**Memória descritiva – “Aventura mediterrânica”**

**Como surgiu a ideia do jogo?**

A dieta mediterrânica e a roda dos alimentos são temas interessantes, que fornecem aprendizagens curiosas para quem se aventurar nestes temas. Muitos indivíduos ainda não atingiram o máximo de conhecimento que podem obter acerca da dieta mediterrânica – desta forma, perguntas para testar a sua sabedoria são uma ótima maneira de, não só os pôr à prova, mas também de ensinar-lhes conteúdos e curiosidades que não tinham descoberto.

A associação de perguntas a um jogo da glória (um clássico em termos de jogos), permite que, quem jogue, possa aprender de forma lúdica e divertida! Desta forma, surgiu o tabuleiro e os cartões (que contêm as perguntas) que constituem o jogo “Aventura Mediterrânica” – quem joga, aventura-se a explorar os temas!

**Envolvimento dos alunos**

Todas as alunas participaram de igual forma. Mesmo que houvesse alguém mais apto às tecnologias e ao desenho, outra pessoa seria mais criativa na elaboração das perguntas, ou com melhores ideias e capacidades para a elaboração do tabuleiro. O que é de destacar no trabalho é o envolvimento conjunto das 4 alunas, que juntaram as suas capacidades e aptidões para o desenvolvimento do jogo, contribuindo com as suas próprias aptidões, *skills* e ideias.

**Materiais utilizados**

* Cartolina verde;
* Marcadores verdes;
* Papel;
* Bolsa de plastificação (e papel para plastificar);
* Dado e peões (ímanes);
* Cola;
* Tesoura;
* Lápis;
* Régua;
* Borracha;

Todos os materiais utilizados já estavam na posse das alunas (à exceção da bolsa de plastificação, material utilizado na reprografia da escola). Deste modo, não houve gastos monetários durante a execução do trabalho: a cartolina verde era resto de cartolina de trabalhos escolares anteriores, o dado era proveniente de outro jogo da glória, os ímanes foram repensados e deram vida a peões. Assim, houve o cuidado com o mínimo de desperdício, para um jogo divertido e sustentável!