

16 A 20 MAIO 2022

# Semana Nacional da Agricultura na Escola



## JOGO DA GLÓRIA

### PÚBLICO-ALVO:

5º e 6º ano

### 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.)

16 A 20 MAIO 2022

# Semana Nacional da Agricultura na Escola



## JOGO DA GLÓRIA

### Casas Especiais

- 5 – Quinta
- 6 – Ponte – vai para a casa 12
- 9 – Quinta
- 14 – Quinta
- 18 – Quinta
- 19 – Geada – perdes uma vez
- 23 – Quinta
- 27 – Quinta
- 31 – Praga de gafanhotos – perdes uma vez
- 32 – Quinta
- 36 – Quinta
- 41 – Quinta
- 42 – Avariou o trator – volta para a casa 30
- 45 – Quinta
- 50 – Quinta
- 52 – Faltam sementes – perdes uma vez
- 54 – Quinta
- 58 – SECA – começa de novo na casa 1
- 59 – Quinta
- 63 – Quinta [grande]



A Política Agrícola Comum

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

57

56

55

38

13

24

45

44

43



30

41

40

39

14

23

22

21

20

19

18

17

16

15

