

PORTFÓLIO DE JOGOS TRADICIONAIS



**ELABORADO PELOS ALUNOS DA
SALA DOS URSINHOS**

E 4ºB

JOGO DE TRAÇÃO À CORDA

Objetivos: Interatividade, resistência e competição.

Número de jogadores: Duas equipas com o mesmo número de jogadores.

Material necessário: Uma corda de sisal (+/- 15 metros) e uma fita.

Dificuldade: Média.

Terreno de jogo: Terreno plano, livre de obstáculos.

Duração: 15 minutos.

Descrição: Ata-se a fita no meio da corda e desenha-se um traço no meio do terreno de jogo. Colocam-se os jogadores de ambas as equipas (com forças equivalentes) nas extremidades da corda. A fita deverá ficar na direção do traço desenhado no solo. Iniciado o jogo, cada equipa puxa a corda para o seu lado, ganhando aquela que conseguir arrastar a outra equipa até o primeiro jogador ultrapassar o traço do chão. É também atribuída a derrota a uma equipa se os seus elementos caírem ou largarem a corda. Não é permitido enrolar a corda no corpo ou fazer buracos no solo para fincar os pés.



JOGO DA COLHER E DO OVO

Objetivos: Equilíbrio, coordenação e orientação.

Número de jogadores: Número par sempre, independentemente do número de jogadores.

Material necessário: Colheres; ovos (de preferência) ou uma bola de ténis de mesa.

Dificuldade: Média.

Terreno do jogo: Praticado ao ar livre, num terreno limpo e plano, para evitar quedas.

Duração: Variável.

Descrição: Ambas as equipas compostas por números pares de elementos ficam alinhadas em dois lados opostos do terreno, orientados por uma linha traçada no chão. Um dos elementos de cada equipa começa o jogo colocando na sua boca uma colher com o ovo e tenta levá-lo até ao seu parceiro de equipa que se encontra do outro lado, tentando equilibrar o ovo o melhor possível sem o deixar cair. Os braços devem posicionar-se ao longo do corpo ou atrás das costas, não sendo permitido tocar na colher ou no ovo com as mãos, sob pena de desclassificação. Se deixar cair o ovo fica automaticamente fora do jogo. Quando chega junto do parceiro de equipa, entrega-lhe a colher com o ovo. Por sua vez, o parceiro tem de fazer o percurso de volta, e assim sucessivamente, até terem concluído o percurso. Se algum dos membros da equipa adversária dificultar ou atrapalhar os outros participantes, é desclassificado. O jogo termina quando todos os elementos tiverem terminado o percurso. Ganha a equipa que conseguir terminar o percurso sem deixar cair o ovo, no menor tempo possível.



JOGO DO PIÃO

Objetivo: Lançamento e competição.

Número de jogadores: Dois ou mais jogadores.

Material necessário: Pião e cordão.

Dificuldade: Elevada.

Terreno de jogo: Superfície plana.

Duração: Tempo indeterminado.

Descrição: O pião é constituído por um corpo que estreita até ao “ferrão” (parte aguçada de metal que rodopia no chão); a parte superior a mais grossa, tem o nome de “carapeta”. O pião tem um fio, a “fieira” ou “baraça”, que se embrulha. Começa-se pelo ferrão enrolando a fieira bem apertada até ao meio, de maneira que fiquem uns centímetros que cheguem para agarrar com a mão. Depois é pô-lo a jeito e atirá-lo ao chão. A maneira mais fácil é atirá-lo com o ferrão voltado para baixo. O jogo do pião pode jogar-se em roda: primeiro, faz-se um círculo do tamanho da fieira ou baraça; depois, é atirar o pião para dentro do círculo, cada um por sua vez. Se o pião cair fora da roda, o jogador perde. Os que forem para dentro da roda andam uns atrás dos outros, tentando eliminar os piões em jogo. O último em jogo é o vencedor.



JOGO CORRIDA DE SACOS

Objetivo: Rapidez, destreza física e competição.

Número de Jogadores: Quatro jogadores, no mínimo (dois em cada equipa).

Material Necessário: Dois sacos de serapilheira.

Dificuldade: Média.

Terreno de Jogo: Terra batida, sem obstáculos.

Duração: Quinze minutos.

Descrição: Demarca-se um percurso no terreno, com um ponto de partida e uma meta. As equipas colocam-se nas suas posições e o primeiro elemento de cada equipa a correr pega no saco e prepara-se para o início do jogo. Depois de os organizadores darem a partida, os primeiros participantes “vestem” os sacos e começam a corrida. Ao chegarem junto dos seus companheiros de equipa, “despem” o saco e passam-no para o próximo participante que vai correr e assim sucessivamente até ao fim do jogo. A equipa que conseguir colocar primeiro todos os jogadores na meta, depois de fazer a corrida dentro dos sacos, é a vencedora.



JOGO DO LENCINHO

Objetivo: Rapidez, destreza física e competição.

Número de Jogadores: Atividade de grupo sem limite de número

Material Necessário: lenço

Dificuldade: fácil

Terreno de Jogo: superfície plana

Duração: indeterminada

Descrição: As crianças devem posicionar-se em roda, de mãos dadas (podem estar de pé ou sentados, dependendo da idade).

Enquanto todos cantam, uma das crianças corre à volta da roda com o lenço na mão. As crianças que estão em roda não podem olhar para trás. Num determinado momento, a criança que tem o lenço deixa-o cair discretamente atrás de um colega. Este, ao aperceber-se que tem o lenço atrás de si, deve começar a correr na tentativa de apanhar o colega, o que deverá acontecer antes deste ocupar o lugar vago.

Se a criança que deixou cair o lenço for apanhada, vai para o centro da roda onde deverá ficar sentada.



JOGO DO ESTICA

Objetivo: Interatividade, resistência e competição.

Número de Jogadores: 2 mais

Material Necessário: 3 paus

Dificuldade: Média

Terreno de Jogo: Superfície plana

Duração: 15 minutos

Descrição: Colocam-se os paus na horizontal e seguidos. Define-se a distância pretendida, mas não muito longe para não se começar o jogo em modo difícil. O primeiro jogador posiciona-se atrás do primeiro pau e terá de saltar entre eles. O objetivo do jogo é conseguir passar/saltar entre os paus apenas com um apoio entre cada um. O último jogador marca o aumento da distância e move o último pau até onde o seu pé parou. O segundo jogador retoma pelo lado contrário (onde o último jogador acabou) e repete o passo anterior. Vai-se sempre aumentando a distância, de acordo com o último salto que dão.

Quando um jogador não conseguir passar/saltar os 3 pauzinhos desta forma, deve sair do jogo. O jogador que conseguir manter-se mais tempo em jogo, será o vencedor.



JOGO DO ELÁSTICO

Objetivo: Habilidade e concentração

Número de Jogadores: Atividade de grupo sem limite de número

Material Necessário: Vários metros de elástico largo e resistente

Dificuldade: Média

Terreno de Jogo: Superfície plana

Duração: 15 minutos

Descrição: Escolhe-se por sorteio os dois jogadores que vão segurar nos elásticos e estes jogadores colocam os elásticos nos tornozelos.

Cada jogador, à vez, calca um dos lados do elástico com os dois pés. Tem de dar meia volta no ar e pisar o outro lado do elástico, se tal não acontecer troca de posição com um dos que está a segurar o elástico. À medida que o jogo avança e consoante a idade das crianças, os que seguram no elástico vão afastando os pés para tornar mais difícil.



JOGO DO ARCO OU RODA

Objetivo: Equilíbrio, coordenação e orientação.

Número de Jogadores: Vários

Material Necessário: Arco de ferro (aro de uma roda de bicicleta), paus.

Dificuldade: Média

Terreno de Jogo: Superfície plana

Duração: 15 minutos

Descrição: Consiste numa corrida em que cada participante faz rodar o arco com um pau. O jogo pode ser de corrida, com ou sem obstáculos, ganhando aquele que primeiro chegar à meta. No caso do arco tombar, o concorrente coloca-o na posição correta, no local da queda, e continua a corrida

