

EB1/JI de Salgueiros - Sousa

Guião “Recreios com Vida”



Ao longo do ano letivo, os alunos realizaram vários jogos tradicionais nos espaços exteriores.

Jogo Tradicional: Corrida de Sacos



Material :

- Sacos de sarapilheira ou plástico grosso

Jogadores:

- 4

Descrição do jogo:

É marcado um percurso com uma linha de partida e uma meta. Os jogadores colocam-se atrás da linha de partida.

Ao sinal de partida, cada jogador está dentro do seu saco, segurando as abas com as mãos e desloca-se até à meta. Ganha quem chegar primeiro.

Jogo Tradicional: Jogo da Colher



Material:

- Colher
- Ovo

Jogadores :

- Equipas de 4 jogadores

Descrição do Jogo:

No chão marca-se um ponto de partida e um ponto de chegada.

O jogador deve fazer o trajeto de um ponto ao outro segurando uma colher na mão e mantendo o ovo em equilíbrio.

Ganha quem chegar primeiro com o ovo.

Jogo Tradicional: Jogo da tração com corda em linha



Material :

- Corda

Jogadores :

- Equipas com o mesmo número de participantes

Descrição do jogo:

No chão, marca-se uma linha central. Usa-se uma corda e um lenço a marcar o meio da corda, num terreno plano e livre de obstáculos. É jogado por 2 equipas 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.

Jogo Tradicional: Raposa



Materiais:

- Fitas de tecido (1 por aluno)

Jogadores :

- Mínimo 2 jogadores
- Máximo – sem limite

Descrição do jogo :

Num espaço amplo e limitado as crianças colocam uma fita (“rabinho”) na parte de trás dos calções ou calças, para que se veja a ponta do mesmo. Ao sinal do professor estes tentam roubar o maior número possível de “rabinhos” aos colegas, tentando evitar que roubem o seu. O jogador sem “rabo” pode continuar em jogo, tentando retirar o “rabinho” aos colegas.

Quando todas as crianças já não tiverem “rabinho” acaba o jogo, ganhando quem tiver o maior número de “rabinhos” em sua posse.