









“Roda ao teu ritmo”

- Guião do jogo -

- 1 – Os jogadores posicionam-se de pé, em roda, com as mãos atrás das costas.
- 2 – Um dos jogadores corre à volta da roda com o cubo na mão. Os restantes, que estão em roda, não podem olhar para trás.
- 3 - Num determinado momento, o jogador que tem o cubo deixa-o cair discretamente atrás de alguém. Este, ao aperceber-se que tem o cubo atrás de si, deve apanhá-lo e dar uma volta completa à roda na tentativa de apanhar o colega, o que deverá acontecer antes deste ocupar o lugar vago.
- 4 – Os 2 jogadores (o que lançou o cubo e o que o recebeu) devem dar a volta à roda seguindo a indicação expressa na face do cubo virada para cima, de acordo com este código:

	Passos à gigante	} Ritmo
	Saltos a pés juntos	
	Marcha	
	Correr	
	Passos à tesoura	
	3X a pé coxinho; 1X os 2 pés no chão	

- 5 – Se o jogador que lançou o cubo alcançar o lugar vago antes do colega que o persegue, fica na roda e o colega portador do cubo inicia outra jogada (seguindo as mesmas regras).
- 6 - Se o jogador que lançou o cubo for apanhado, vai para o centro da roda onde ficará na prisão.
- 7 - Um jogador só se livra da prisão quando outro jogador para lá vai (na prisão só pode estar um presidiário).
- 8 – O jogador que corre com o cubo na mão deve cantar a seguinte estrofe:

*O cubo vai na mão,
o cubo cai no chão.
Quem olhar para trás
vai parar à prisão.*

Notas:

- Se alguém olhar para trás fica na prisão exterior à roda (quadrado desenhado no chão com giz) e só pode sair e voltar ao jogo após 3 jogadas.
- Se algum jogador não respeitar o ritmo imposto pelo cubo também fica na prisão exterior à roda, sendo libertado após 3 jogadas.