

Guião Jogo

Pedra Papel ou Tesoura o Duelo

1. Dividir a turma em dois grupos/equipas.
2. Cada equipa deve alinhar-se em duas filas, frente a frente com doze arcos a separá-los (cada equipa fica em frente à outra, nas extremidades dos arcos).
3. Após o sinal dado pelo aluno da Brigada do Recreio, o primeiro aluno de cada fila deve saltar a pés juntos até se encontrarem frente a frente.
4. Nesse momento, confrontam-se dizendo a lengalenga: «*pedra, papel ou tesoura*» no final podem: fechar a mão (representando a pedra), abrir a mão (representando o papel) ou fazer um V com os dedos (representado a tesoura).

NOTA:O papel embrulha a pedra, a pedra destrói a tesoura e a tesoura corta o papel.

5. Quem perder corre de volta para o final da sua fila onde se encontra a sua equipa.
6. Quem ganha avança até encontrar um novo adversário da outra equipa que deve começar a saltar a pés juntos. Assim que o seu colega perde , regressa e a correr para junto da sua equipa para o fim da fila da sua equipa.
7. Ganha um ponto o aluno que chegar até ao penúltimo arco da equipa adversária.

O tempo limite do jogo depende de cada grupo de alunos que o joga e o que for definido pela Brigada do recreio.

NOTA: Devem estar dois alunos da Brigada do recreio a monitorizar o jogo, junto de cada equipa que o desenvolve, registando num quadro os pontos ganhos por cada uma.