



## Recreios com vida

### Jogo da cabra cega

**Material:** 1 lenço ou um pedaço de tecido para tapar os olhos a um jogador.

**Jogadores:** número variável.

**Jogo:** um dos jogadores, de olhos vendados, tenta agarrar os restantes e adivinhar quem são, usando apenas o toque. Quando conseguir agarrar e adivinhar o nome, é essa pessoa que ficará de olhos vendados.

### Jogo da malha

**Material:** 1 pino e várias malhas ou pedras achatadas e redondas.

**Jogadores:** no mínimo 2.

**Jogo:** o pino é colocado a uma distância de 3 a 5 metros. Os jogadores, à vez, tentam lançar diversas malhas para acertar e derrubar o pino. Por cada pino derrubado, o jogador obtém pontos. No final, quem tiver mais pontos, ganha.

### Jogo da carica

**Material:** várias caricas e uma tampa de plástico ou rolha de garrafa.

**Jogadores:** número variável.

**Jogo:** dobram-se várias caricas de forma a que se consigam colocar de pé. Cada jogador coloca as suas caricas em forma de triângulo. A uma distância de 4 ou 5 palmos, cada jogador dá um piparote na sua tampa de forma a conseguir com ela derrubar o maior número de caricas do adversário. Ganha quem conseguir derrubar mais caricas.

### Jogo do caracol

**Material:** giz, pequena pedra.

**Jogadores:** número variável.

**Jogo:** desenha-se um caracol no chão, dividindo-o em várias casas numeradas. O primeiro jogador lança a pedra para a primeira casa e, ao pé-coxinho vai arrastando essa pedra com o pé em direção à outra casa e assim sucessivamente. Quem pisar o risco, colocar os dois pés no chão ou falhar a casa, perde, dando vez a outro jogador. Quando retomar o jogo, a pedra vai para a casa onde se perdeu, dando continuidade ao percurso, tendo, no entanto que ir ao pé-coxinho, desde o início até à casa onde está a pedra. Vence quem chegar mais depressa ao meio do caracol, finalizando o jogo.

### Jogo do lenço

**Material:** um lenço ou pedaço de tecido.

**Jogadores:** número variável. Duas equipas com o mesmo número de jogadores.

**Jogo:** os jogadores dividem-se em duas equipas, que alinham a cerca de 20 m uma da outra. A cada jogador de cada equipa é atribuído um número (1, 2, 3, 4, etc.). No meio. Entre as equipas, fica o juiz de campo, que tem um lenço pendurado da mão. O jogo começa quando o juiz de campo chama um número à sorte de entre os que estão em jogo.

Os participantes com esse número correm para tentar apanhar o lenço, procurando fugir com ele e alcançarem um dos lados sem serem tocados pelo adversário. Se o jogador que se apoderou do lenço for tocado pelo adversário, a equipa deste ganha um ponto. Se o jogador com o lenço conseguir escapar para a sua barra sem ser tocado, é a sua equipa que ganha um ponto; se escapar para o lado do adversário, igualmente sem ser tocado, a sua equipa ganha dois pontos. A equipa que primeiro somar 20 pontos ganha o jogo. Existem algumas variantes, como, por exemplo, no caso em que o juiz de campo considera que os jogadores que chamou estão a demorar a apoderar-se do lenço, chama outro número ou até toda a equipa, gritando “Fogo!”

### Jogo da macaca

**Material:** 1 pedra lisa ou um objeto semelhante, e tintas ou algo que dê para desenhar a macaca no chão.

**Jogadores:** número variável.

**Jogo:** atire a pedra/objeto para a primeira casa e quando se começar a jogar salta-se ao pé-coxinho, saltando a casa onde está a pedra. Faz-se o mesmo para todas as casas até ao fim da macaca. Depois começa outro jogador. Quando a pedra sair fora muda-se de jogador. Este jogo tem como objetivo deitar a pedra dentro de cada casa, saltar a casa onde está a pedra sem a pisar, saltar as casas ao pé-coxinho e apanhar a pedra sem cair e não pisar as riscas.

### Jogo do saco

**Material:** Sacos de serapilheira ou plástico grosso, em número igual ao dos participantes.

**Jogadores:** número variável.

**Jogo:** é marcado um percurso no chão com uma linha de partida e uma meta. Todos os concorrentes se colocam atrás da linha de partida. Ao sinal de partida, cada um entra para dentro do seu saco, segura as abas com as mãos e desloca-se em direção à meta. Ganha aquele que chegar primeiro. Variantes: Equipas de três jogadores, colocando-se dois, lado a lado, o terceiro enfia as pernas nos sacos onde os outros já se encontram metidos (um em cada saco), abraçando-os. As restantes regras são iguais às da corrida individual. Todos estes jogos são passíveis de sofrerem adaptações, consoante o material que temos disponível, o terreno a utilizar; o número de jogadores e a própria imaginação das crianças que é sempre de explorar.

Escola Básica e Secundária Padre António de Andrade, Oleiros.

maio, 2023

Turma A, 6.º ano