CASCAIS AMBIENTE

SEMANA DO BRINCAR

JOGO

DESCOBRIR AS ÁRVORES DA QUINTA DO PISÃO

• cascais.pt

CASCAIS
Tudo *começa nas* pessoas

OBJETIVOS

Conhecer as características de algumas árvores da Quinta do Pisão Parque Natureza, em que tipo de habitat as encontramos dentro do parque, e que animais precisam destas árvores para se abrigarem ou alimentarem.

INSTRUÇÕES

1. O primeiro jogador vai escolher da árvore e de seguida vai virar uma carta da segunda coluna, que considera corresponder a uma característica dessa árvore. Se a imagem no verso for igual à árvore selecionada significa que acertou, se a imagem corresponder a outra significa que a resposta está incorreta;

2. Quando os jogadores acertam podem avançar para a terceira coluna e assim em diante. Se errarem têm de virar todas as cartas de volta, e passar a vez a outro jogador.

3. Quando o jogador acerta em todas as quatro características da árvore, retira as cartas do jogo. Aqui podem decidir se o jogador continua ou se passa a vez.

4. O vencedor é aquele que recolher mais conjuntos de cartas, ou seja, que descubra as características de mais árvores. No entanto o verdadeiro objetivo é aprender, e todos o podem fazer durante o jogo.

NOTA . Para simplificar o jogo podem retirar uma das colunas à sua escolha

PREPARAÇÃO

1. No primeiro diapositivo estão as cartas com o nome das árvores. Recortem-nas.

3. Os restantes diapositivos têm as cartas de jogo, um por cada árvore.

4. A frente das cartas tem contorno preto, o verso está numerado e tem cores.

5. Recortem as cartas e colem a frente com o verso, que estão agrupados lado a lado, por exemplo:

6. Para preparar o jogo vão colocar as cartas em sete linhas e em quatro colunas, com o contorno preto para cima.

- Na primeira coluna vão colocar as cartas com o nome das árvores;
- Na segunda as cartas relativas às suas características **(vermelhas)**;
- Na terceira as cartas com o habitat destas árvores na Quinta do Pisão **(azuis)**;
- Na quarta coluna as imagens dos animais que usam estas árvores como abrigo ou alimento **(verdes)**.

7. Para preparar o jogo vão colocar as cartas em sete linhas e em quatro colunas, com o contorno preto para cima, por exemplo:

NOTA . Existem duas cartas verdes, com os animais, para cada árvore. Podem alterar que carta usa em cada jogo; Se não conseguirem imprimir as imagens podem recriar as cartas com desenhos e com os nomes.

ÁRVORES

Pinheiro-bravo

Zambujeiro

Carvalho-cerquinho

Freixo

Sobreiro

Eucalipto

Acácia-de-espigas

PINHEIRO-BRAVO

Pinhas

Pinheiro-bravo

Trepadeira-comum

Pinheiro-bravo

FRENTE **VERSO**

Floresta densa

Águia-de-asa-redonda

Pinheiro-bravo

FRENTE **VERSO**

ZAMBUJEIRO

Azeitona

Zambujeiro

Pisco-peito-ruivo

Zambujeiro

FRENTE **VERSO**

Floresta aberta e matos

Zambujeiro

Raposa

Zambujeiro

FRENTE **VERSO**

CARVALHO-CERQUINHO

Árvore marcescente

Carvalho-cerquinho

Morcego

Carvalho-cerquinho

FRENTE **VERSO**

Floresta aberta e matos

Carvalho-cerquinho

Pica-pau-malhado

Carvalho-cerquinho

FRENTE **VERSO**

FREIXO

Solo húmido

Freixo

Salamandra-de-pintas-amarelas

Freixo

FRENTE **VERSO**

Margem do rio

Freixo

Borboleta

Freixo

FRENTE **VERSO**

SOBREIRO

Cortiça

Sobreiro

Geneta

Sobreiro

FRENTE **VERSO**

Floresta densa e pastagens

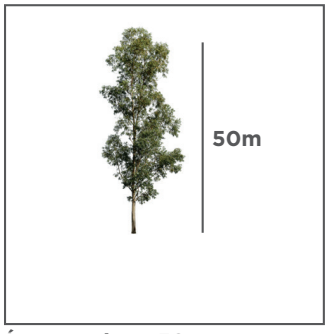
Sobreiro

Coruja-do-mato

Sobreiro

FRENTE **VERSO**

EUCALIPTO



Árvore atinge 50 metros

Eucalipto

Abelha

Eucalipto

FRENTE **VERSO**

Floresta densa

FRENTE **VERSO**

ACÁCIA-DE-ESPIGAS

Muitas sementes e com grande longevidade

Acácia-de-espigas

Acácia-de-espigas

FRENTE **VERSO**

Floresta densa

FRENTE **VERSO**

MAPA QUINTA DO PISÃO

- Área de floresta densa
  Com muitas árvores juntas.

- Área de matos e floresta aberta
  Algumas árvores e arbustos, mas separados.

- Área agrícola ou pastagens
  Com muita erva e plantas pequenas, poucas árvores.