

REGRAS

O jogo é composto por um esquadrão com 3 alunos, esses alunos são responsáveis por formar a equipa de 3 ou 4 elementos e de lhes atribuir um cartão que registará a pontuação de cada equipa. O jogo é realizado dois dias na semana, cada dia com jogos diferentes.

DIA 1 – Desafios

O dia 1 é composto por 3 desafios:

- Jogo dos Pontos, promove a destreza, a concentração e a coordenação motora dos membros superiores;
- Jogo dos Penaltis, promove a coordenação motora dos membros inferiores;
- Jogo das Raquetes, promove a capacidade de coordenação.

Regras do Jogo:

1. Cada elemento da equipa tem **duas tentativas**, nos jogos 1 e 2.
2. Cada elemento da equipa tem **30 segundos**, no jogo 3.
3. No final de todos os jogos realizados, por todos os elementos da equipa, são contabilizadas as pontuações, revelando-se o resultado final.

DIA 2 – Quis Roleta

O dia 2 tem uma roleta de madeira. Os alunos de cada equipa rodam a roleta e consoante a cor que saí têm de responder a uma pergunta (matemática, língua portuguesa ou estudo do meio) feita pelo esquadrão.

1. Cada elemento tem **duas tentativas** para fazer rodar a roleta, sempre alternadas com os outros elementos da sua equipa.
2. No total, cada equipa roda a roleta 6 vezes.
3. Cada resposta certa = 5 pontos;
4. Cada resposta errada = 0 pontos.
5. Exemplos de **tarefas físicas**: ir ao poli a correr e voltar; fazer 5 flexões; dar 10 saltos de galo.
6. As tarefas físicas são escolhidas pelos elementos do ESQUADRÃO.
7. No final das 6 rotações da roleta, são contabilizadas as pontuações, revelando-se o resultado final.

MÊS			
Nº da EQUIPA			
	Elementos da equipa		
DIA 1			
<u>Jogo dos pontos (bola): 1,2,3 ou 4</u>			
<u>Penaltis</u>			
<u>Toques com a raquete: 30 seg.</u>			
subTotal			
DIA 2			
<u>Quiz - Roleta</u>			
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Azul</u> – Matemática • <u>Rosa</u> – Português • <u>Verde</u> – Estudo do meio • <u>Vermelho</u> – Conhecimento Geral • <u>Amarelo</u> – Tarefa física 			
subTotal			
Resultado			