM, placa gráfica 800x600

Glória da Água

Este é um jogo onde se percorre o caminho da água, enfrentando os inimigos do Ambiente e conhecendo também os seus amigos. Ao longo das casas do tabuleiro, o jogador será confrontado com situações que destroem ou protegem o ambiente, o que lhe permite aprender quais as atitudes mais

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: aprender e compreender o ciclo da água

Tempo médio de duração: 20 a 30 minutos.

Número de Jogadores: 2 a 4 jogadores

Idades dos Jogadores: 6 a 12 anos

Composição: 1 tabuleiro constituído por 4 peças, 1 dado e 4 peões

Vamos Tratar a Água - ETA

No meio de muita sorte e azar, cada jogador vai ter de construir o seu território e implementar um sistema de água. Um jogo que pretende dar a conhecer o ciclo urbano da água e sensibilizar para os impactos negativos que o Homem provoca no recurso natural - Água.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: conhecer o ciclo urbano da água.

Tempo médio de duração: 120 minutos.

Número de Jogadores: 4 jogadores.

Idades dos Jogadores: superior a 8 anos.

Composição: 1 tabuleiro, 4 peões, 4 barragens, 2 dados, 60 aldeias, 24 zonas agrícolas, 20 fábricas, 1 ETAR, 4 distribuições, 4 ETA's, 4 bombagens, 30 cartas de azar, 30 cartas de sorte.

Novo

Memórias de um Composto

No meio de muita sorte e azar, cada jogador vai ter de construir o seu território e implementar um sistema de água. Um jogo que pretende dar a conhecer o ciclo urbano da água e sensibilizar para os impactos negativos que o Homem provoca no recurso natural - Água.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: conhecer o ciclo urbano da água.

Tempo médio de duração: 120 minutos.

Número de Jogadores: 4 jogadores.

Idades dos Jogadores: superior a 8 anos.

Composição: 1 tabuleiro, 4 peões, 4 barragens, 2 dados, 60 aldeias, 24 zonas agrícolas, 20 fábricas, 1 ETAR, 4 distribuições, 4 ETA's, 4 bombagens, 30 cartas de azar, 30 cartas de sorte.

Novo

Compostinho

No meio de muita sorte e azar, cada jogador vai ter de construir o seu território e implementar um sistema de água. Um jogo que pretende dar a conhecer o ciclo urbano da água e sensibilizar para os impactos negativos que o Homem provoca no recurso natural - Água.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: conhecer o ciclo urbano da água.

Tempo médio de duração: 120 minutos.

Número de Jogadores: 4 jogadores.

Idades dos Jogadores: superior a 8 anos.

Composição: 1 tabuleiro, 4 peões, 4 barragens, 2 dados, 60 aldeias, 24 zonas agrícolas, 20 fábricas, 1 ETAR, 4 distribuições, 4 ETA's, 4 bombagens, 30 cartas de azar, 30 cartas de sorte.

Novo