AQUA HEROES

8–10 ANOS

MANUAL DO PROFESSOR

5 JOGOS INOVADORES SOBRE A CONSERVAÇÃO DA ÁGUA

Erasmus+

GAMES FOR GOALS

Avisos Legais

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Parceiros Institucionais

Cofinanciado pelo Programa Erasmus+ da União Europeia

Parceiros de Projeto

Este folheto foi publicado em 2024, como parte do projeto Games for Goals, e financiado no âmbito de um projeto Erasmus+ liderado por Le Partenariat.

LE PARTENARIAT
CENTRE GAÏA

Le Partenariat realizou este manual com os seguintes parceiros:

STEDENBAND Haarlem Mutare CITY LINK

nholland university of applied sciences

ISPGAYA instituto superior politécnico

AP UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES AND ARTS ANTWERP

kuriOz

HOCHSCHULE NORDHAUSEN University of Applied Sciences

Créditos

Amethyststudio, Arthouse, Creative Priyanka, Danaarts,Diluck, Femoza, Foxyimage, Hakuji Haruka, Icons8, Inconsgeek26, KanKhem, KeepIcon, Latamclick, Laura Guzman, Linesartespilot2, Macroverctor, Madaniaart, Melvinilham, Puchong, Ranusaban, Roundiconspro, Sans and sons, Simple Glyfs, Sketchify, Sylphcreatives, Theimg, Vesvocrea, YMZ

Índice

Projeto Games for Goals	*p 4*
ODS e Educação para a Cidadania Global	*p 5-6*
Educação inovadora e inclusiva	*p 7-8*
Foco na Água	*p 9*
Jogos Aquaheroes	*p 10-11*
Ficha de Atividade 1 - Uso Indevido	*p 12-13*
Ficha de Atividade 2 - Poluição Plástica	*p 14-15*
Ficha de Atividade 3 - Poluição Química	*p 16-17*
Ficha de Atividade 4 - Inundações	*p 18-19*
Ficha de Atividade 5 - Seca	*p 20-21*
Desafio Final	*p 22-30*
Links para jogos	*p 31*

Games for Goals

Jogos para uma educação inovadora e cidadania global para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, ou 'Games for Goals', é um projeto financiado pelo programa Erasmus+ da União Europeia. O projeto foi criado por um consórcio de organizações não-governamentais e instituições de ensino superior de 5 países europeus, e é liderado pela ONG francesa Le Partenariat.

Este projeto aborda a educação escolar e visa apoiar professores, diretores de escolas e outros profissionais do ensino através da estimulação de práticas de ensino e aprendizagem inovadoras na educação primária. Procura alcançar estes objetivos focando-se em tópicos relacionados com a cidadania global e desenvolvimento sustentável. O seu objetivo final é desencadear mudanças comportamentais individuais e coletivas em direção aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

O projeto (2022-2025) pretende fornecer aos professores atividades educativas chave na mão (jogos), um catálogo de recursos e uma metodologia sobre educação inovadora. O projeto foi conduzido com a participação de muitos atores locais, incluindo professores do ensino primário e estudantes de ensino superior.

Este folheto apresenta o primeiro jogo criado pela equipa Games for Goals: Aquaheroes! Para mais informações sobre os nossos outros recursos, consulte: www.gamesforgoals.eu

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

A Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, adotada por todos os Estados Membros das Nações Unidas em 2015, proporciona um roteiro compartilhado para a paz e a prosperidade para as pessoas e o planeta, agora e no futuro.

No seu coração estão os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), que são um apelo urgente à ação por todos os países, tanto desenvolvidos como em desenvolvimento, numa parceria global. Reconhecem que acabar com a pobreza e outras privações deve andar de mãos dadas com estratégias que melhorem a saúde e a educação, reduzam as desigualdades e promovam parcerias globais que apoiem o crescimento económico sustentável – tudo isto enquanto enfrentam as alterações climáticas e trabalham para preservar os nossos oceanos, florestas e vida selvagem.

fonte : https://sdgs.un.org/goals

Educação para a Cidadania Global

A Educação para a Cidadania Global (ECG), ou Educação para a Cidadania, é uma prática de ensino que tem como raízes a educação popular. A ECG encoraja contribuições e trocas autênticas através de um diálogo positivo.

A ECG é baseada na ideia de que 'estamos unidos não apenas com um país, mas com uma comunidade global mais ampla. Assim, ao contribuir positivamente, também podemos influenciar mudanças a nível regional, nacional e local'.

A ECG faz parte de uma abordagem educacional de longo prazo que valoriza a inteligência coletiva e a diversidade cultural, e encoraja os participantes a agir e comprometer-se com a cidadania ativa.
A ideia é aumentar o conhecimento sobre as questões de cidadania global em todos os tipos de público.

Uma das principais metodologias utilizadas na ECG é o ensino ativo, que consiste em colocar o participante no centro da sua aprendizagem, com base na premissa de que aprendemos melhor fazendo.

A abordagem da ECG é um veículo para compreender os grandes desafios do nosso tempo (igualdade, direitos humanos, meio ambiente, etc.). O uso de ferramentas de ensino participativas cria um ambiente de aprendizagem que incentiva a discussão e estimula a inteligência coletiva.

Fonte :
https://www.unesco.org/en/global-citizenship-peace-education/need-know

Educação inovadora

Aqua Heroes visa aprimorar o ensino inovador da cidadania global e do desenvolvimento sustentável na educação primária em toda a Europa.

Ao integrar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) no currículo, as crianças não apenas aprendem sobre estes objetivos cruciais, mas também compreendem a necessidade de atuação sobre os mesmos.

O jogo atinge isso através de uma pedagogia lúdica, holística e participativa. Ao gamificar os ODS, Aqua Heroes torna estes objetivos tangíveis e realistas, promovendo assim a participação ativa e o envolvimento das crianças.

Projetado de forma holística e consistindo em 5 sub-jogos, Aqua Heroes oferece uma ampla variedade de atividades que atendem à mente, ao coração e às mãos. Combina narrativas e pedagogias inovadoras com abordagens cognitivas mais tradicionais. Esta metodologia diversificada garante uma experiência de aprendizagem abrangente.

O jogo promove a convivência, encorajando a resolução colaborativa de problemas e a solidariedade entre os alunos. Através desta abordagem, Aqua Heroes cultiva um ambiente de aprendizagem acolhedor e envolvente, preparando as crianças para se tornarem cidadãos globais informados e ativos.

Educação Inclusiva

A educação inclusiva garante que todas as crianças, independentemente das suas capacidades, origens ou necessidades de aprendizagem, possam participar de forma significativa nas atividades de aprendizagem. Isto está alinhado com os princípios da Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (CRPD), que enfatiza o direito à educação inclusiva para todos, e que o Aqua Heroes procura apoiar.

Portanto, a educação inclusiva deve ser implementada de uma maneira que permita a participação de todos os alunos. Por esta razão, o jogo foi intensivamente testado em salas de aula europeias para identificar desafios e refinar o seu design. No entanto, este tipo de jogos de imprimir e jogar para grupos tem as suas limitações, como a dependência da leitura, as exigências cognitivas para compreender conceitos complexos, materiais físicos menos duráveis e tangíveis, falta de interatividade áudio ou digital, restrições de tempo e dinâmicas de grupo que podem dificultar a plena participação.

Para enfrentar esses problemas, os professores podem aplicar vários quadros para aumentar a inclusão. Por exemplo, tanto o quadro 4-A da ONU quanto o Design Universal para a Aprendizagem (DUA) permitem abordagens teóricas e práticas para a educação que facilitam a participação de todas as crianças, reconhecendo as suas habilidades e necessidades de aprendizagem únicas.

4A MÉTODO

DISPONIBILIDADE

Imprimir em preto e branco para poupar recursos e permitir que as crianças as pintem juntas

ACESSIBILIDADE

- Ampliar e plastificar peças de jogo táteis
- Simplificar instruções (baseadas no conceito de "leitura fácil")
- Criar diferentes versões de instruções (áudio, bilíngue)

ACEITABILIDADE

- Integrar questões ambientais locais no jogo e na reflexão
- Promover um ambiente de grupo positivo para garantir que todas as perspetivas sejam ouvidas

ADAPTABILIDADE

- Ajustar a complexidade do jogo adaptando o número de tarefas a serem resolvidas
- Utilizar um sistema de pares para apoiar vários tipos de alunos

Foco na água

A água e o saneamento estão no cerne do desenvolvimento sustentável, no entanto, nas últimas décadas, a sobre-exploração, a poluição e as mudanças climáticas têm levado a uma grave pressão hídrica em todo o mundo.

O Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 6, sobre água e saneamento, como parte da Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, fornece o roteiro para garantir a gestão sustentável e a disponibilidade de água e saneamento para todos.

FIGURAS CHAVE

6 CLEAN WATER AND SANITATION

Assegurar a disponibilidade e a gestão sustentável da água e do saneamento para todos.

Água potável, saneamento e higiene.

AINDA NÃO

POR MIL MILHÕES

EM 2022

2.2 mil milhões de pessoas
Havia escassez de água potável tratada e segura.

3.5 mil milhões de pessoas
Era necessário um descarte seguro de águas residuais.

2.2 mil milhões de pessoas
não dispunha de instalações básicas para a lavagem das mãos

PARA ALCANÇAR AS METAS DA AGENDA 2030, O AVANÇO DEVE SER ACELERADO.

- 6x água potável
- 5x Esgoto
- 3x Higiene

2,4 mil milhões de pessoas

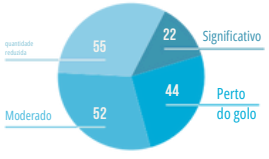
VIVENDO EM PAÍSES COM ESCASSEZ DE ÁGUA (2020)

81% DE ESPÉCIES

A DEPENDÊNCIA DAS ZONAS HÚMIDAS INTERIORES TEM DIMINUIDO DESDE 1970.

A implementação da gestão sustentável da água deve ser promovida com maior celeridade.

Número de países por progresso.



AQUA HEROES

Jogos Aquaheroes

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Durante o jogo, os alunos trabalham juntos num objetivo comum em direção à sustentabilidade.
- Os alunos podem explicar as causas e consequências das ameaças à água limpa e possíveis soluções.
- Os alunos partilham as suas reflexões sobre o seu próprio uso da água.
- Os alunos planeiam ações juntos para um uso sustentável da água para todas as formas de vida no seu ambiente.

PLANO DE AULA

- 10’ : introdução ao jogo e apresentação das instruções principais
- 30’ : tempo de jogo nos sub-jogos em grupos
- 10’ : os grupos juntam-se para a tarefa final
- 15-30’ : discussão

PREPARAÇÃO

Organize a sala com uma mesa central (sem cadeiras) e cinco mesas para os grupos (com tantas cadeiras quanto necessário para todos os teus alunos).

Recomendação: jogue até cinco vezes com a mesma turma, trocando os grupos!

Jogos Aquaheroes

SITUAÇÃO INICIAL - CONTEXTO

Os nossos heróis são cinco crianças que vivem em diferentes aldeias próximas de um rio, juntamente com as suas famílias e avós. Muitos dos seus rios estão a sofrer com a poluição. Os avós frequentemente contam histórias sobre como os rios eram limpos e cheios de vida quando eram jovens. Os nossos heróis tornam-se conscientes da importância de um rio saudável e de como o bem-estar do rio afeta todas as plantas, animais, peixes e pessoas que vivem nele e ao seu redor.

Os nossos heróis decidem embarcar numa missão para descobrir de onde vem a poluição. No caminho, enfrentarão vários desafios. Felizmente, eles serão ajudados pela sabedoria partilhada pelos seus avós e pelos seres que encontram pelo caminho.

O objetivo dos jogadores é regenerar o poder dos rios. No caminho, cada jogador pode muito bem descobrir o seu próprio poder especial! No final da sua missão, precisarão de se unir para entender o que causa os problemas e como encontrar soluções juntos.

Crie 5 grupos e atribua cada grupo a uma mesa/tabuleiro. Cada grupo começa a ler o seu cartão de início/instruções, que os guiará ao longo do seu caminho. Apenas um grupo (poluição plástica) não tem cartão, este simplesmente começa na página 1 do seu folheto.

Assim que cada grupo tenha terminado de resolver todos os seus desafios, serão direcionados para a mesa/tabuleiro principal. Enquanto esperam que os outros grupos terminem, devem seguir as instruções para refletir sobre a sua jornada.

Tenha em mente: cada grupo tem 30 minutos para completar todos os desafios e chegar ao fim do rio!

1. Uso indevido

30MN

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Os alunos partilham as suas reflexões sobre o seu próprio uso da água.
- Os alunos pensam em como usar menos água em casa.

MATERIAIS

- Tabuleiro com 5 casas (laranja, vermelha, etc.)
- 5 envelopes com um desenho de cada casa (laranja, vermelha, etc.)
- 5 conjuntos de cartões de desafio (laranja, vermelho, etc.)
- Um conjunto de cartões de solução (laranja, vermelho, etc.)
- Um cartão de início

PREPARAÇÃO

- Coloca os cartões de desafio no envelope da mesma cor
- Coloca os envelopes na mesma cor no tabuleiro com o desenho da casa voltado para cima
- Coloca os cartões de solução numa pilha, virados para baixo, ao lado do tabuleiro
- Coloca o cartão de início virado para cima, ao lado do tabuleiro

Uso indevido

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Durante o jogo, os alunos irão explorar a aldeia e conhecer os seus habitantes. irão mover-se de uma casa para outra, mas ainda não sabem em que ordem!

Cada envelope é uma casa e inclui um desafio que têm de resolver. Sempre que superam um desafio, o cartão de solução dirá para que casa devem ir a seguir.

Os alunos têm de começar por abrir o envelope laranja para descobrir por que não há água na aldeia.

CHAVES PARA CONDUZIR A DISCUSSÃO

- Qual é o principal problema na aldeia?
- Quais são as causas do problema?
- Que soluções encontraram para o problema?
- Que atividades diárias consomem muita água?
- O que podem fazer para reduzir o desperdício de água?
- Por que é importante não desperdiçar água?

Vai para a página 31 para fazer o download dos conteúdos do jogo

2. Poluição Plástica

30MN

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Os alunos refletem sobre o impacto do plástico na água.
- Os alunos pensam em formas de reduzir a poluição plástica.

MATERIAIS

- Um manual
- Uma caneta e um pedaço de papel
- Os envelopes do jogo
- As palavras cruzadas, o puzzle, os itens do rio (imagens) e os cartões de perguntas

PREPARAÇÃO

- Cola os 3 envelopes no lugar certo do manual
- Coloca as 16 peças do puzzle no envelope A
- Coloca os 6 cartões de perguntas no envelope B
- Coloca os 57 itens do rio no envelope C
- Destaca as palavras cruzadas
- Coloca o cartão de início virado para cima na mesa

Poluição Plástica

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Ao ler o manual durante o jogo, os alunos irão explorar o rio na aldeia e descobrir quais são os problemas com o plástico!

O manual funcionará como um livro de escolha-a-sua-própria-aventura e convidará os alunos a tomar decisões estratégicas juntos.

Eles começam por abrir a primeira página do manual e a ler as instruções.

CHAVES PARA CONDUZIR A DISCUSSÃO

- Qual é o principal problema na aldeia?
- Quais são as causas desse problema?
- Que soluções encontraram?
- Que atividades diárias geram poluição plástica? Por quê e como?
- O que podem fazer para reduzir a poluição plástica?
- Por que é importante não poluir os rios?

Vai para a página 31 para fazer o download dos conteúdos do jogo

3.Poluição Química

30MN

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Os alunos refletem sobre o impacto da poluição química na água
- Os alunos pensam em como reduzir a poluição química

MATERIAIS

- Um tabuleiro com espaços vazios para 5 envelopes
- 5 envelopes de 'tarefas'
- 5 envelopes de 'soluções'
- Um cartão de início

PREPARAÇÃO

- Coloca os itens de cada tarefa ou os cartões de solução no envelope correto
- Coloca os envelopes de solução nos envelopes de tarefa correspondentes
- Coloca os envelopes de tarefas no lugar certo no tabuleiro, com o lado *sujo* para cima
- Coloca o cartão de início virado para cima, ao lado do tabuleiro

Poluição Química

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Durante o jogo, os alunos irão realizar 5 tarefas para entender a poluição no rio. Cada tarefa está num envelope, move-te de um envelope para o próximo, seguindo as instruções escritas em cada um deles. Quando os alunos tiverem concluído uma tarefa, podem virar o envelope para tornar o rio limpo novamente. Depois de resolver todas as tarefas, os alunos irão para o tabuleiro central para se juntar aos outros jogadores.

CHAVES PARA CONDUZIR A DISCUSSÃO

- Qual é o principal problema na aldeia?
- Quais são as causas deste problema?
- Que soluções encontraram?
- Que atividades geram poluição química? Por quê e como?
- O que podem fazer para reduzir a poluição química?
- Por que é importante não poluir a água?

Vai para a página 31 para fazer o download dos conteúdos do jogo

4. Inundações

30MN

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Os alunos partilham as suas reflexões sobre as causas das inundações
- Os alunos pensam em como reduzir as inundações

MATERIAIS

- Um tabuleiro
- Um dado de tempo
- 35 peças de água
- Os itens para cada tarefa
- Um cartão de início

PREPARAÇÃO

- Coloca o tabuleiro no meio da mesa
- Distribui 30 peças de água pelos quadrados no tabuleiro
- Reserva 5 peças
- Coloca o item das tarefas ao lado do tabuleiro
- Coloca o cartão de início virado para cima ao lado do tabuleiro

Na tarefa 'Sê lógico': podes colocar algumas peças já no lugar se parecer muito difícil para as crianças.

Inundações

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Durante o jogo, os alunos irão tentar ajudar a reduzir a quantidade de inundações.

O objetivo é remover as peças de água do tabuleiro para que as áreas ao redor do rio deixem de estar inundadas.

Para cada tarefa bem-sucedida, eles podem remover peças de água.

Eles devem tentar completar o maior número possível de tarefas para reduzir as inundações.

CHAVES PARA CONDUZIR A DISCUSSÃO

- Qual é o principal problema na aldeia?
- Quais são as causas deste problema?
- Que soluções encontraram?
- Que atividades diárias causam inundações?
- O que podem fazer para ajudar a reduzir as inundações?
- Por que isso é importante?

Vai para a página 31 para fazer o download dos conteúdos do jogo

5. Seca

30MN

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Os alunos partilham as suas reflexões sobre as causas da seca
- Os alunos pensam em como reduzir a seca

MATERIAIS

- Um tabuleiro representando um rio seco
- 17 peças de rio
- 6 cartões em 5 conjuntos: mímica/dançar, desenhar, palavra ausente, quiz, memória
- 5 regras dos cartões de desafio
- Um cartão de início

PREPARAÇÃO

- Coloca o tabuleiro no meio da mesa
- Coloca as peças do rio ao lado do tabuleiro
- Coloca cada conjunto de cartões numa pilha, virados para baixo na mesa
- Coloca as 5 regras dos cartões de desafio viradas para cima na mesa
- Coloca o cartão de início ao lado do tabuleiro

Seca

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Durante o jogo, os alunos irão tentar fazer a água voltar a fluir no rio, cumprindo os desafios.

Existem cinco tipos de desafios: Desenhar, Mímica ou Dançar, Memorizar, Quiz de Múltipla Escolha e Palavra em Falta, e cada tipo de desafio tem 3 níveis. Quanto mais difícil for o desafio, mais água voltará a fluir! Se os alunos não conseguirem superar o desafio, o rio não voltará a fluir e eles terão que passar a vez.

O objetivo é fazer o rio fluir novamente por completo.

CHAVES PARA CONDUZIR A DISCUSSÃO

- Qual é o principal problema no rio?
- Quais são as causas deste problema?
- Que soluções encontraram?
- Que atividades diárias causam a seca?
- O que podem fazer para evitar a seca?
- Por que isso é importante?

Vai para a página 31 para fazer o download dos conteúdos do jogo

Desafio Final

10MN

MATERIAIS

- Token de Uso Indevido: uma semente (metáfora do conhecimento)
- Token de Seca: solo
- Token de Inundação: um frasco de água
- Token de Poluição por Plástico: uma garrafa de plástico
- Token de Poluição Química: um fertilizante natural

Recomendação: Usa itens reais, plantando uma semente com os alunos, para que a possam ver crescer.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Lê o texto da próxima página como uma conclusão para os 5 jogos. Depois, dá um token a cada equipa dependendo do jogo que jogaram.

As equipas têm de cooperar para descobrir em que ordem devem reunir os tokens e ver o que acontece quando os juntam. Os tokens podem ser encaixados para criar um objeto simbólico (vê a pág. 24).

Corta ao longo das linhas vermelhas para encaixar os tokens nesta ordem:

1. Garrafa de plástico - como um vaso de flores
2. Solo
3. Sementes
4. Água
5. Fertilizante natural

CHAVES QUE CONDUZEM A DISCUSSÃO

- O que aprenderam com o jogo e com o desafio final?
- Por que é importante proteger a água? Por que é chamada de ouro azul?
- O que podem fazer na escola para proteger a água?
- O que estão dispostos a fazer na vossa vida para conservar a água?
- Como acham que podem influenciar a vossa família a economizar água?

Desafio Final

SITUAÇÃO FINAL

Parabéns, Aqua Heroes!
Vocês completaram todos os desafios e receberam tokens como recompensa. Eles representam o conhecimento e as habilidades que adquiriram e as ações que realizaram para ajudar a regenerar os rios.

Após a longa jornada, saem de uma floresta e avistam uma grande cidade à distância. Vocês viram poluição durante a jornada, mas será que a cidade é a fonte dos problemas que estão a prejudicar os rios? Decidem ir descobrir mais. À medida que se aproximam da cidade, veem fumo a sair das chaminés, plástico e lixo na água, piscinas privadas e um lago que outrora era bonito, mas que agora é um deserto estéril.

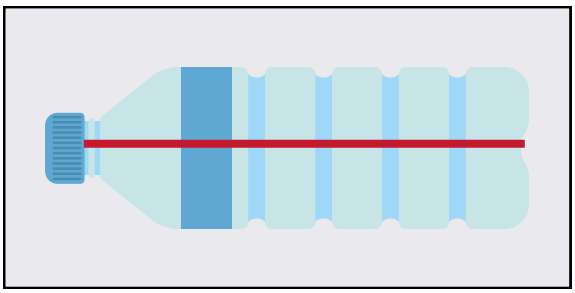
Pelo caminho, percebem que não estão sozinhos. Outros grupos de crianças estão a caminho da cidade. Enquanto caminham, partilham as histórias da vossa jornada. Como vocês, também estão a carregar diferentes tokens. Tornam-se curiosos, o que eles têm? Quando chegam à cidade, decidem partilhar tudo: uma garrafa de plástico, solo com sementes, fertilizante natural, um frasco de água e o vosso conhecimento sobre o uso sustentável da água.

Esta é a vossa tarefa final. Cada um de vocês detém uma parte do enigma, por isso a colaboração é a chave. O desafio é descobrir como esses elementos funcionam juntos para criar um futuro sustentável para a cidade. Quando todos os grupos partilham os seus tokens e vocês os colocam na ordem certa, algo incrível acontece! A cidade começa a transformar-se. As sementes que plantam crescem em belos jardins que dão vida à cidade. Além disso, os habitantes finalmente entendem o quão preciosa a água é e como é essencial para todos os seres vivos. Eles prometem cuidar melhor dela.
Aprenderam que ao trabalharem juntos, sendo corajosos e usando as vossas habilidades e conhecimentos, as vossas ações têm impacto. Agora, podem voltar às vossas aldeias e aos seus rios limpos e saudáveis.
Obrigado por jogarem este jogo, esperamos que tenham gostado! A propósito, descobriram também o vosso poder especial?

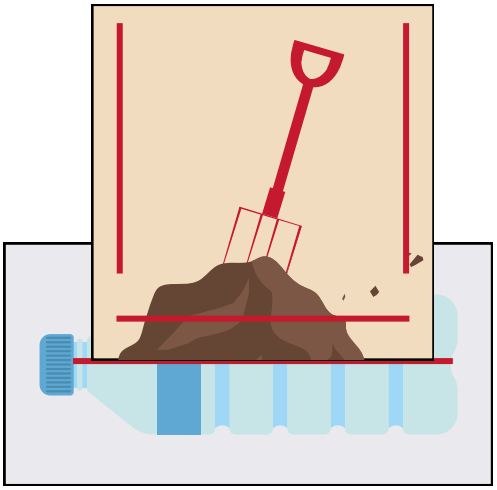
Instruções para reunir os tokens

Corta ao longo das linhas vermelhas e monta os tokens na seguinte ordem

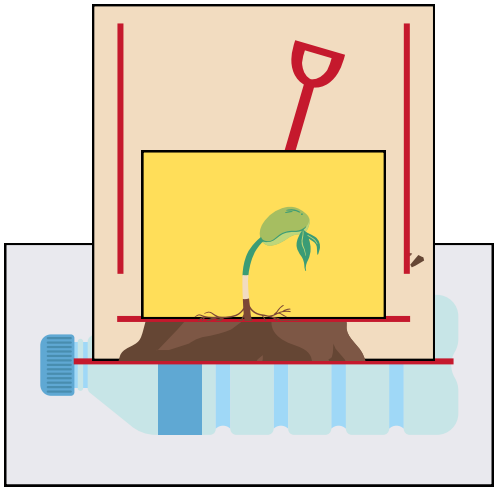
1



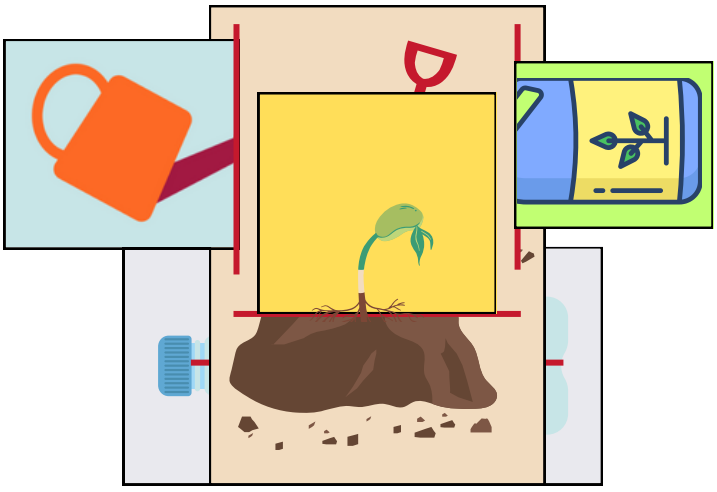
2



3

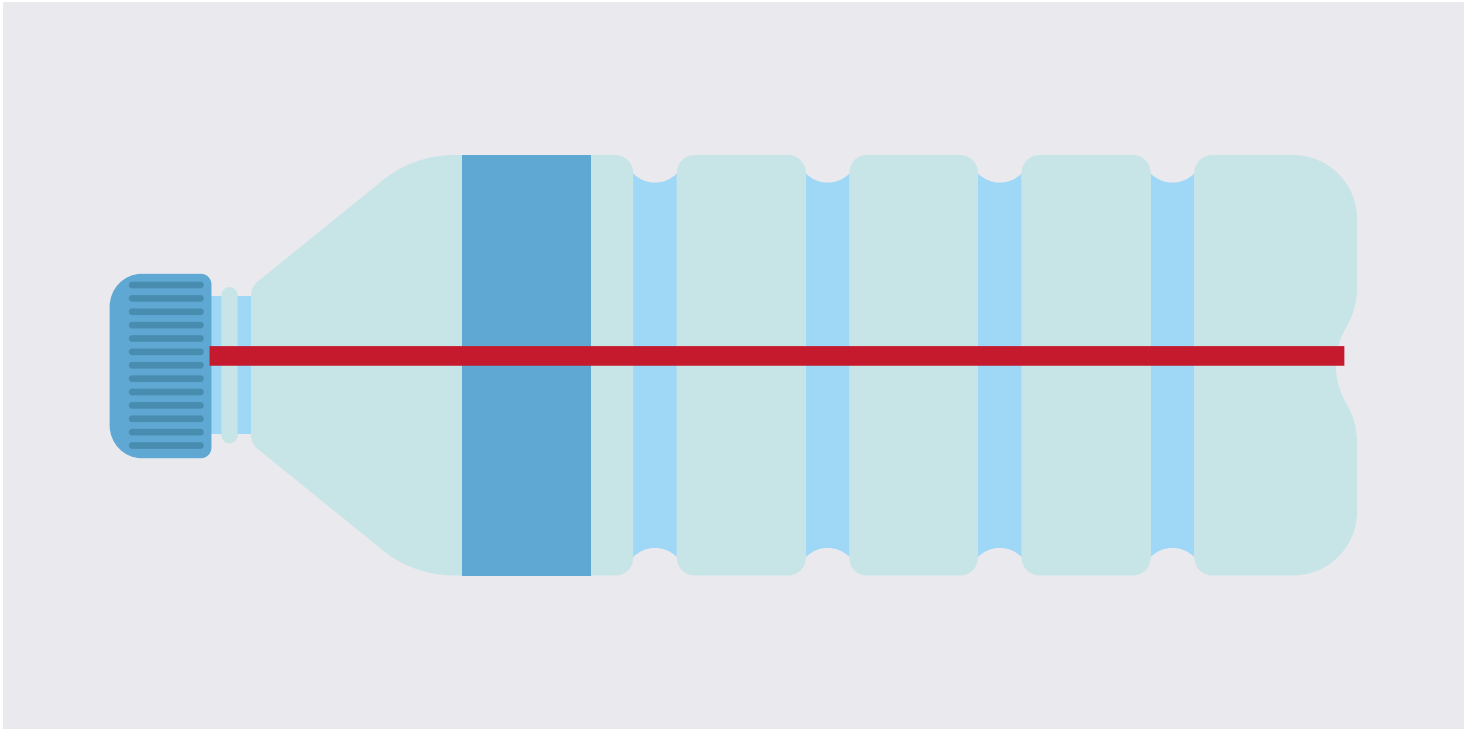


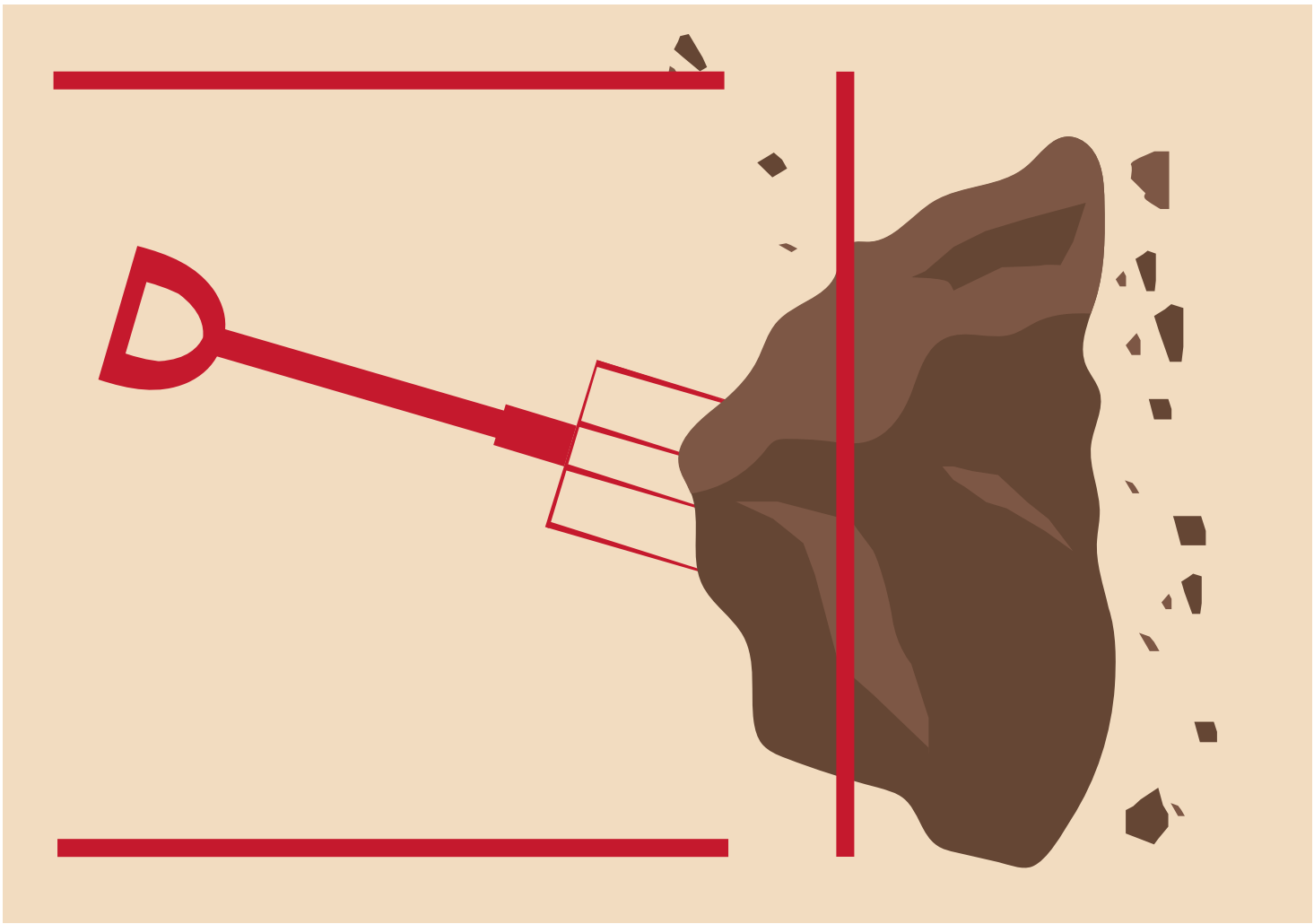
4



Tokens

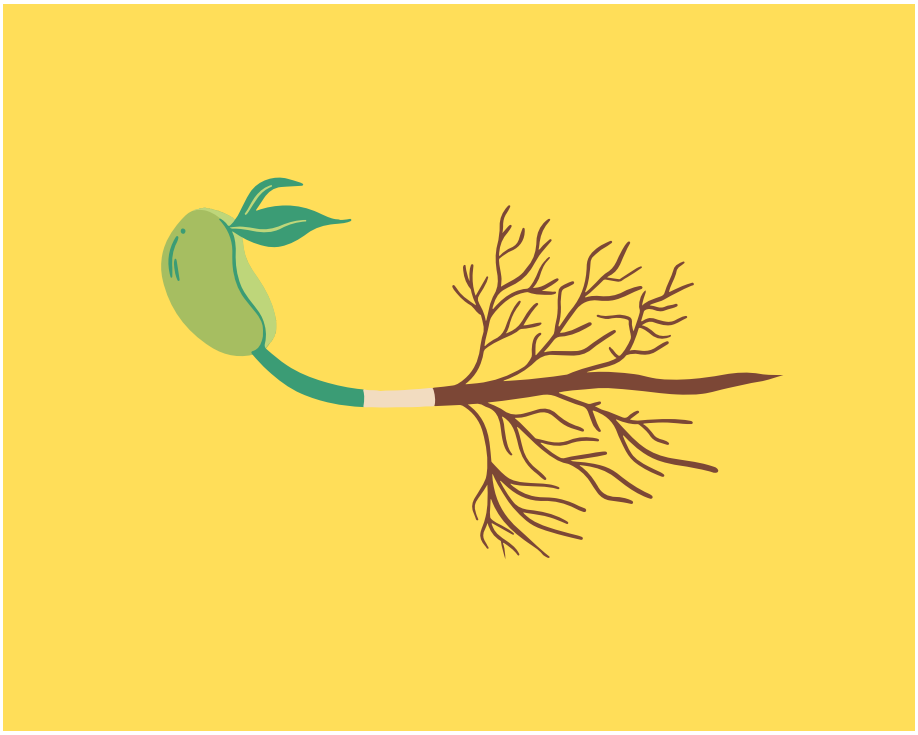
Corta os cartões seguintes e entrega-os a cada grupo para o desafio final coletivo

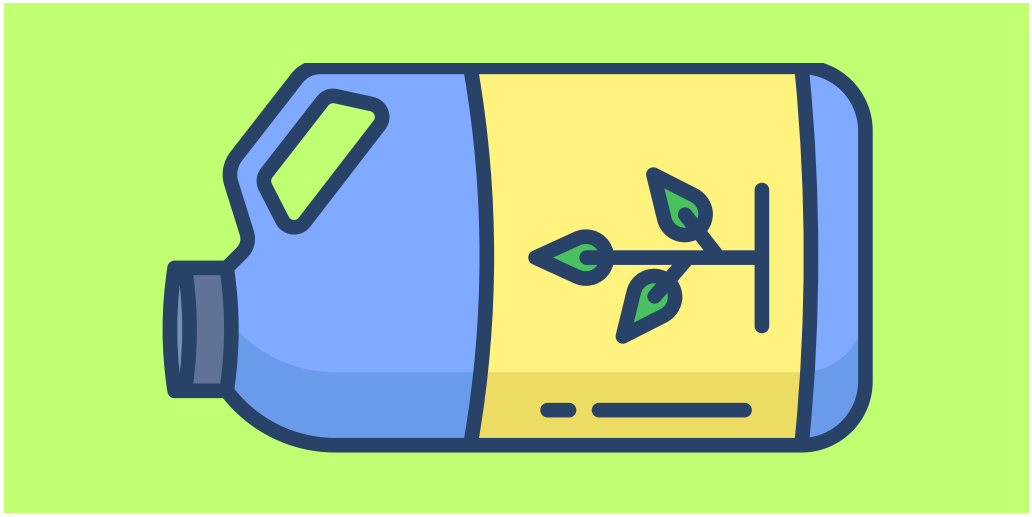




Esta página está aqui para que possas imprimir todo o documento frente e verso e cortar as imagens das últimas páginas facilmente.

Tokens





Esta página está aqui para que possas imprimir todo o documento frente e verso e cortar as imagens das últimas páginas facilmente.

Recompensas para os grupos

Garrafa de água

Fertilizante Natural

Conhecimento

Água

Solo

Esta página está aqui para que possas imprimir todo o documento frente e verso e cortar as imagens das últimas páginas facilmente.

Materiais do jogo

Clica nos botões para descarregar os conteúdos de cada jogo

Uso Indevido

Poluição Plástica

Poluição Química

Inundações

Seca

VERSÕES EM OUTRAS LÍNGUAS

Clica aqui para descarregar este manual em holandês

Clica aqui para descarregar este manual em alemão

Clica aqui para descarregar este manual em francês

Clica aqui para descarregar este manual em português

Encontra todos os conteúdos do projeto em www.gameforgoals.eu

AQUA HEROES

Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia