



Guião do Jogo Corrida de Sameiras

Objetivo do Jogo:

Os jogadores têm que dirigir as suas caricas até à meta, sem sair das linhas que definem a pista.

Material:

- ✓ Caricas/Sameiras (uma por jogador) - **Nota:** “carica” é um dos nomes que se dá às tampinhas metálicas de bebidas, refrigerantes ou cerveja, dependendo da localidade também podem ser chamadas de “sameiras”.
- ✓ Giz

Número de Jogadores: 2 a 6 jogadores

Descrição:

1. Inicialmente faz-se uma pista na areia ou no chão (usando giz), com retas, curvas e contracurvas;
2. Cada jogador identifica a sua carica com a letra inicial do seu nome e define-se o número de jogadas permitidas para cada jogador;
3. Colocam-se as caricas na linha de partida e cada jogador, com o dedo, atira a carica para a frente, sem que esta saia fora da pista. Se a carica sair fora da pista, é necessário voltar ao sítio onde estava antes da jogada.
4. Vence o jogador que chegar primeiro à meta sem que a carica saia fora da pista.

Regras

- ✓ Usar apenas os dedos
- ✓ Para lançar a carica pode ser feito de duas maneiras
 - Usando uma só mão usa-se o polegar e um outro dedo à escolha para dar o lanço à carica;
 - Usando as duas mãos a carica pode ser lançada usando os indicadores onde um deles é a alavanca para pulmonar o outro.
- ✓ A pista deve ter mais de um palmo de largura e uma distância de mais de cinco metros (o início da pista pode não coincidir com o fim).
- ✓ Cada jogador, à vez, tenta fazer andar a sua carica (com piparotes, nada de empurrar) do ponto de partida até à meta principal.
- ✓ Se o jogador lançar a sua carica para fora da pista, tem de voltar ao início da jogada, o que faz com que o jogador perca terreno em relação aos adversários.

Variante:

Podem-se definir várias metas intermédias e fazer buracos na pista. Se a carica cair num desses buracos, o jogador volta à meta anterior.

