

JOGO DA CARACOLETA GLÓRIA

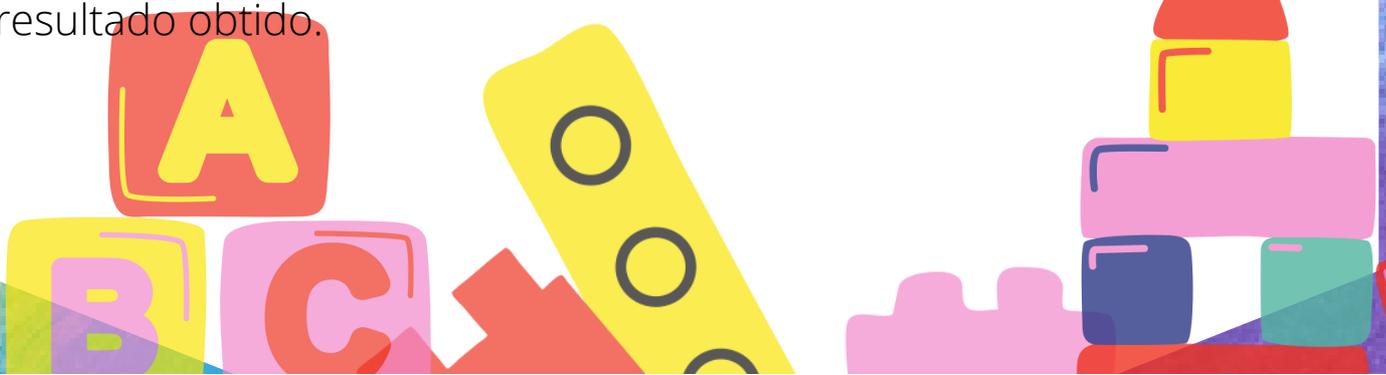
CASAS ESPECIAIS:

- ♥ Joga, novamente, o dado!
- ★ Avança duas casas!
- ♣ Azar - recua 2 casas!
- ♠ Azar - recua uma casa.
- ▲ Volta para a casa da partida.
- ➡ Avança para a casa 10.
- ☾ Andas na lua? Dá 3 saltos para regressares ao planeta terra!
- ☘ Parabéns, ganhaste!



PROCEDIMENTOS

- A turma divide-se em grupos. Cada grupo escolhe um representante para ser o peão. O jogo pode realizar-se com dois ou até seis peões.
- Lança-se o dado para ver quem é a primeira equipa a jogar. Começa quem obter o resultado mais alto no lançamento do dado. Em caso de empate, os jogadores deverão lançar os dados novamente.
- Na sua vez, cada jogador lança os dados e avança o número de casas correspondentes.
- Se ficar numa casa especial, deverá seguir as instruções acima.
- Ganha o primeiro jogador a chegar à casa 20. Para chegar à casa 20, é necessário ter o número exato nos dados. Caso o número nos dados seja maior, o jogador recua o número de casas correspondentes ao resultado obtido.



JOGO DO GALO COCORÓ

Nº DE JOGADORES

- 2 Jogadores

MATERIAIS

- 6 Peças circulares com o símbolo ✕
- 6 Peças circulares com o símbolo ●

PROCEDIMENTOS

- **Objetivo:** fazer uma sequência de três símbolos iguais, seja em linha vertical, horizontal ou diagonal, enquanto que, em simultâneo, o jogador tenta impedir que o seu adversário faça o mesmo.
- O primeiro jogador a fazer uma linha, ganha o jogo.
- Podes jogar as vezes que quiseres. Sempre que um jogador ganha, começa do início, normalmente trocando os símbolos escolhidos.



JOGO DA MACACA

Nº DE JOGADORES

- No mínimo 2, de preferência com idade semelhante.



MATERIAIS

- Pedras - consoante o número de jogadores.

PROCEDIMENTOS

- Cada jogador deverá pegar numa pedra - precisa dela ao longo de todo o jogo.
- À vez, cada criança atira a pedra para a primeira casa (1). O jogador deve saltar ao pé-coxinho de casa em casa, sem pisar a casa que tem a pedra.
- O percurso é feito até ao fim e, no regresso, tem de apanhar a pedra na casa onde caiu. Nas casas 4 e 5, assim como nas casas 7 e 8, deve pisar com um pé em cada uma simultaneamente.

Atenção:

- Se a pedra tocar numa das linhas da casa ou sair da linha, passa a vez ao jogador seguinte;
- Se o jogador se desequilibrar, deixar cair a pedra ou não acertar na casa pretendida, perde a vez de jogar.

O jogo termina quando os jogadores passarem por todas as casas.

