

Escola Básica do Vale de S. Torcato

Jogo das Latas



Objetivo: Pontaria e concentração.

Número de Jogadores: Duas equipas com um número igual de jogadores.

Material necessário: Uma bola de farrapos, dez latas e uma mesa.

Dificuldade: Média.

Terreno do Jogo: Terreno amplo e sem obstáculos.

Duração: Variável.

Descrição: São colocadas 10 latas em cima de uma mesa, umas em cima das outras. Os participantes colocam-se a uma distância de 5 metros e com uma bola de farrapos tentam deitar abaixo o máximo de latas. O tipo de bola, tal como o número de latas, poderão variar, conforme o material disponível.

Escola Básica do Vale de S. Torcato

Corrida de Sacos



Objetivo: Rapidez, destreza física e competição.

Número de Jogadores: Quatro jogadores, no mínimo (dois em cada equipa).

Material Necessário: Dois sacos de serapilheira.

Dificuldade: Média.

Terreno de Jogo: Terra batida, sem obstáculos.

Duração: Quinze minutos.

Descrição: Demarca-se um percurso no terreno, com um ponto de partida e uma meta.

As equipas colocam-se nas suas posições e o primeiro elemento de cada equipa a correr pega no saco e prepara-se para o início do jogo.

Depois de os organizadores darem a partida, os primeiros participantes “vestem” os sacos e começam a corrida.

Ao chegarem junto dos seus companheiros de equipa, “despem” o saco e passam-no para o próximo participante que vai correr e assim sucessivamente até ao fim do jogo.

A equipa que conseguir colocar primeiro todos os jogadores na meta, depois de fazer a corrida dentro dos sacos, é a vencedora.

Escola Básica do Vale de S. Torcato

Saltar à Corda



Objetivo: Coordenação motora e elasticidade.

Número de Jogadores: Três jogadores, no mínimo.

Material necessário: Uma corda com o mínimo de cinco me- tros.

Terreno do Jogo: Terreno amplo e sem obstáculos.

Dificuldade: Média.

Duração: Variável.

Descrição: Colocam-se duas pessoas frente a frente, segu- rando cada uma delas uma das pontas da corda. Inicia-se o jogo com o movimento circular da corda e as pessoas vão saltando com esta em movimento.

Perde o jogador que não salte a tempo e faça, por isso, parar a corda. O jogador que conseguir manter-se o maior tempo possível no jogo é o vencedor.