



*Agricultura
na Escola*

Raças de Bovinos Autóctones Portugueses

Redescobrir a
terra

uma iniciativa



JOGO DA GLÓRIA

PÚBLICO-ALVO:

2.º Ciclo

OBJETIVOS

- Aprender sobre as preocupações da pecuária extensiva com o bem-estar animal.

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.)



*Agricultura
na Escola*

Raças de Bovinos Autóctones Portugueses

Redescobrir a
terra

uma iniciativa



JOGO DA GLÓRIA

CASAS ESPECIAIS:

- 5 Quinta – Joga de novo
- 6 Ponte – O gado está a passar uma ponte. Segue-o e vai para a casa 12
- 9 Quinta – Joga de novo
- 14 Quinta – Joga de novo
- 18 Quinta – Joga de novo
- 19 Árvore – o dia está quente e o gado encontrou uma sombra. Ficas duas vezes sem jogar os dados, até que o sol arrefeça um pouco e eles voltem a pastar
- 23 Quinta – Joga de novo
- 27 Quinta – Joga de novo
- 31 Rio – O gado está com sede. Ficas duas vezes sem jogar os dados, para que os animais possam beber água no rio
- 32 Quinta – Joga de novo
- 36 Quinta – Joga de novo
- 41 Quinta – Joga de novo
- 42 Tratadores – Chegou a altura de ver se o gado está saudável. O tratador especializado pede a tua ajuda. Volta para a casa 30 para buscar a ficha dos animais
- 45 Quinta – Joga de novo
- 50 Quinta – Joga de novo
- 52 Erva daninha – Há uma espécie de erva daninha a crescer neste terreno que o gado adora. Ficas uma vez sem jogar os dados, enquanto eles se deliciam
- 54 Quinta – Joga de novo
- 58 Registo – O gado anda a pastar livre, sem ter o registo do local de criação. Volta para a casa 1 e começa de novo com a documentação tratada
- 59 Quinta – Joga de novo
- 63 Quinta – Ganhaste o jogo!



Semana Nacional da Agricultura na escola 2024

Racas de Bovinos Autóctones em Portugal

