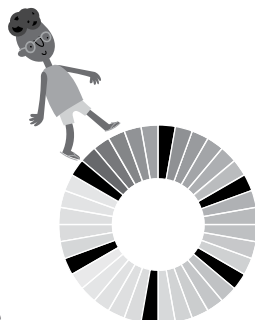


REGULAMENTO DO JOGO



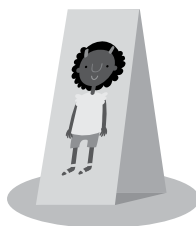
Desafio Circular é um jogo de tabuleiro que convida as crianças a viverem um dia inteiro de escolhas responsáveis, do acordar ao dormir, passando por casa, escola e comunidade. Cada parada do percurso apresenta uma situação real do cotidiano, conectada à Economia Circular – inspirando os 6Rs (Recusar, Repensar, Reduzir, Reutilizar, Reparar e Reciclar) e a logística reversa como práticas simples e possíveis no dia a dia.

Percorrer uma volta completa no tabuleiro,
acumulando pontos por escolhas que reduzem
resíduos e prolongam a vida útil dos produtos.

- **Compreender** que decisões ao longo do dia **reduzem resíduos** e **prolongam a vida útil** dos produtos.
- **Refletir sobre** os 6Rs e reconhecer a **logística reversa** como parte do cuidado coletivo.
- **Perceber** a interdependência entre **casa-escola-comunidade** na construção de rotinas mais sustentáveis.
- **Exercitar registro escrito** e **cálculo de pontos** como forma de monitorar escolhas.

Quem ganha: quem terminar o círculo com a maior pontuação total. O jogo preserva um espírito colaborativo, com casas coletivas e bônus final para todos.

- Tabuleiro com 36 casas
- 6 peões
- 1 dado
- Regulamento (orientações e regras)



1. Posicione todos os **peões na casa COMECE AQUI**.
2. Explique que o **trajeto** é composto por casas que representam diferentes situações da rotina de uma criança.

3. Relembre com a turma quais são os **6Rs** e explique o vocabulário presente no jogo, utilizando como referência o conteúdo do **Caderno do Professor**.
4. Cada jogador/equipe abre o caderno e monta a tabela de pontuação com 18 linhas;

JOGO DESAFIO CIRCULAR	
Tabela de Pontos	
NÚMERO DA CASA	PONTUAÇÃO
desenhar 18 linhas aqui...	
PONTUAÇÃO TOTAL:	
Meu compromisso:	

5. Antes de começar o jogo, explique a lógica de registro da pontuação no quadro, com atenção para os cálculos envolvendo números negativos.
6. Caso queira contextualizar o jogo, você pode usar a seguinte narrativa: ***Desafio Circular!** Neste jogo, cada jogada é uma chance de mostrar como podemos ser guardiões do planeta. Ao percorrer o tabuleiro, vão viver situações do dia a dia – em casa, na escola e até na comunidade – e precisarão fazer escolhas responsáveis para cuidar da natureza. Separar o lixo, reaproveitar materiais, economizar água e energia ou inventar novas formas de usar o que já existe: tudo isso vale pontos! A missão é simples e divertida: transformar atitudes em conquistas e mostrar que cada um pode ajudar a completar o círculo da sustentabilidade.”*

5 Movimentação das peças

Quem começa: o jogo deve começar com o time ou a criança que **tirar o maior número**, jogando o dado antes da partida.

Durante a partida

7. Por aceitarem jogar, **todos começam na casa 1** e já ganham o bônus de **+30 pontos** (anotar no caderno).
8. Na sua vez, o jogador **joga o dado** e **avança** o número de casas correspondente.
9. **Lê** em voz alta a **situação** da casa em que parou.
10. **Registra no caderno** o número da casa, a situação e a pontuação (+10, +20, +30, -10, -20, -30).

6 Casas Coletivas

- Ao cair em uma **Casa Coletiva**, a turma toda é convidada a participar de um desafio coletivo, que pode ser uma ação ou um compromisso.
- O(a) professor(a)/mediador(a) valida com os jogadores se o desafio foi alcançado.
- Pontuação: +30 pontos para todos que participam do desafio (cada jogador registra +30 no caderno).



Importante! Quando se cai mais de uma vez na mesma casa coletiva, todos participam e precisam encontrar uma maneira diferente da(s) anterior(es) para resolver o desafio proposto.

7 Término e bônus cooperativo

- A partida termina quando todos completarem o percurso e esperarem no espaço indicado no tabuleiro.
- Quando o último jogador concluir o circuito, aplica-se o **Bônus Cooperativo Final**: +30 pontos para cada participante que registrar no caderno e compartilhar com o grupo **um compromisso pessoal para ajudar na construção de um planeta mais sustentável**.
- Vence quem somar o maior número de pontos.
 - Sugira que cada criança calcule sua própria pontuação e, em seguida, confira os resultados em dupla. Esse momento reforça tanto a colaboração quanto a prática de revisão matemática.
 - **CrITÉrios de Desempate** (nesta ordem):
 - Mais casas positivas +30, depois +20 e, por último, +10 pontos.
 - Maior participação nas casas coletivas.

8 Habilidades e Valores Desenvolvidos

Acadêmicas

- **Leitura:** interpretar regras e enunciados das casas.
- **Raciocínio lógico-matemático:** somar/subtrair pontos, comparar resultados.
- **Pensamento sistêmico:** perceber relações entre casa-escola-comunidade e os 6Rs.
- **Planejamento:** organizar jogadas e tempo de registro.
- **Comunicação:** leitura em voz alta, síntese escrita no caderno.

Socioemocionais e Cidadãos

- **Responsabilidade socioambiental:** reconhecer impactos e adotar rotinas mais sustentáveis.
- **Cooperação:** agir em **Casas Coletivas** e conquistar bônus comuns.
- **Empatia e respeito:** cuidado com materiais comuns e com o espaço público.
- **Protagonismo:** assumir compromissos pessoais no cotidiano.
- **Cultura do reparo e do reuso:** valorizar o que já existe; evitar desperdícios.
- **Cidadania ativa:** acionar serviços de coleta seletiva e logística reversa no bairro.

9 Mediação pedagógica

Durante: Organize o tempo, apoie as crianças na leitura e garanta que façam os registros no caderno. Nas **Casas Coletivas**, incentive a participação de todos, promovendo diálogo e colaboração.

Depois: Retome os compromissos individuais e agrupe-os em seis colunas, relacionando cada ação proposta a cada um dos **6Rs** (Recusar, Repensar, Reduzir, Reutilizar, Reparar e Reciclar). Em seguida, analisem juntos o quadro e elejam **3 compromissos coletivos da turma**. Fixem o quadro em um espaço visível, para que sirva de lembrete e promova novos comportamentos mais sustentáveis.