

**30 MARÇO
A
2 ABRIL
2022**

JARDINS E
PROMENADE DO
LIDO



**«A FOGUEIRA DORME NA
BRUMA OU O TEMPO EM
CICLOS DE FOGO»**

DE ANTÓNIO CASTRO

**EXPLORAR
A MADEIRA**

**DIA 2 ABRIL:
PARTICIPAÇÃO ABERTA
AOS ALUNOS E
FAMILIARES.**

Introdução

O projeto “**Explorar a Madeira**” é desenvolvido pela Direção Regional de Educação com parcerias de vários projetos desta Direção Regional. Este destina-se aos alunos dos 2.º e 3.º ciclos e secundário das escolas da Região Autónoma da Madeira (RAM) e está agendado para os dias 30 e 31 de março e 1 de abril, tendo continuidade no **dia 2 de abril** no turno da manhã para todos **os familiares** que a pretendam realizar com os seus filhos/educandos.

A ideia surge com o intuito de proporcionar a aproximação de gerações, mobilizando professores, alunos, e suas famílias no espírito de aventura, descoberta, conhecimento, costumes, culturas e histórias que fazem parte da RAM.

A atividade tem por base a obra de um escritor Madeirense, António Castro e tem como título “A fogueira dorme na bruma ou o tempo em ciclos de fogo”. Todo o roteiro foi idealizado em excertos desta obra e decorrerá entre os Jardins do Lido e a estátua de João Gonçalves Zarco (junto ao Centro Mar) na rua da Ponta da Cruz. Durante o percurso os alunos encontrarão nove estações com jogos lúdicos, educativos e pedagógicos.

“I Explorar a Madeira”

A leitura deste livro de instruções é fundamental para que as regras e os objetivos das etapas sejam cumpridos na íntegra e, em simultâneo, permitir a cada equipa definir a estratégia mais adequada.

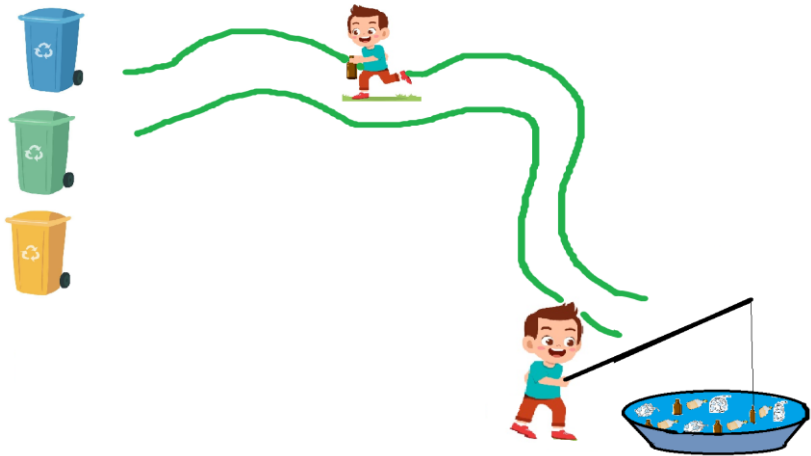
Todos os elementos das equipas acompanhados pelo professor responsável, deverão apresentar-se na zona do secretariado, nos Jardins do Lido (junto ao Monumento do Voluntariado “o muro das mãos”), de modo a efetuar o registo de presença e levantar o mapa da prova. Após a recolha deste material cada equipa será encaminhada para a sua estação.

Durante o percurso os alunos encontrarão nove estações com jogos lúdicos, educativos e pedagógicos e terão 10 minutos para a realização das mesmas. Caso não tenham terminado o desafio no tempo estipulado, terão de rodar para a estação seguinte.

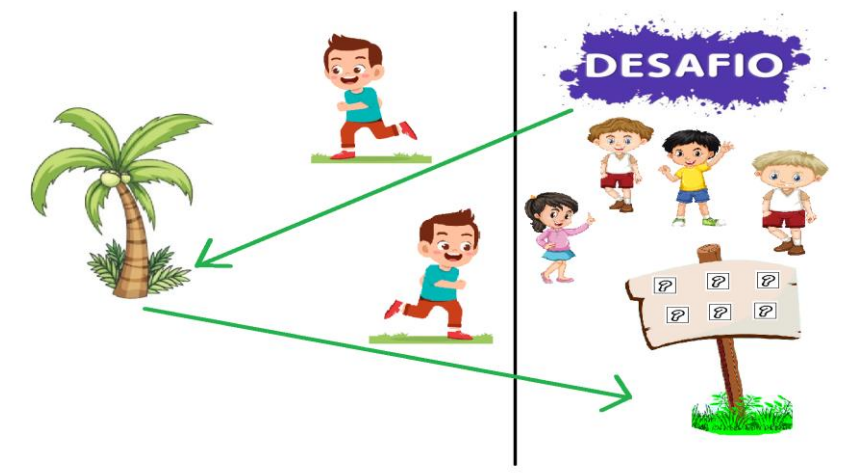
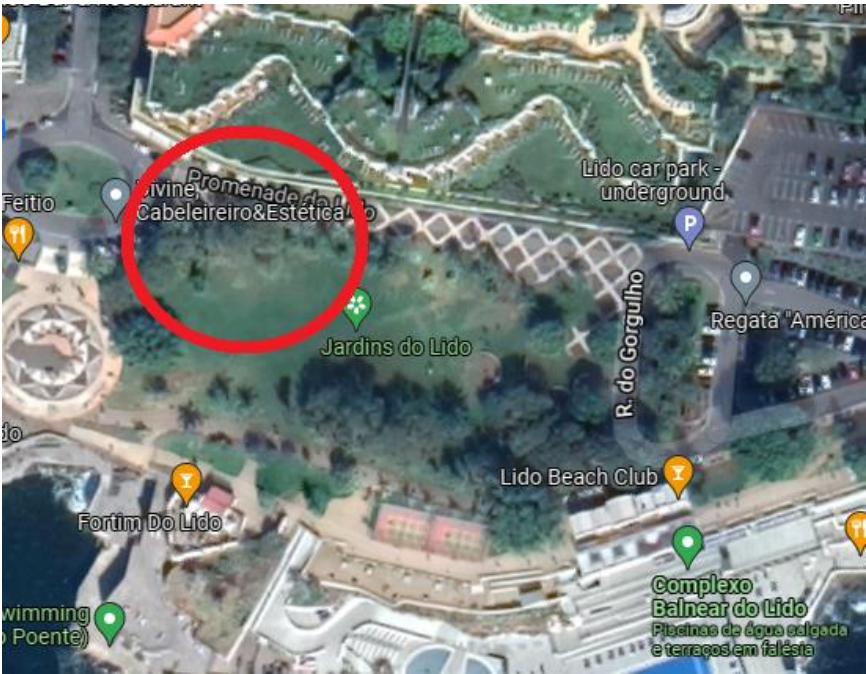
1. Mapa Geral da atividade



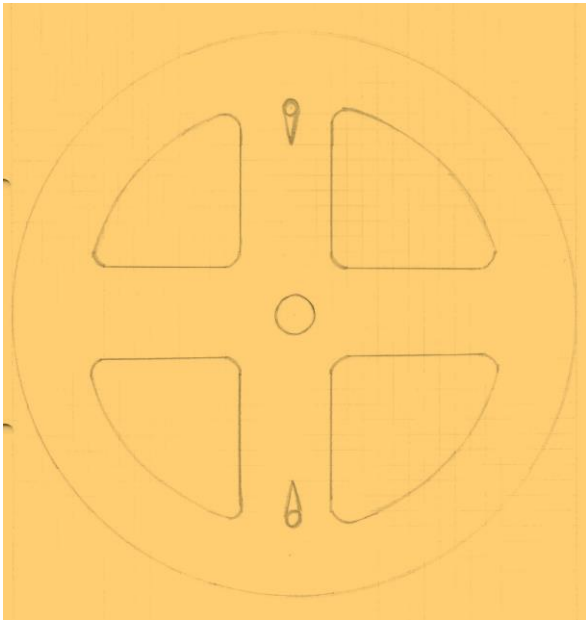
I - Ambiente com Consciência

Estação	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE
Descrição e regras da atividade	-Num recipiente encontram-se peixes, algas, pedras e lixo de variadas origens. - Cada equipa (um elemento à vez) em contrarrelógio, deverá realizar um determinado percurso e com uma cana de pesca ou rede, deverá pescar o lixo e deitá-lo no recipiente adequado à reciclagem. -Ganha a equipa que conseguir recolher mais lixo, colocando-o no recipiente adequado, no menor tempo possível.
Croqui	
Local da atividade	
Parceria	Frente mar do Funchal

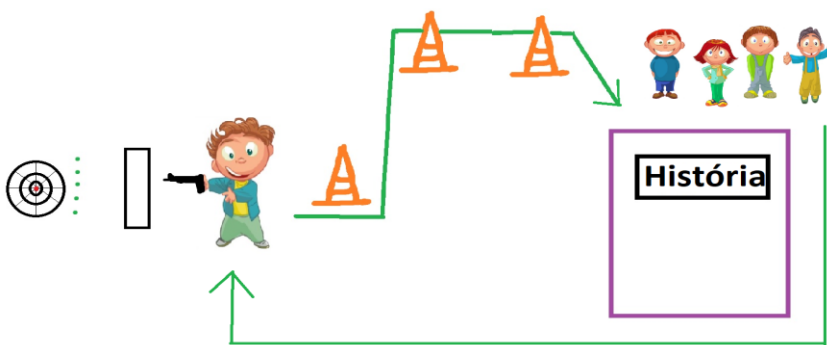
II - Jogo dos cocos

Estação	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE
Descrição e regras da atividade	-Num coqueiro encontram-se vários cocos. -Os alunos dispostos a uma determinada distância do coqueiro, deverão resolver um problema. -Depois dirigir-se-ão ao coqueiro e procurar os cocos com a resposta certa, recolher e depositar no local definido. -Existem 6 problemas, ganha quem os resolver mais rápido no tempo estipulado.
Croqui	
Local da atividade	
Parceria	Campeonato de Jogos Matemáticos; Agente X

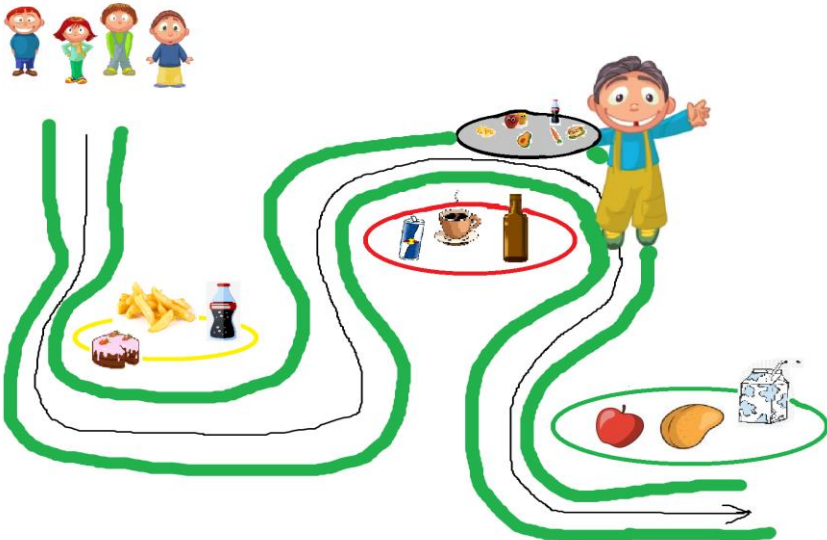
III - Karts com regras

Estação	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE
Descrição e regras da atividade	-Condução de um Kart, em coabitação com outros veículos idênticos, numa pista protegida de educação rodoviária, devendo respeitar o cumprimento das regras e da sinalização de trânsito. -Ganha a equipa que realizar a prova com menos penalizações.
Croqui	
Local da Atividade	
Parceria	Projeto Regional de Educação Rodoviária

IV – Tiros históricos no Cais do Carvão

Estação	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE
Descrição e regras da atividade	-Os alunos terão de acertar no alvo de Tiro Laser e a cada luz verde será dada uma letra; -O aluno tem de levar a letra à sua equipa que está noutra local definido; -Após recolher todas as letras, a equipa deverá descobrir qual a palavra correta de forma a dar acesso a um pequeno vídeo com a história do Cais do Carvão.
Croqui	
Local da atividade	
Parceria	Projeto História da Madeira

V - As compras do Funcha

Descrição e regras da atividade	-Os participantes serão desafiados a decidir, dos alimentos expostos, quais escolher, para incluir na sua lista de compras de bens alimentares, a levar para casa. -Através de um percurso delineado, irão fazer chegar, os alimentos saudáveis a um arco verde, ao arco vermelho os produtos alimentares cujo consumo não é recomendado, e ao arco amarelo, os alimentos que podem dispensar ou consumir esporadicamente (por serem constituídos por excesso de sal, açúcar e gorduras). -Ganha a equipa que realizar a prova no menor tempo possível.
	
Local da atividade	
Parceria	Projeto de Educação Alimentar

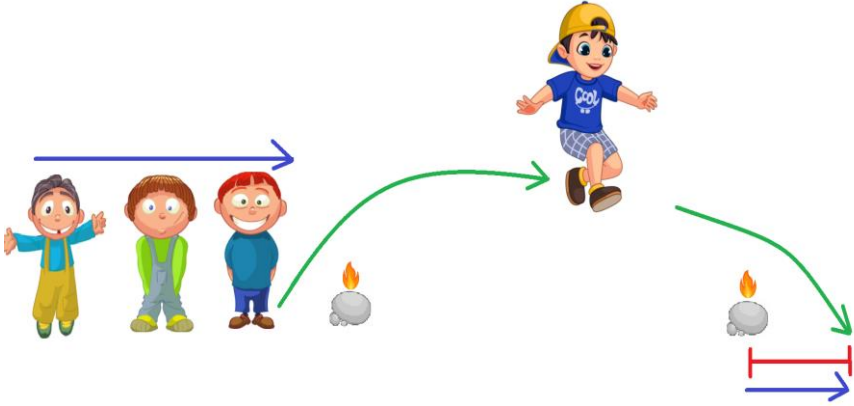
VI – Foto Criativa nas Poças

ETAPA	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE
Descrição e regras da atividade	-O aluno acede a um desafio proposto através de um código QR. -O desafio propõe realizar uma foto criativa com materiais disponíveis num kit, podendo utilizar também tudo o que tiverem no meio envolvente. (palavras chave: Sítio das Poças, desenhos da calçada, orgulho)
	   
Local da Atividade	
Parceria	Direção de Serviços do Desporto Escolar

VII – As variadíssimas espécies

Estação	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE
Descrição e regras da atividade	-No Jardim Botânico do Madeira Magic, a equipa recebe um mapa onde estão sinalizadas 6 espécies de plantas. -Ao encontrá-las devem responder ao questionário que será entregue no início desta estação. -Ganha a equipa que conseguir responder corretamente ao questionário, no menor tempo possível.
	
Local da atividade	
Parceria	Madeira Magic

VIII – Jogo do estica o Fogo

ETAPA	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE
Descrição e regras da atividade	- Cada elemento da equipa (à vez) deverá saltar entre duas chamas de fogo (dois calhaus pintados em forma de chama). -O objetivo do jogo é aumentar a distância entre as chamas. -A partir do momento em que um elemento não consiga saltar e ultrapassar as marcas das chamas, termina a prova. -Ganha a equipa que atingir a maior distância.
Croqui	
Local da atividade	
Parceria	Direção de Serviços de Educação Artística

IX – 500 anos Madeira

Descrição e regras da atividade	- No largo junto à estátua de João Gonçalves Zarco estarão distribuídos vários “postos de controlo”, sendo que cada um tem um valor devidamente identificado. - A equipa terá de selecionar e controlar os postos de controlo necessários para atingir o score 500 (500 anos). - Ganha a equipa que conseguir perfazer os 500 pontos ou mais próximos deste score, no menor tempo possível.
Croqui	
Local da atividade	
Parceria	Projeto História da Madeira