

Guião “Recreios com Vida”

“Nós não paramos de brincar porque envelhecemos, mas envelhecemos porque paramos de brincar ...” Oliver Wendell Holmes

Os alunos, desde os mais novos aos mais velhos, realizaram, ao longo do ano letivo, vários jogos tradicionais nos espaços exteriores do Jardim-Escola, como por exemplo:

- Macaca;
- Caracol;
- Jogo da corda;
- Cabra cega;
- Corrida de sacos individual e por equipas;
- Acertar aos pinos;
- Obstáculos;
- Explorar o jardim, subir às árvores;
- Estafetas – jogo da colher- (berlinde, ovo...)
- Brincar nas cozinhas de lama;
- Plantar, cuidar, colher na horta pedagógica.

No entanto o preferido, foi a corrida de sacos e o jogo da macaca. Ambos com livre exploração motora, onde cada um trabalha o equilíbrio, a cooperação e o controlo da impulsividade promovendo o desenvolvimento social de uma forma lúdica e divertida.

Jogo Tradicional: Corrida de Sacos individual e por equipas

Material:

- Sacos de serapilheira ou sacos coloridos (de plástico grosso);

Jogadores:

- 5

Descrição do jogo:

É marcado um percurso com uma linha de partida e uma meta. Todos os jogadores colocam-se atrás da linha de partida.

Ao sinal de partida, cada jogador está dentro do seu saco, segurando as abas com as mãos e desloca-se em direção à meta. Ganha quem chegar primeiro.

Jogo Tradicional: Macaca

Material:

- Sacos de serapilheira ou sacos coloridos (de plástico grosso);

Jogadores:

- Número variável

Descrição do jogo:

A macaca está desenhada no chão. O jogador pega num objeto e atira-o para a primeira casa e quando se começar a jogar salta-se ao pé-coxinho, saltando a casa onde está a pedra.

Repete-se o mesmo para todas as casas, até ao fim da macaca. De seguida começa outro jogador. Quando a pedra sair fora muda-se de jogador.

Jogo Tradicional: Cabra Cega

Material:

- Um lenço ou uma venda para tapar os olhos

Jogadores:

- 4 a 5 alunos

Descrição do jogo:

Os jogadores posicionam-se em círculo, seguram as mãos e escolhem, por sorteio ou por outra forma de indicação, a “cabra-cega” que ficará ao centro com os olhos vendados. Depois de dar três voltas sobre si mesma, a “cabra-cega” tentará agarrar algum dos outros jogadores. O grupo poderá espalhar-se para impedir que a cabra agarre alguém. Quando conseguir identificar (adivinhar) algum jogador deve dizer o nome e trocar de lugar com ele. O importante é que a cabra-cega reconheça os seus amigos pelo tato (toque e contato físico).

Jogo Tradicional: puxar a corda em linha

Material:

- Uma corda
- Um lenço

Jogadores:

- Número variável

Descrição do jogo:

Num terreno plano e livre de obstáculos, neste caso, o Campo de Futebol, duas equipas com forças equivalentes, seguram, uma de cada lado e à mesma distância do lenço, uma corda. Entre as equipas, antes de começar o jogo, coloca-se um objeto no centro. Cada equipa deve puxar a corda para o seu lado, ganhando aquela que conseguir arrastar a outra até o primeiro jogador ultrapassar a marca no chão. Perde, também, a equipa que cair ou largar a corda.