



**GreenSpiritAzores**  
*Por uma geração com espírito verde*

## Campanha S.O.S. Cagarro



**S.O.S. Cagarro**

A Secretaria Regional dos Recursos Naturais promove anualmente a Campanha S.O.S. Cagarro visando alertar a população açoriana para a necessidade de preservação desta espécie protegida que nidifica nos Açores.

A Campanha decorre nos Açores desde 1995, e tem como principal objetivo envolver as pessoas e entidades no salvamento de cagarros juvenis encontrados junto às estradas e na sua proximidade. Alguns dos cagarros salvos nos Açores há mais de sete anos já regressaram ao nosso arquipélago para acasalar e ter as suas crias!

Para saber mais sobre a Campanha, visite a página [soscagarro.azores.gov.pt](http://soscagarro.azores.gov.pt) ou escreva para [cagarro@azores.gov.pt](mailto:cagarro@azores.gov.pt).



**S.O.S. Cagarro** Este ano salve um cagarro. Faça um amigo!  
<http://soscagarro.azores.gov.pt>

## “Quantos queres? Campanha S.O.S. Cagarro”

Esta é uma atividade didática simples de recorte e dobragem, muito divertida, alusiva ao tema do ciclo de vida do cagarro, espécie protegida nos Açores, alvo da campanha S.O.S. Cagarro nos meses de outubro e novembro.

**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.

