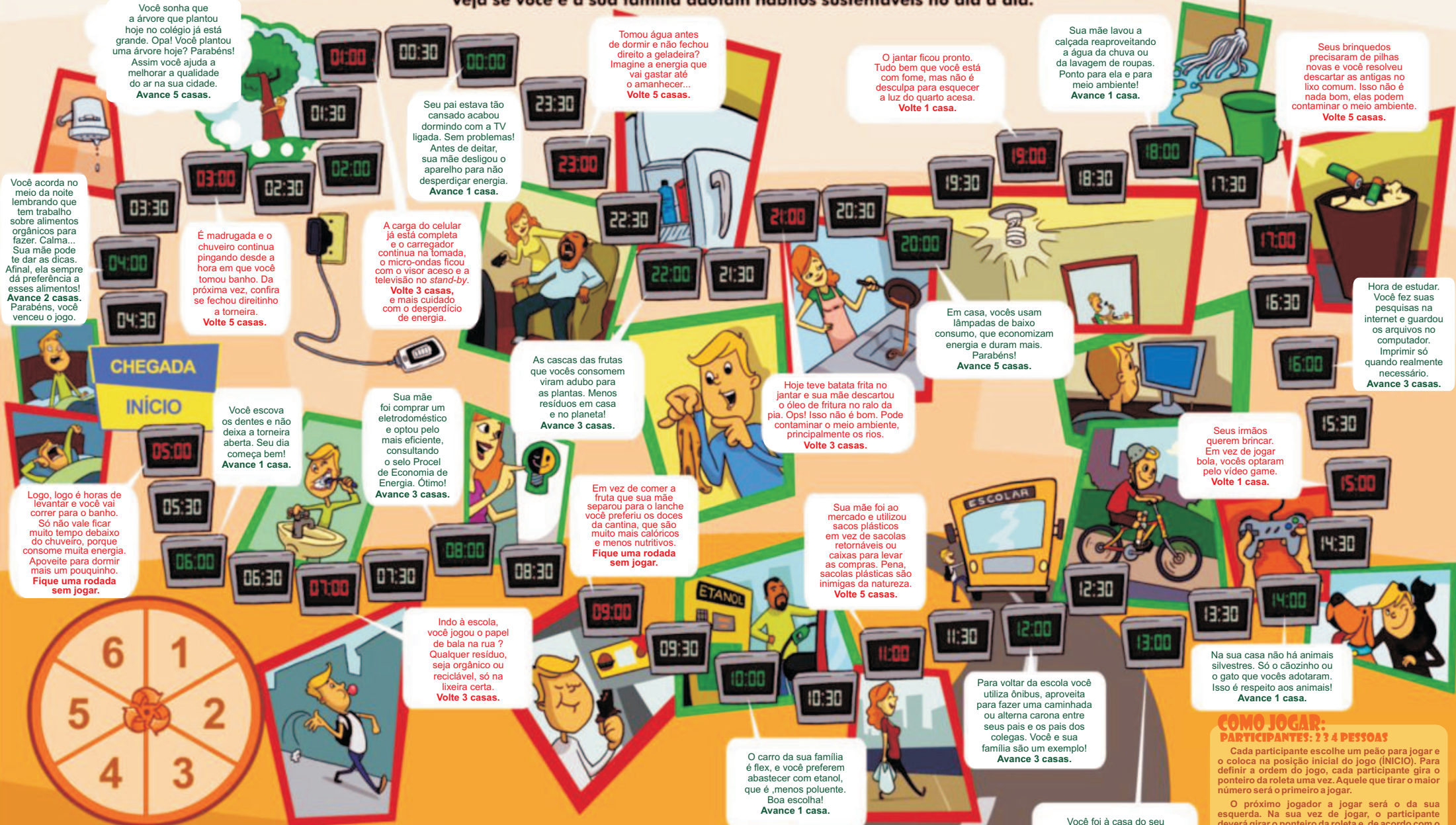


24 HORAS CUIDANDO DO FUTURO

Uma família que mantém hábitos sustentáveis contribui para melhorar o lugar em que vive: o meio ambiente.
Veja se você e a sua família adotam hábitos sustentáveis no dia a dia.



01:00 Você sonha que a árvore que plantou hoje no colégio já está grande. Opá! Você plantou uma árvore hoje? Parabéns! Assim você ajuda a melhorar a qualidade do ar na sua cidade. **Avance 5 casas.**

02:00 Tomou água antes de dormir e não fechou direito a geladeira? Imagine a energia que vai gastar até o amanhecer... **Volte 5 casas.**

03:00 Sua mãe lavou a calçada reaproveitando a água da chuva ou da lavagem de roupas. Ponto para ela e para meio ambiente! **Avance 1 casa.**

04:00 Seus brinquedos precisaram de pilhas novas e você resolveu descartar as antigas no lixo comum. Isso não é nada bom, elas podem contaminar o meio ambiente. **Volte 5 casas.**

05:00 Você acordou no meio da noite lembrando que tem trabalho sobre alimentos orgânicos para fazer. Calma... Sua mãe pode te dar as dicas. Afinal, ela sempre dá preferência a esses alimentos! **Avance 2 casas.** Parabéns, você venceu o jogo.

06:00 É madrugada e o chuveiro continua pingando desde a hora em que você tomou banho. Da próxima vez, confira se fechou direitinho a torneira. **Volte 5 casas.**

07:00 A carga do celular já está completa e o carregador continua na tomada, o micro-ondas ficou com o visor aceso e a televisão no stand-by. **Volte 3 casas,** e mais cuidado com o desperdício de energia. **Avance 1 casa.**

08:00 Sua mãe estava tão cansado acabou dormindo com a TV ligada. Sem problemas! Antes de deitar, sua mãe desligou o aparelho para não desperdiçar energia. **Avance 1 casa.**

09:00 As cascas das frutas que vocês consumiram viram adubo para as plantas. Menos resíduos em casa e no planeta! **Avance 3 casas.**

10:00 Hoje teve batata frita no jantar e sua mãe descartou o óleo de fritura no ralo da pia. Opá! Isso não é bom. Pode contaminar o meio ambiente, principalmente os rios. **Volte 3 casas.**

11:00 Sua mãe foi ao mercado e utilizou sacos plásticos em vez de sacolas retornáveis ou caixas para levar as compras. Pena, sacolas plásticas são inimigas da natureza. **Volte 5 casas.**

12:00 Em casa, vocês usam lâmpadas de baixo consumo, que economizam energia e duram mais. Parabéns! **Avance 5 casas.**

13:00 Sua mãe foi ao mercado e utilizou sacos plásticos em vez de sacolas retornáveis ou caixas para levar as compras. Pena, sacolas plásticas são inimigas da natureza. **Volte 5 casas.**

14:00 Hora de estudar. Você fez suas pesquisas na internet e guardou os arquivos no computador. Imprimir só quando realmente necessário. **Avance 3 casas.**

15:00 Seus irmãos querem brincar. Em vez de jogar bola, vocês optaram pelo vídeo game. **Volte 1 casa.**

16:00 Na sua casa não há animais silvestres. Só o cãozinho ou o gato que vocês adotaram. Isso é respeito aos animais! **Avance 1 casa.**

17:00 Você escova os dentes e não deixa a torneira aberta. Seu dia começa bem! **Avance 1 casa.**

18:00 Sua mãe foi comprar um eletrodoméstico e optou pelo mais eficiente, consultando o selo Procel de Economia de Energia. Ótimo! **Avance 3 casas.**

19:00 Em vez de comer a fruta que sua mãe separou para o lanche você preferiu os doces da cantina, que são muito mais calóricos e menos nutritivos. Fique uma rodada sem jogar.

20:00 Indo à escola, você jogou o papel de bala na rua? Qualquer resíduo, seja orgânico ou reciclável, só na lixeira certa. **Volte 3 casas.**

21:00 O carro da sua família é flex, e você preferem abastecer com etanol, que é ,menos poluente. Boa escolha! **Avance 1 casa.**

22:00 Para voltar da escola você utiliza ônibus, aproveita para fazer uma caminhada ou alterna carona entre seus pais e os pais dos colegas. Você e sua família são um exemplo! **Avance 3 casas.**

23:00 Você foi à casa do seu amigo e usou a bicicleta para chegar mais rápido. Ótimo! Faz bem à saúde e não polui o meio ambiente. **Avance 1 casa.**

24:00 Chegada



COMO JOGAR:
PARTICIPANTES: 2 3 4 PESSOAS

Cada participante escolhe um peão para jogar e o coloca na posição inicial do jogo (INÍCIO). Para definir a ordem do jogo, cada participante gira o ponteiro da roleta uma vez. Aquele que tirar o maior número será o primeiro a jogar.

O próximo jogador a jogar será o da sua esquerda. Na sua vez de jogar, o participante deverá girar o ponteiro da roleta e, de acordo com o número nela indicado, mover seu peão pelas casas. Se cair em uma casa verde ou vermelha deverá ler em voz alta a mensagem e seguir sua orientação.

Ganha o jogo quem chegar ou passar primeiro pela última casa (CHEGADA).

