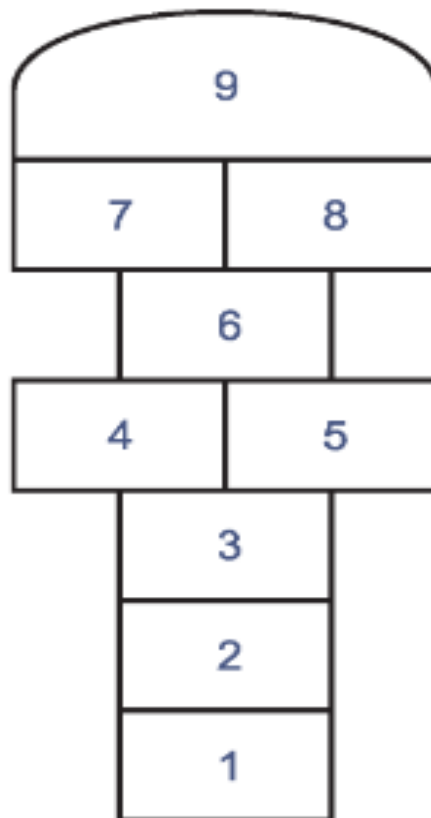


## Jogo da Macaca

- Para jogar, a criança atira a pedra para a primeira casa e desloca-se ao pé-coxinho até ao final do jogo. Quando volta para trás apanha a pedra e sai do jogo;
- Efetua o mesmo processo até chegar ao último patamar;
- Na casa 4 e 5 e 7 e 8 os dois pés devem ser colocados em simultâneo;
- Depois de saltar as últimas casas é necessário efetuar o percurso contrário.
- Não pode pisar os riscos.



## Jogo do Mata



**Número de jogadores:**  
**Mínimo 4**

**Material:**  
**Bola ou algo mole que se possa lançar**

### **Regras:**

- Duas equipas (A e B) com igual número de jogadores, jogam uma contra a outra, num espaço delimitado, 2 meios campos e 2 zonas para o "piolho".
- Cada equipa coloca-se no seu meio-campo, com exceção de um jogador que se coloca no respetivo "piolho" ("zona de reserva" ou "campo dos mortos").
- Após trocar a bola através de passe entre os jogadores de campo e o que se encontra no "piolho", cada equipa procura atingir com a bola ("matar") todos os jogadores adversários.
- A bola é jogada com as mãos.- O jogo tem início com uma equipa de posse da bola, que a troca através de passes com o jogador que se encontra no seu "piolho", procurando uma boa situação para "matar" (atingir diretamente com a bola) os adversários que se encontram no seu meio campo.
- Qualquer jogador, que se encontre no campo

**principal ou no “piolho”, pode “matar”.**

**- Só se pode “matar” quando a bola for agarrada sem tocar antes no chão ou em qualquer obstáculo.**

**- Os jogadores adversários que se encontram na zona principal do campo, tentam esquivar-se do remate adversário ou agarrar a bola sem a deixar cair no chão. Se a conseguir agarrar, pode de imediato tentar “matar” os jogadores da outra equipa.**

**- O jogador que é “morto” vai para o “piolho”. Os jogadores “mortos” permanecem na “zona de reserva” até ao final do jogo. O primeiro jogador a ser morto substitui o jogador que lá se encontra desde o início do jogo.**

**- O jogador morto fica em posse da bola e reinicia o jogo do piolho, podendo na sua primeira ação matar o seu adversário.**

## Polícia e ladrão

Formam-se duas equipas com o mesmo número de elementos, os elementos de uma equipa serão os ladrões e os da outra, os polícias.

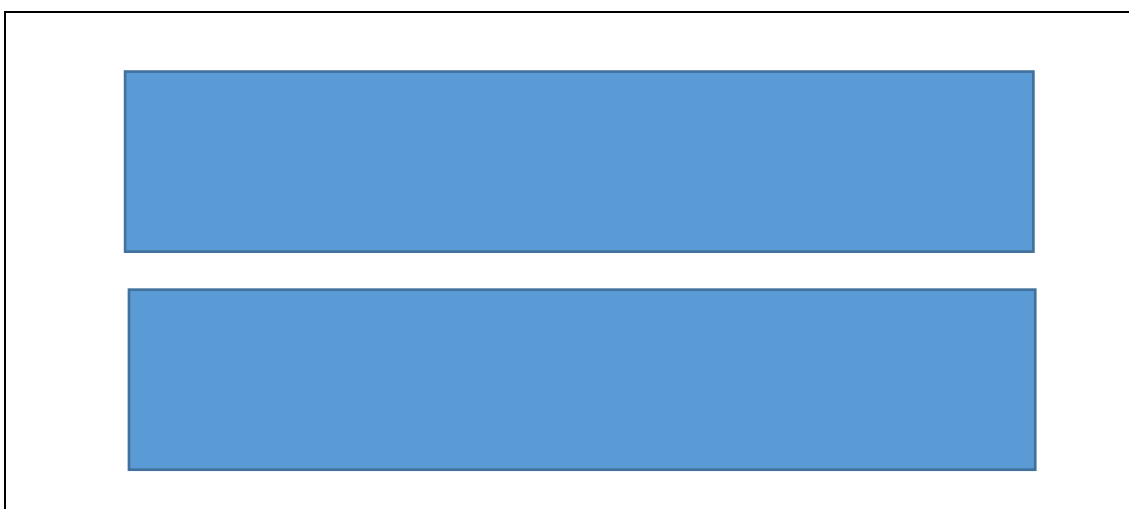
O campo do jogo é composto por 2 retângulos e corredores entre eles.

No início do jogo, cada equipa está nas extremidades opostas do campo.

Quando o jogo começa, os ladrões avançam para os retângulos e os polícias para os corredores.

Os polícias percorrem os corredores, tentando tocar nos ladrões, sem entrarem nos retângulos, nem pisarem as linhas. Um ladrão que seja tocado por um polícia é automaticamente eliminado do jogo.

O objetivo dos ladrões é alcançar a extremidade oposta do campo sem serem apanhados pelos polícias e sem pisarem os corredores ou as linhas.



## Jogo dos Nomes

<b>Objetos - 5</b>	<b>Cores - 4</b>
<b>Profissões - 6</b>	<b>Frutos - 3</b>
<b>Animais - 7</b>	<b>Países - 2</b>
<b>Comidas - 8</b>	<b>Nomes - 1</b>

Tal como no jogo da Macaca, cada jogador joga à vez.

O objetivo do jogo é seguir a ordem dos temas numerados nos retângulos.

Cada criança começa no retângulo NOMES (Nr.º1) e dá a volta ao jogo, repetindo o nome que escolheu, 2 vezes no mesmo retângulo. Ao mudar de retângulo também muda o nome e repete-o novamente.

Só termina o jogo quem concluir, sem erros, o total de retângulos.