

As atividades que o grupo de Educação Física apresentou no Dia do Agrupamento para a recepção aos alunos do 4.º ano letivo foram:

- jogo da tração com corda em linha;

Equipamento: corda.

São necessárias duas equipas com igual número de elementos (geralmente cinco jogadores de cada lado).

No chão, é marcada uma linha central. Usa-se uma corda de sisal (+/- 10 metros) e um lenço a marcar o meio da corda, num terreno plano e livre de obstáculos.

É jogado por duas equipas, maioritariamente homens, com o mesmo número de jogadores. Cada equipa fica colocada nas extremidades da corda e à mesma distância do lenço colocado sobre a linha central.

Ao sinal do árbitro, cada equipa puxa a corda para o seu lado, ganha aquela que conseguir arrastar a outra equipa, fazendo com que o primeiro jogador da equipa adversária ultrapasse a linha marcada no chão.

Não é permitido enrolar a corda ou fincar os pés no chão através da realização de buracos. Se alguma equipa largar a corda ou algum dos elementos cair ao chão, é imediatamente considerada derrotada.

Capacidades físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: força, cooperação e destreza.

- jogo das antas (nome do equipamento);

Equipamento: antas.

Simple ato de experimentar andar mais alto.

Capacidades Físicas e psicomotoras desenvolvidas e predominantes: agilidade, destreza e equilíbrio.

- jogo do burro (malhas);

Para jogar, são necessários um tabuleiro de jogo e as respetivas malhas. Marca-se uma linha de lançamento a uma distância aproximada entre os 3 m e os 5 m e pode ser jogado no interior ou no exterior.

É jogado em equipa. Sorteia-se a ordem dos jogadores que deverá ser mantida até ao fim do jogo. Cada jogador lança 2 malhas consecutivamente e, depois de confirmada a pontuação obtida, retiram-se as malhas de cima da marcação e joga o outro jogador. A pontuação é definida pela maior soma de valores inscritos na marcação. Caso o jogador acerte na marcação com o Burro inscrito, perderá 10 pontos. Acertando no buraco central da caixa, ganha 100 pontos. Vence o jogador que obtiver primeiro o quantitativo total (300, por exemplo) definido no início do jogo. A pontuação pode variar de zona para zona, como, por exemplo: se um jogador, depois de lançar uma malha, acertar na imagem do burro, perde todos os pontos que tiver ou perde um determinado número de pontos.

Capacidades psicomotoras desenvolvidas e predominantes: coordenação óculo-manual

- jogo dos skis coletivos;

Os alunos tentam a sincronização em simultâneo

- jogo das argolas;

Os alunos tentam acertar com as argolas na estrutura vertical

Equipamento: corda, antas, skis, argolas, malhas, alvos e material de ginástica.