

Dividimos os jogos em dois grupos, “**Pintura de jogos no chão do recreio**” e “**Vamos construir... dar nova vida aos materiais reutilizáveis.**” Conforme iremos descrever de seguida:

PINTURA DE JOGOS NO CHÃO DO RECREIO

Público-Alvo: crianças dos 3 aos 5 anos (turmas 0B; turma 0C, 0D).

Materiais utilizados nos diferentes jogos pintados no chão do recreio:

Tintas de várias cores e pincéis, luvas, diluente

Areia, tecido e pequenos objetos para os sacos

Venda para os olhos

JOGO 1 – SEGUE AS PEGADAS

Nº de jogadores:

Jogo individual ou pares

Espaço: Exterior

Público-alvo: 3 aos 6 anos



Descrição do jogo

- O jogador coloca-se no ponto de partida;
- Lançar o saco de areia para os círculos onde estão as pegadas;
- Saltar, seguindo as pegadas do jogo até à casa onde está o saco de areia, de acordo com as pegadas marcadas: dois pés ou apenas um;
- Apanhar o saco de areia e sair do jogo pela outra extremidade;
- Dar a vez a outro jogador.

Regras do jogo:

1. Jogar individualmente ou aos pares;
2. Lançar o saco para o jogo;
3. Saltar com os dois pés ou ao pé coxinho;
4. Se o jogador não conseguir apanhar o saco de areia, passa a vez ao próximo jogador

JOGO 2 –CARACOL, CARACOLITO

Nº de jogadores:

Jogo individual ou pares

Espaço: Exterior**Público-alvo:** 3 aos 6 anos**Descrição do jogo**

- O jogador coloca-se no ponto de partida, cabeça do caracol;
- Lançar o saco de areia para uma das casas numeradas
- Saltar ao pé coxinho até à casa onde está o saco e apanha-lo;
- Voltar a atirar o saco para outra casa, até conseguir chegar às folhas que estão no centro do caracol, última casa do caracol;
- Apanhar o saco de areia e sair do jogo pela outra extremidade;
- Dar a vez a outro jogador.

Regras do jogo:

1. Jogar individualmente ou aos pares;
2. Lançar o saco para as casas numeradas, até chegar à última casa
3. Saltar sempre ao pé coxinho, sem sair das linhas de contorno;
4. Se o jogador sair das linhas passa a vez ao próximo jogador
5. Ganha o jogador que cumprir todas as regras
6. O jogador que chegue à última casa tem que dizer: caracol, caracolito, és mesmo bonito!

JOGO 3 –MACACA

Nº de jogadores: Jogo individual ou pares

Espaço: Exterior

Público-alvo: 3 aos 6 anos



Descrição do jogo

- O jogador coloca-se no ponto de partida da macaca;
- Lançar o saco de areia para a casa número 1
- Saltar ao pé coxinho até à casa onde está o saco, apanhar e regressar ao ponto de partida;
- Voltar a atirar o saco para casa número 2, repetindo o mesmo procedimento até chegar ao céu.
- Na casa 2 e 3 e 7 e 8 os dois pés devem ser colocados em simultâneo;
- Depois de saltar as últimas casas é necessário efetuar o percurso contrário;
- Dar a vez a outro jogador.

Regras do jogo:

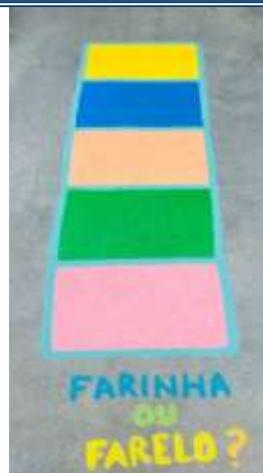
1. Jogar individualmente ou aos pares;
2. Lançar o saco para as casas numeradas, até chegar à última casa
3. Saltar ao pé coxinho ou com os dois pés, sem sair das linhas de contorno;
4. Se o jogador sair das linhas passa a vez ao próximo jogador;
5. Ganha o jogador que chegar primeiro ao céu.

JOGO 4 –FARINHA OU FARELO

Nº de jogadores: Jogo de pares

Espaço: Exterior

Público-alvo: 3 aos 6 anos

**Descrição do jogo**

- O jogador coloca a venda dos olhos e coloca-se no ponto de partida;
- Com os olhos vendados o jogador dá um passo, ou um salto em frente e pergunta ao seu par: Farelo ou farinha?
- O par vai dando a informação. Se o seu par estiver dentro das linhas do jogo, diz farinha, se calcar as linhas diz farelo;
- Se o jogador calcar as linhas é farelo, perdeu, tendo que trocar com o seu par. O par vai ser o jogador e ele vai dar as informações.
- Ganha o jogador que chegar ao fim sem pisar as linhas do jogo.

Regras do jogo:

1. Jogar com um par;
2. Realizar o jogo sempre de olhos vendados
3. Dar um salto ou um passo, para avançar de casa;
4. O jogador avança sempre que ouvir "farinha";
5. Se o jogador sair das linhas, ouve a palavra "farelo" passa a vez ao seu par;
6. Ganha o jogador que chegar ao fim do trajeto sem pisar as linhas.

VAMOS CONSTRUIR... DAR NOVA VIDA AOS MATERIAIS REUTILIZÁVEIS**JOGO 1 –BOLA LOUCA****Material**

- Garrafas de plástico 1,5 l
- Tesoura/ Cordão
- Marcadores /tintas
- Tampinhas de plástico
- Cola quente
- Cavalete /Giz



Nº de jogadores - Jogo individual ou de grupo (1 ou vários jogadores)

Espaço: recreio

Público-alvo: 3 aos 6 anos

Construção do jogo

- Recortar as garrafas de plástico, 12cm acima do gargalo, para fazer um copo;
- Pintar / decorar a garrafa a gosto;
- Furar a tampa e enfiar o cordão dando um nó;
- Fechar a garrafa e deixar o fio pendurado;
- Na outra ponta do fio, enfiar duas tampas de plástico. Colar uma tampa à outra, fixando-as bem, para fazer de bola.

Além de divertido, o jogo bola no copo, parece fácil, mas é um grande desafio para as crianças.

Este jogo lúdico promove brincadeiras individuais e de grupo no exterior, desenvolve a coordenação motora, a atenção e concentração, a persistência e o incentivo à construção dos seus próprios brinquedos.

Descrição do jogo

É um jogo lúdico muito simples, que tem como objetivo fazer entrar a bola que está pendurada dentro do copo.

- Segurar com a mão o copo pelo gargalo da garrafa;
- Baloçar o fio e lançar a bola para cima, fazendo-a entrar dentro do copo;
- Lançar a bola várias vezes, doseando a força necessária para que a bola entre na garrafa.

Regras do jogo:

1. Em grupo, sortear a ordem do jogo;
2. Dar um passo em frente e lançar a bola para dentro do copo;
3. Cada jogador só tem uma tentativa de acertar, passando a vez ao jogador seguinte;
4. O jogo termina quando todos os jogadores estiverem na meta;
5. Juntar os pontos obtidos em cada jogada de todos os jogadores;
6. Registrar numa tabela os pontos obtidos;
7. Ganha o jogador com mais pontuação.

Outra sugestão – jogo de grupo

- Escolher um júri e colocar os jogadores pela ordem em que vão jogar;
- Desenhar no chão uma linha de partida e uma linha de chegada;
- Cada vez que jogam, os jogadores dão um passo em direção à meta;
- Cada jogador joga uma vez, tentando acertar dentro do copo;
- O júri regista o número de vezes que cada jogador acerta;
- Quando todos os jogadores chegarem à meta, somar os pontos de todos os jogadores;
- Ganha o jogador que tiver maior pontuação.

O jogo do pião, além da sua função lúdica, esteve, em tempos remotos, ligado a rituais sendo usado, por exemplo, em certas épocas do ano, para recriar o movimento dos astros. É um jogo muito antigo, que se manteve ao longo dos séculos, em diferentes culturas, tendo sido inserido na cultura ocidental, pelos povos orientais (China e Japão).

JOGO 2 – O CARACOL E O PIÃO

Material para o pião

- CDs para reutilizar
- Marcadores de acetato
- Cola quente
- Cápsulas de café

Material para o caracol

- Tinta acrílica
- Pinceis



Nº de jogadores - Variável – dois ou mais

Espaço: recreio

Público-alvo: 3 aos 6 anos

Construção do jogo

- Desenhar no chão do recreio um grande caracol;
- Numerar as casas de um a 12;
- Pintar as casas com cores diferentes;
- Reutilizar Cds usados - pintar / decorar a gosto;
- Colar cápsulas de café no centro do cd em ambos os lados.

Descrição do jogo

É um jogo lúdico muito simples, que tem como objetivo fazer rodar o pião por mais tempo no chão.

- Segurar na pega (cápsula de café) do pião com a mão
- Colocar o pião no centro do caracol, com a outra cápsula no chão e o cd na horizontal
- Dar um forte impulso com a mão, fazendo girar o pião em movimentos circulares, em torno do eixo da cápsula que está em baixo, para que o pião rode sobre si próprio, mantendo o equilíbrio durante algum tempo.
- Deixar o pião girar até perder a força e ficar imobilizado.
- Observar o tempo em que o pião se movimenta e quando parar ver em que casa ficou parado. O Jogador ganha a quantidade de pontos que marca na casa onde ficou o pião imobilizado.

Regras do jogo:

1. Em grupo, sortear a ordem dos lançamentos.
2. Lançar o pião um jogador de cada vez
3. Cada jogador terá 3 tentativas para lançar o pião no interior do caracol
4. Se o pião não rodar à terceira tentativa, o jogador passa a vez ao jogador seguinte
5. Para o jogador ganhar pontos, o seu pião terá que ficar dentro do caracol numa das casas numeradas. O Pião que sair do caracol, o jogador não ganha pontos.

Outras sugestões

- Desenhar um círculo grande no chão;
- Os jogadores lançam o seu pião ao mesmo tempo;
- Observar a ordem pela qual os piões param de girar. Ganha o jogador que o seu pião girar durante mais tempo;
- O pião que sair do círculo, o jogador sai do jogo.