

Área perigosa



A região da escola não está segura para os educandos saírem. Qualquer atividade que exija sair da escola não recebe pontos nessa rodada.

Esqueceram em casa!



Muitos educandos esqueceram coisas em casa! Os jogadores que utilizaram cadernos ou livros recebem metade dos pontos (arredonde para cima o valor final) nesta rodada!

Falta de luz!



Faltou luz na escola! Os jogadores que utilizaram audiovisual ou projetor não recebem pontos nesta rodada.

Faltou giz e canetas!



Infelizmente a escola ficou sem giz e canetas! Jogadores que utilizaram quadro ou cartazes não recebem pontos nessa rodada.

Turma agitada



Os educandos dessa turma estavam cheios de energia e não reagiram muito bem a práticas de ensino mais expositivas. Eles queriam mais participação. Jogadores que utilizaram o quadro, audiovisual ou projetor recebem metade dos pontos (arredonde para cima o valor final) nesta rodada!

Turma desanimada



Os educandos dessa turma não reagiram bem a práticas de ensino mais ativas. Eles estavam acostumados com práticas mais passivas. Os jogadores que utilizaram cartazes ou celulares recebem metade dos pontos (arredonde para cima o valor final) nesta rodada!



Comenius  
Pocket



Comenius  
Pocket



Comenius  
Pocket



Comenius  
Pocket



Comenius  
Pocket



Comenius  
Pocket

