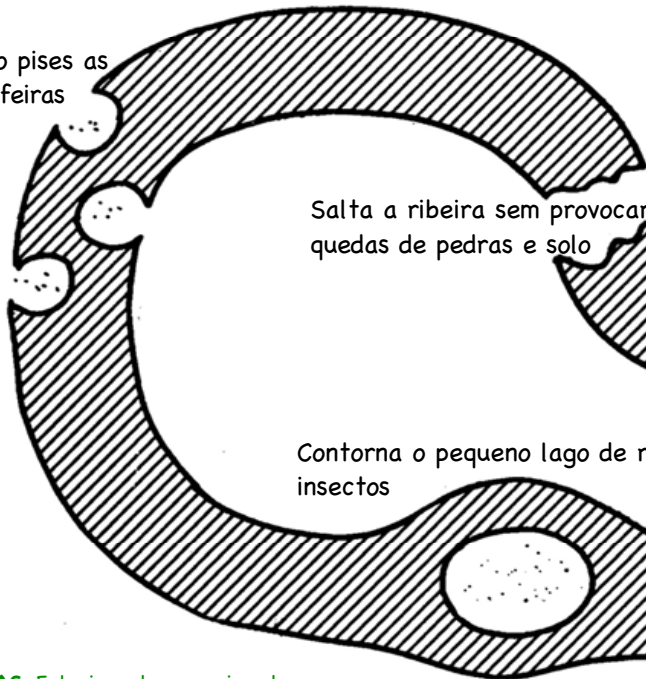


# PARSEIO EM ÁREAS AMBIENTAIS · REDE NATURA 2000



## CONHECER SEM DANIFICAR

Não pises as turfeiras



Salta a ribeira sem provocar quedas de pedras e solo

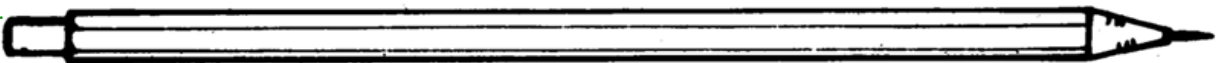
Contorna o pequeno lago de rãs e insectos



Contorna o lago usado pelas aves migratórias.

**REGRAS:** Este jogo deve ser jogado aos pares.

Só é preciso um lápis e uma borracha. Cada par de jogadores dividirá entre si as tarefas: um venda os olhos com um lenço e pega num lápis, enquanto o outro faz de guia. O jogo começa no início do trilho. O concorrente que tem os olhos vendados porá o lápis sobre a folha, no início do trilho, e fá-lo-á deslizar como mostra a figura, ao longo do trilho. O companheiro começa a indicar a estrada ao amigo vendado, sugerindo-lhe todos os movimentos que terá de fazer para prosseguir sem tocar nas bermas do trilho e, sobretudo, sem sair dela ou pisar o que não deve. Para que este jogo resulte, é preciso haver um óptimo entendimento entre o guia e o companheiro. Não é permitido levantar o lápis do papel, a não ser para "saltar" a ribeira. Na competição entre vários pares vence aquele que terminar o percurso em menos tempo. Cada equipa é penalizada com 5 segundos por danificar alguma coisa no trilho e é desclassificada se sair do trilho. A folha de papel poderá ser presa com fita-cola ao recorrendo a 4 pionéses.



INÍCIO DO TRILHO