

JOGO DO GALO (DA VELHA)

Materiais: Marcas visuais pintadas nas mesas; marcadores de cortiça, tampas etc.

Descrição: O jogo do galo (da velha) faz parte dos jogos em linha e tem a particularidade de ser jogado no plano horizontal.

Objetivo: O objetivo é ser o primeiro a construir uma linha com 3 peças iguais.

Regras: As regras para jogo do galo são as seguintes:

- Os dois jogadores colocam, alternadamente, as suas peças de forma a construirem uma linha com 3 peças iguais em tabuleiros 3 × 3.
- A linha de peças iguais pode ser construída na vertical, na horizontal ou na oblíqua.
- O jogador deve jogar tendo em conta as seguintes prioridades:
 - Ganhar, completando a linha.
 - Bloquear para impedir que o adversário complete a sua linha.
 - Bloquear jogadas que proporcionem ao adversário mais do que uma posição de vantagem.
 - Jogar no centro.
 - Jogar no canto oposto ao do adversário.
 - Jogar no canto vazio.
 - Jogar no lado vazio.

Os jogadores devem jogar alternadamente, desenhando um símbolo de cada vez, num espaço que esteja vazio. O objetivo é conseguir três círculos ou três xis em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada.

Número de Jogadores: 2.

A MACACA

Material: Marcas visuais pintadas no chão; sacos de areia ou pedrinhas.

Objetivos: Estimular habilidades de manipulação de objetos (lançar por baixo); estimular habilidade de locomoção (salto a pé-coxinho); promover o equilíbrio dinâmico; promover noções de contagem.

Descrição: Joga uma criança de cada vez. A criança tem que lançar uma pedra ou um saquinho de areia acertando nas várias casas e percorrer esse percurso ao pé-coxinho, sem perder o equilíbrio.

Pinta-se chão um caminho de casas numeradas, sendo que alguns números devem ficar a par. O primeiro jogador lança uma pedra na casa 1. Então, não poderá pisar a casa 1, devendo saltar para a casa 2 e depois percorrer todas as casas, sempre ao pé-coxinho, exceto nas casas 4 e 5, 7 e 8 onde os dois pés devem ser colocados em simultâneo.

Depois de saltar as últimas casas, é necessário efetuar o percurso contrário. Quando se regressa à casa 1, apanha-se a pedra sem colocar os dois pés no chão. Em seguida, atira-se a pedra para a casa 2 e recomeça-se o jogo saltando, ao pé-coxinho para a casa 1 e em seguida para a casa 3, continuando depois todo o percurso. Quem errar o pé que deve ser colocado no chão cede a vez para o próximo jogador. Ganha a disputa quem saltar todas as casas primeiro.

Jogadores: Número variável.