



## GreenSpiritAzores

*Por uma geração com espírito verde*

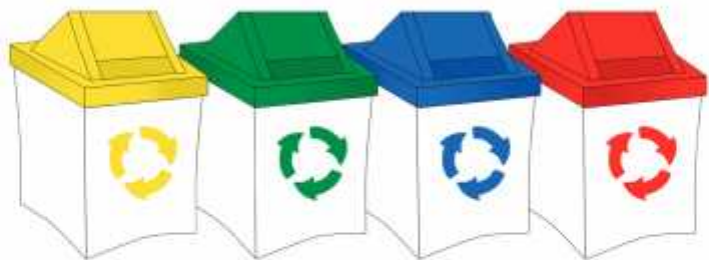


Nos Açores, um dos problemas mais preocupantes da gestão de resíduos é a falta de espaço para a sua eliminação, pois vivemos em ilhas. Com a separação dos resíduos em nossas casas, para a recolha seletiva e posterior reciclagem, aquilo que seria “lixo” passa a ser matéria - prima para produzir novos materiais, poupando-se recursos energéticos.

Separar os resíduos e colocá-los no ecoponto em vez de misturar tudo e colocar no lixo comum, reduz a quantidade de espaço nos aterros sanitários, prolongando o tempo de vida destes.



## Sabias que... ?



Separar ajuda a Reciclar.

O que significam os 3R's?

Reduzir, reutilizar e reciclar.

Não, tem de ir para o lixo normal, só embalagens de vidro para o vidro.

Pode-se colocar um copo partido no vidro?

Mandar arrastar quando já não tem arrastar, para reciclar.

O que deves fazer com uma televisão avariada?

De que cor é o ecoponto das embalagens de plástico e metal?

De cor amarela.

## “Quantos queres? Separação de Resíduos”

Esta é uma atividade didática simples de recorte e dobragem, muito divertida, alusiva ao tema resíduos e respetiva separação, para recolha seletiva e reciclagem.

**Material:** folha com o jogo impresso frente/verso e tesoura.

**Procedimento:**

- 1) Recorta o quadrado principal pelo traçado limitante;
- 2) Com a face do Green Spirit Azores virada para cima, dobra o papel ao meio, na diagonal, para formar um triângulo. Dobra a folha outra vez em triângulo, mas usando o outro canto (ver ilustração);
- 3) Abre o papel e dobra cada uma das extremidades até ao vinco central, formando um quadrado. Vira o papel ao contrário e dobra novamente os cantos até ao centro, formando um outro quadrado menor;
- 4) Vira outra vez ao contrário e dobra a aba branca para dentro. Põe os dedos indicadores e polegares dentro dos cantinhos e ajeita a folha para ficar em pirâmide, no formato do jogo “Quantos queres?”.

**Como jogar?**

- 1) Depois de pronto, mantendo a figura de papel fechada com os dois indicadores e os dois polegares, pede-se a alguém que diga um número. Em seguida, abre-se e fecha-se a figura de papel um número de vezes igual ao escolhido.
- 2) Das quatro imagens que ficam expostas ao acabar de contar, pede-se ao colega que escolha uma pergunta. Se acertar passa a ser ele a manipular o jogo. A resposta correta encontra-se atrás da imagem.

