



Pontinha Famões  
JUNTA DE FREGUESIA  
Ao Serviço de Todos

# Recreios com Vida

## Pedra, papel ou tesoura

**Material:** tintas ou giz; energia; foco; boa disposição;

**Jogadores:** 2 equipas (sem n.º limite de jogadores).

**Jogo:** O jogo começa com ambas as equipas na casa de partida (triângulos).

Ao sinal de partida ambos saltam de retângulo em retângulo até se encontrarem.

Dizem: “Pedra, papel ou tesoura”.

Quem ganha segue a saltar; quem perde sai e avança o elemento da sua equipa que está na casa de partida.

Quando se encontrarem repetem “Pedra, papel ou tesoura”.

Ganha a equipa que conseguir levar o seu elemento até ao fim do jogo.



# Amarelinha Africana

**Material:** Grelha 4 x 4 (círculos ou quadrados) desenhada no chão com giz ou tinta.

**Jogadores:** Os que quiserem, não há limite.

**Jogo:** Os participantes fazem uma fila fora do primeiro círculo. Sempre com um pé em cada círculo, cada participante entra nos círculos seguintes a saltar, um de cada vez.

Esquema do jogo:



Saltar na direção das setas.

1 → 2 → 3



← 4 ← 5 ← 6



Saltar para a linha seguinte e repetir.

Enquanto saltam, cantam a seguinte canção repetidamente:

“Minuê, minuê, le gusta la dance.

Le gusta la dancê, la dança, minuê”.

É uma brincadeira alegre que exercita o corpo, trabalha a coordenação motora das crianças. Além disso, treina ritmo, lateralidade e cooperação quando se brinca com muitos amigos.

As crianças têm vindo a inventar várias coreografias alternativas à sequência original.

# Jogo da Macaca

**Material:** tintas; energia; foco; boa disposição;

**Jogadores:** este jogo tradicional pode ser jogado com apenas 2 crianças, ou mais.

**Jogo:** Para jogar a criança atira uma peça (pode ser uma pedrinha) para a primeira casa e desloca-se ao pé-coxinho apanhando a mesma e voltando para trás;

Efetua o mesmo processo até chegar ao último patamar;

Na casa 4 e 5 e 7 e 8 os dois pés devem ser colocados em simultâneo;

Depois de saltar as últimas casas é necessário efetuar o percurso contrário.

Este é um jogo de equipa, que permite trabalhar o conceito de saber esperar pela sua vez, de respeitar o tempo e as capacidades do outro, para além de trabalhar ainda o equilíbrio e a motricidade. Ao mesmo tempo que se joga, pode ainda ser cantada uma música ou recitada uma lengalenga. Permite ainda desenvolver capacidades motoras (correr, saltar); interação social (jogar e interagir em grupo); estimulação da concentração e atenção; gasto de energia e bem-estar físico.



# Memória descritiva

Estiveram envolvidos nos Recreios com Vida 3 grupos de alunos (J13, 2ºM e 4ºG), num total de 65 crianças com idades entre os 4 e os 5 anos e os 7 e os 10 anos.

Inicialmente foi explicado o projeto, analisados os objetivos e apresentados vários jogos aos alunos.

Em sala de aula cada turma projetou diversos jogos que depois foram analisados por todos.

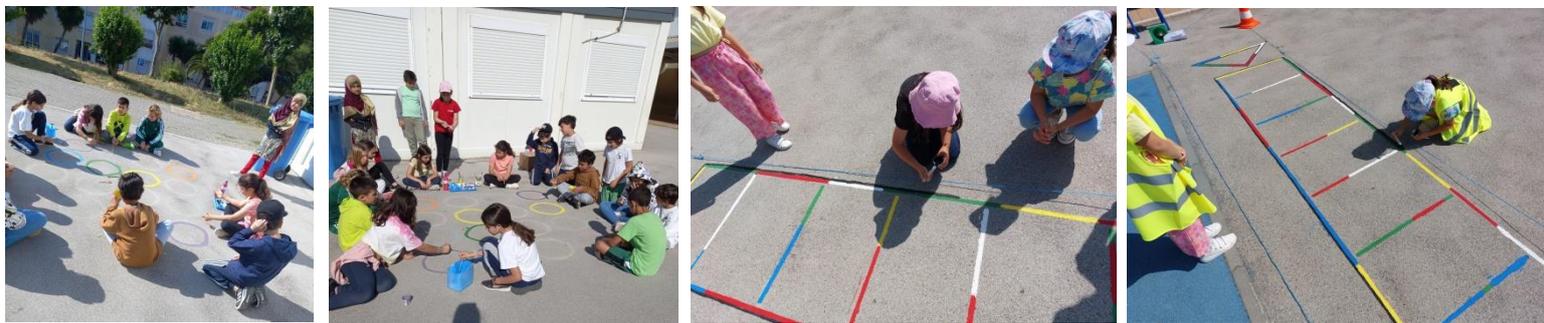


A articulação entre turmas contou com a preciosa ajuda da Brigada Recreios Com Vida. Esta Brigada também auscultou os restantes colegas da escola em situação de recreio para aferir quais os jogos que despertavam mais interesse.

Alguns jogos já se realizavam nas aulas de Educação Física, com recurso a materiais temporários (arcos) ou desenhos a giz no chão do recreio.



Os jogos foram pintados com tinta de pavimento no recreio, pelos alunos das turmas envolvidas, sob orientações da Brigada Recreios Com Vida e das respetivas professoras e agora os jogos estarão sempre disponíveis para jogar por quem estiver interessado em momentos de pura diversão.



Cabe aos elementos da Brigada explicar as regras dos jogos e ajudar os colegas em dificuldades. As funções dos elementos da Brigada Recreios com Vida são rotativas entre os 4 elementos das três turmas.

Nota: A Câmara Municipal de Odivelas forneceu tintas e a União de Freguesias de Pontinha Famões disponibilizou tintas, trinchas e rolos.

