

Exmos Senhores:

Ao longo das últimas décadas, o crescimento populacional, o avanço tecnológico e as alterações nos estilos de vida conduziram a um preocupante desequilíbrio ambiental à escala planetária. Actualmente, a necessidade de adopção de comportamentos adequados relativamente aos resíduos, consumo de água e energia e preservação da biodiversidade emerge como preocupação fundamental no sentido de um desenvolvimento que se quer sustentável.

A Zoia-Acções Ambientais Lda é uma empresa especializada no desenvolvimento de projectos em matéria de educação e sensibilização ambiental. Há já sete anos que a nossa equipa, constituída por técnicos, criativos, consultores e engenheiros do ambiente, idealiza, concebe e produz campanhas integradas com todos os meios de comunicação, com o objectivo de transformar os cidadãos em indivíduos conscientes da importância do tratamento de resíduos, de hábitos equilibrados de consumo, da racionalização dos meios hídricos, da reciclagem e da preservação da biodiversidade.

Existe por parte da nossa empresa um esforço permanente de criatividade e inovação, para que a cada momento possamos seleccionar as formas mais eficazes de transmitir estas mensagens aos nossos públicos. Por outro lado, possuímos uma capacidade invulgar para idealizar e também produzir soluções personalizadas para os nossos clientes.

Ao longo dos últimos anos, muitos foram os produtos e serviços idealizados e produzidos pela empresa. Este catálogo pretende divulgar a vasta gama de animações que a Zoia tem capacidade de realizar, animações estas que se afirmam como importantes instrumentos de sensibilização ambiental.



Animações

Nas nossas animações, as crianças são convidadas a participar em divertidos jogos de equipa que, de uma forma lúdica, sensibilizam para importantes questões ambientais. Em todas as nossas animações existem animadores que orientam e ajudam as crianças.

Ecorrally 150 m2

O objectivo deste jogo é criar um espaço lúdico-pedagógico privilegiado em matéria de acesso à informação, sensibilização e formação ambiental. Baseia-se na ideia de, através da participação activa da criança, construir um modelo ambiental sustentável a partir dum terreno-base e diversos objectos.

Com esta acção pretende-se sensibilizar as crianças para várias temáticas ambientais: energia, água, separação dos resíduos sólidos, ar e ruído e, em forma de jogo, para a interligação destes contextos. Este jogo é percorrido por meio de um carrinho ecológico.



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: desenvolvimento dos conhecimentos da criança em diferentes temáticas ambientais, tais como a poluição atmosférica, a racionalização da água e recolha selectiva de resíduos.

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos.

Número mínimo de Jogadores: quatro equipas compostas por duas crianças.

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos.

Recursos Necessários: água, corrente eléctrica, sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd's para música de fundo) e uma área mínima de 200 m2.

Ecorrally 80 m2

O objectivo deste jogo é criar um espaço lúdico-pedagógico privilegiado em matéria de acesso à informação, sensibilização e formação ambiental. Baseia-se na ideia de, através da participação activa da criança, construir um modelo ambiental a partir dum terreno-base e diversos objectos.

Com esta acção pretende-se sensibilizar as crianças para várias temáticas ambientais: água, separação dos resíduos sólidos e ar, e em forma de jogo, para a interligação destes contextos.

Ficha Técnica

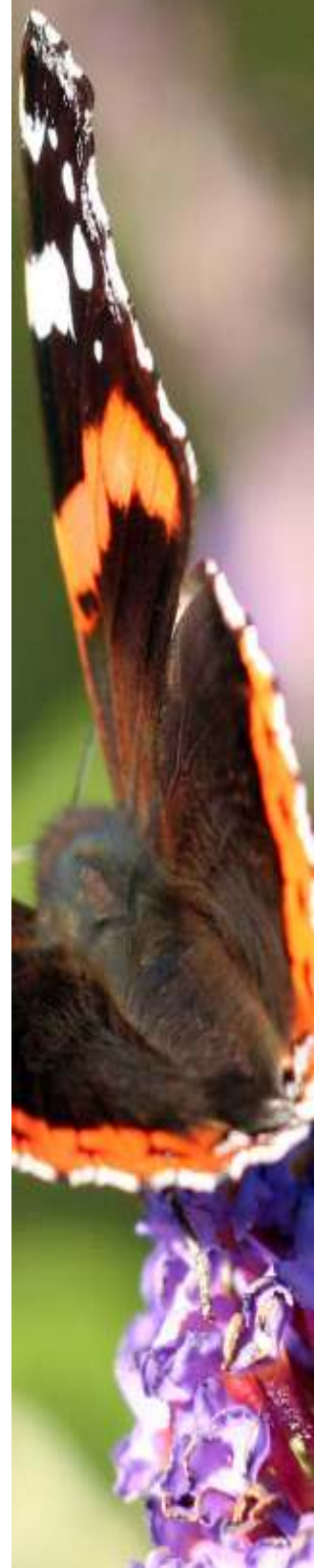
Objectivo Pedagógico: desenvolvimento dos conhecimentos da criança em diferentes temáticas ambientais, tais como a poluição atmosférica, a racionalização da água e recolha selectiva de resíduos.

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos.

Número mínimo de Jogadores: quatro equipas compostas por duas crianças.

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos.

Recursos Necessários: água, corrente eléctrica, sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd's para música de fundo) e uma área mínima de 200 m2.



Triólixo

No Triólixo, as crianças representam o papel de funcionários de tratamento de resíduos, o que lhes permite compreender qual o destino que lhes é dado. Entre a recolha doméstica, o ecoponto e o transporte para a central de triagem, os jogadores devem passar por divertidas peripécias.



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: nesta animação as crianças aprendem a fazer a recolha selectiva de resíduos e compreender o trajecto e o destino dos resíduos que produzem em casa.

Tempo médio de duração: 20 a 30 minutos.

Número mínimo de Jogadores: Duas equipas de 3 a 6 jogadores cada.

Idades dos Jogadores: até aos 12 anos.

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).

Gincana do Lixo

O jogo consiste num circuito com várias provas. No meio de grandes pescarias, transposição de obstáculos e outras coisas mais, surge a oportunidade de seguir a evolução do lixo, aprender a política dos 3 R's, a separar os resíduos e a conhecer o tempo de degradação dos resíduos. Um pouco de astúcia e perícia é preciso para conhecer o ciclo do lixo.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: compreender a política dos 3R's, o conceito de ciclo de vida de um material e aprender a separar os resíduos.

Tempo médio de duração: 20 a 30 minutos.

Número mínimo de Jogadores: duas equipas de 2 a 6 jogadores cada.

Idades dos Jogadores: até aos 12 anos.

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).



Compostagem

Esta animação tem como objectivo sensibilizar as crianças para a reciclagem, em particular para a reciclagem da matéria-orgânica e para a sua transformação em adubo natural - compostagem. As equipas terão que ultrapassar 6 provas e serão auxiliados por 3 painéis informativos: o que é a reciclagem, a compostagem e o composto.



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: adquirir conhecimentos sobre reciclagem, particularmente de matéria orgânica, e aplicações do material reciclado.

Tempo médio de duração: 60 minutos

Número mínimo de Jogadores: duas equipas de 2 a 6 jogadores cada.

Idades dos Jogadores: até aos 12 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).



Grande Gincana da Água 120m2

A animação permite à criança adquirir conhecimentos sobre as fases do Ciclo Urbano da Água através de cinco provas: Captação, ETA, Consumo, ETAR, Devolução ao Meio e Despoluição do Rio. Desta forma tão divertida, as crianças compreendem tudo o que é necessário fazer para que a água chegue sempre limpa à nossa casa.



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: apreensão de conceitos e componentes do ciclo hidrológico, do sistema de abastecimento de água, do sistema de recolha de águas residuais e problemática da sua poluição.

Tempo médio de duração: 15 minutos.

Número mínimo de Jogadores: 2 equipas de 4 jogadores cada.

Idades dos Jogadores: 6 aos 12 anos.

Recursos Necessários: água, corrente eléctrica, sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd's para música de fundo).

Gincana da Água 60m2

A animação permite à criança adquirir conhecimentos sobre as diferentes fases do Ciclo Urbano da Água. Incide-se especialmente sobre o Sistema de Abastecimento de Água, uma vez que o objectivo de todos os jogadores é construir um. Desta forma, as crianças percebem tudo o que é necessário fazer para que a água chegue a nossa casa sempre nas melhores condições.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: aprendizagem dos componentes do Ciclo Urbano da Água, incidindo no Sistema de Abastecimento de Água.

Tempo médio de duração: 10 minutos.

Número mínimo de Jogadores: 2 equipas de 4 jogadores cada.

Idades dos Jogadores: 5 aos 10 anos.

Recursos Necessários: água, sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd's para música de fundo).



Dominó da Água

Este jogo está organizado sob a forma de um dominó gigante, composto por peças que representam componentes de um Sistema de Abastecimento de Água. Em tom de brincadeira e com muitas emoções à mistura, as crianças vão conhecendo as várias fases do Ciclo Urbano da Água, e perceber tudo o que é preciso fazer para termos água limpa em nossa casa.



Ficha Técnica

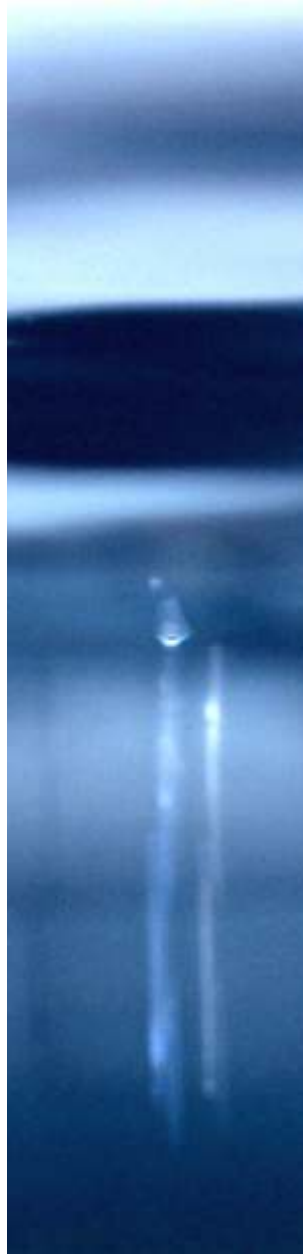
Objectivo Pedagógico: aprendizagem dos componentes de um Sistema de Abastecimento de Água.

Tempo médio de duração: 15 minutos.

Número mínimo de Jogadores: 4 equipas de 2 jogadores.

Idades dos Jogadores: 7 aos 16 anos.

Recursos Necessários: sonorização.



Glória da Água

O "Jogo da Glória", é um circuito com diversas casas, que são percorridas mediante o lançamento de dados. Em algumas casas, existem prémios, em outras castigos. E obviamente, vence quem chegar primeiro ao fim do percurso. Simbolicamente representa diversos ecossistemas onde os jogadores vão encontrar situações que representam os impactos negativos e positivos da nossa conduta.



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: compreensão do impacto ambiental das nossas condutas no recurso natural Água.

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos

Número mínimo de Jogadores: 2 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).

Água em Rodas

Um jogo de tabuleiro gigante, onde a temática predominante é a Água. Muita diversão e emoção são os ingredientes nas várias provas de mímica, palavra proibida, leitura nos lábios, desenho e cultura geral.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para o uso racional da água e ciclo urbano da água

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos

Número mínimo de Jogadores: 2 equipas com 2 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).



Mika a Água

Novo

Um jogo de habilidade de varetas, perícia e muita sabedoria. No fim as crianças vão ficar sensibilizadas para diversas utilizações da água.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para o uso racional da água e ciclo urbano da água

Tempo médio de duração: 15 minutos

Número mínimo de Jogadores: 2 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).

Energia no Ar

Um jogo de perguntas e respostas, mímica, palavra proibida e desenho num verdadeiro tabuleiro gigante, onde a temática predominante é a Energia. Muita diversão e emoção são os ingredientes nas várias provas, numa corrida contra o tempo.

Novo



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para o uso racional da energia

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos

Número mínimo de Jogadores: 4 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).



Energia aos Pontos

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. No decorrer do jogo, os jogadores são colocados perante um conjunto de questões que lhe permitem aprender como podem poupar energia, ganhando ou perdendo pontos, em função do tipo de acção que está descrita em cada casa ou na carta. No fim ganha quem fizer mais pontos.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para o uso racional da energia

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos

Número mínimo de Jogadores: 2 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).



Novo

Liga e Desliga

Um jogo que simula o ambiente existente nas várias divisões das nossas casas. Em cada divisão os jogadores são confrontados com várias opções: umas levam à eficiência energética, outras ao uso exagerado de energia. Quando numa divisão são seleccionadas todas as opções correctas é acesa uma luz simulando o uso racional de energia.



Novo

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para o uso racional da energia

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos

Número mínimo de Jogadores: 2 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).

Ambiente está no Ar

Novo

Jogo de tabuleiro gigante, subordinado à temática dos problemas que ameaçam o Ambiente. Provas de mímica, palavra proibida, leitura nos lábios, desenho e cultura geral.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para a poluição atmosférica.

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos

Número de Jogadores: mínimo 4 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).

Segurança Máxima

Este jogo foca a poluição atmosférica, alterações climáticas e transportes e pretende sensibilizar os mais jovens para os constantes ameaças a que estão sujeitos. Através da superação de várias provas práticas e perguntas simples, os intervenientes abordarão de uma forma divertida várias temáticas associadas à segurança.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para os problemas resultantes da poluição atmosférica, alterações climáticas e mobilidade.

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos

Número mínimo de Jogadores: 4 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo)..



Novo



Está no Ar

Jogo de tabuleiro gigante cuja temática predominante são as alterações climáticas. Sempre sobre rodas, os jogadores terão de ultrapassar provas de mímica, palavra proibida, leitura nos lábios, desenho e cultura geral.



Novo

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para o problema das alterações climáticas.

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos

Número mínimo de Jogadores: 4 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).

Glória da Floresta

Novo

Jogo de tabuleiro gigante onde diversas casas são percorridas mediante o lançamento de dados. Nalgumas casas existem prémios, noutras castigos. E, obviamente, vence quem chegar primeiro ao fim. Simbolicamente representa a Floresta Portuguesa e os problemas a ela associados.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para a necessidade de preservar a Floresta.

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos

Número mínimo de Jogadores: 2 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).

Floresta Viva

Uma animação que permite às crianças compreenderem a importância da floresta. Através de cinco provas, elas aprendem a reconhecer as partes que compõem diferentes espécies de árvores, que produtos é que estas nos oferecem, conhecem os seus inimigos, combatem um fogo e ficam a saber como podem protegê-la todos os dias.



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: compreender a importância da floresta como habitat, recurso energético e matéria prima

Tempo médio de duração: 20 a 30 minutos

Número mínimo de Jogadores: 2 equipas de 4 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: água e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).

Empilha a Árvore

Novo

Uma animação direccionada para os mais pequeninos. Num pequeno insuflável encontram-se várias peças de empilhar. Os jogadores só têm que retirar as peças da sua equipa e construir uma árvore. A mensagem que se procura transmitir é que está nas nossas mãos proteger a floresta portuguesa.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para a necessidade de preservar a Floresta.

Tempo médio de duração: 10 minutos

Número mínimo de Jogadores: 2 jogadores

Idades dos Jogadores: inferior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).



Viagem pela Floresta

Um jogo de tabuleiro gigante, onde a temática predominante é a Floresta. Muita diversão e emoção são os ingredientes nas várias provas de mímica, palavra proibida, leitura nos lábios, desenho e cultura geral.

Novo



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para a necessidade de preservar a Floresta.

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos

Número mínimo de Jogadores: 4 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).

Passa ou então arde

Novo

Uma animação onde todos entram em jogo. Mil e uma tarefas terão que desempenhar, a única coisa que não podem fazer é ficar com o rastilho na mão. No meio de muita animação, os jogadores vão ficar a conhecer as árvores e a compreender a floresta.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para a necessidade de preservar a Floresta.

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos

Número mínimo de Jogadores: 4 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).

Quanto mais rápido, mais rápido crescerá

Novo

Num insuflável, que é um autêntico percurso de obstáculos as crianças vão ter que seleccionar as peças correctas e construir um típica árvore portuguesa. As crianças são sensibilizadas para a importância da Floresta.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para a necessidade de preservar a Floresta.

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos

Número mínimo de Jogadores: 4 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).

Corrida de sanitas e banheiras

Equipados com motores eléctricos, estes originais veículos permitem fazer divertidas corridas, assinalando, por exemplo, o Dia Europeu sem Carros ou o Dia da Água.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para a utilização de veículos movidos com energias alternativas e para o consumo racional de água.

Tempo médio de duração: 15 minutos

Número mínimo de Jogadores: 2 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd´s para música de fundo).

Novo



Piscina de Carros

Permite comemorar, de forma divertida, o Dia Europeu sem Carros e o Dia da Água.



Novo

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para a utilização de veículos movidos com energias alternativas e para o consumo racional de água.

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos

Número mínimo de Jogadores: 2 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: água e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd's para música de fundo)

Peddy Paper

Novo

Uma actividade que estimula os seus participantes a pensar nas várias formas de proteger a Mãe Natureza. Inclui diversas provas : jogos de pista, cultura geral e de perícia.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para boas práticas ambientais

Tempo médio de duração: variável

Número mínimo de Jogadores: 2 equipas de 2 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: variável

Combate de Laser

Novo

Uma animação onde as crianças vão combater o mal e proteger o ambiente.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: sensibilização para boas práticas ambientais

Tempo médio de duração: variável

Número mínimo de Jogadores: 4 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: sonorização e espaço com obstáculos (por exemplo árvores)

Circuito de prevenção rodoviária com pista 9x6m, sinais de trânsito, aulas teórico-práticas e 8 carros pedal go-karts

Uma animação onde as crianças vão aprender as regras básicas da segurança rodoviária.



Novo

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: apreender conceitos e regras básicas de segurança rodoviária.

Tempo médio de duração: 15 a 20 minutos

Número mínimo de Jogadores: 4 jogadores

Idades dos Jogadores: superior a 6 anos

Recursos Necessários: corrente eléctrica e sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd's para música de fundo).

Pinturas Faciais



Um animador, devidamente caracterizado, pinta na face os mais variados desenhos. Esta animação pode ser um excelente complemento das animações anteriores.

Modelagem de Balões

Um palhaço circula entres as pessoas, brincando com elas e fazendo balões com as mais variadas cores. Esta animação pode ser um excelente complemento das animações anteriores.



Ortiball



Novo

. As imagens falam por si, enquanto o mundo anda às voltas. Pode ser um excelente complemento das animações anteriores.

Air Bungee

E todos a saltarem até alcançarem o céu, e só por um pontinha... Pode ser um excelente complemento das animações anteriores.



Novo

Insufláveis



.De forma a abrilhantar as acções, temos disponíveis insufláveis onde as crianças podem saltar, brincar e rir ainda mais. Podem ser um excelente complemento das animações anteriores.

Jogo da Bandeira Azul

Com o fim do ano lectivo ou o início da época balnear encontram-se reunidas todas as condições para desenvolvermos acções lúdico-pedagógicas ao ar livre, e mais particularmente, na praia. Através da superação de uma série de provas práticas temáticas e perguntas simples, os intervenientes abordarão os vários critérios de atribuição da bandeira de um modo divertido e desenvolverão capacidades ao nível da ordenação, classificação, associação de ideias, etc.

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: aprendizagem dos critérios de atribuição da bandeira azul da Europa às praias europeias, envolvendo as crianças em conteúdos ambientais, tais como a qualidade da água, a poluição da praia e noções cívicas, entre outros.

Tempo médio de duração: 20 a 30 minutos.

Número de Jogadores: 2 equipas de 4 jogadores.

Idades dos Jogadores: 6 aos 10 anos.

Recursos Necessários: água, sonorização (com microfone para animadores e leitor de cd's para música de fundo).



Olharapo

O Olharapo é o veículo ideal para fazer chegar a sua mensagem, de uma forma divertida, aos frequentadores da praia. Este apresenta um formato de carrinho de mão, muito versátil, e que permite transportar todo o tipo de brindes. Conduzido pelo Sujeco e o Limpinho (2 animadores), eles vão brincando, sensibilizando os utentes para um melhor Ambiente. Os animadores distribuem folhetos informativos, horários de u.v., cinzeiros de praia, sacos do lixo que serão vendidos a um preço simbólico, para consciencializar que reciclar tem um custo, e para que as pessoas dêem um valor aos produtos que consomem.



Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: com o riso ou o sorriso, de uma forma lúdica, pretende-se informar, sensibilizar e alertar a população para as questões ambientais.

Destinatários: esta acção dirige-se à população em geral (crianças, jovens e adultos).

Ateliers e Oficinas

Espaços lúdico-pedagógicos que procuram através da cooperação entre crianças e monitores, contribuir para a formação da consciência ambiental.

As oficinas consistem na construção de jogos, brinquedos, esculturas, acessórios através da reutilização de resíduos. As crianças que participam na oficina tem ao seu dispor os resíduos previamente tratados, bem como material de apoio para a construção. Dois animadores/monitores acompanham o processo de construção.

Os nossos Ateliers e Oficinas poderão ser demonstrados sob a forma de uma Apresentação Multimédia caso o espaço definido para tal não permita a realização das oficinas. Esta apresentação é realizada por um actor que transforma a apresentação num espaço único de aprendizagem... e divertimento!

Ficha Técnica

Objectivo Pedagógico: aprendizagem prática da reutilização de resíduos sólidos urbanos.

Destinatários: crianças e jovens entre os 6 e os 15 anos.

Recursos Necessários: água.

Mãe Natureza: Expressão Plástica com Pedacos da Natureza

Reciclar a Brincar: Construção de jogos e brinquedos com base na reutilização de materiais

Formas Animadas: Construção de Formas Animadas, Fantoches e Marionetas

Papel por Papel: Construção de esculturas em pasta de papel

Gira o Vento: Construção de Moinhos

Vou voar: Construção de Papagaios

Metal a Brincar: Construção de brinquedos, instrumentos, moinhos e derivados através da reutilização de metais.

Velho vira novo: Pedagogia da reciclagem em construções manuais. Criação de objectos de uso quotidiano através de resíduos sólidos urbanos.

Pasta de papel: Neste atelier as crianças aprendem como o papel que é colocado no eco ponto azul é reciclado. O papel reciclado é opção e evita o abate de milhares de árvores.

Juggling: A partir de desperdícios e balões as crianças constroem bolas ao mesmo tempo que aprendem a manuseá-las.

Graffitis: Graffitar não é estragar. Um pequeno atelier que ensina a arte de como bem graffitar, ao mesmo tempo que se constrói um mural com uma mensagem relativamente ao dia em questão

Construção de ninhos: Sensibilização ambiental chamando a atenção para a única vida selvagem que nos rodeia e que podemos observar diariamente, centrada na reutilização das madeiras velhas, para a construções dos ninhos e de tudo o que se precise, poupando a economia familiar e a do planeta. (utilização de madeiras usadas)

Semear uma árvore: tendo em conta que ano após ano o nosso país tem vindo a ser alvo dos mais variados incêndios, e que cada vez mais o nosso "verde" está a desaparecer, propomos para este dia a plantação de uma pequena árvore nas escolas, parques ou mesmo em zonas que tenham sido alvos de "pequenos" atentados.

