

Guião do circuito

Este circuito consiste em passar por quatro jogos tradicionais.

Algumas das regras destes jogos tradicionais foram alterados por nós.

Os jogadores são alunos do 1.º ciclo do agrupamento.

Os alunos do 1.º ciclo agrupam-se em equipas de dois participantes.

Cada elemento da brigada fica responsável por dinamizar o seu jogo e contabilizar os pontos ganhos e/ou o tempo gasto na dinâmica por cada equipa.

Os elementos da Brigada, no fim, somam os pontos ganhos em cada jogo e apuram a equipa vencedora.

Os jogos são os seguintes:

Jogo da Macaca

Aluno Responsável: Sónia

Material necessário: Tinta de água/giz, seixo ou pedra.

Número de jogadores: Dois em equipa

Descrição: A primeira criança lança o seixo na casa número 1. Se o seixo tocar no risco ou sair fora, perde a vez e passa ao colega de equipa. Se o seixo ficar dentro da casa, o jogador percorre ao pé-coxinho todas as casas exceto aquela onde o seixo se encontra. Quando chegar à casa anterior àquela que tem o seixo, tem de apanhá-lo, equilibrando-se num só pé. O jogador volta a jogar o seixo para a casa seguinte e assim sucessivamente, de casa em casa. Se falhar, passa a vez e na próxima jogada parte de onde perdeu. Conta o tempo gasto pela equipa (dois jogadores) a completar a sequência.

Jogo da bolacha

Aluno Responsável: Fábio

Material necessário: Vendas, bolos embalados, cordão, molas.

Número de jogadores: Dois em equipa

Descrição: Prende-se um cordão de um ponto a outro (ex: dois pilares). Colocam-se os bolos ao longo do cordão, com molas. Coloca-se uma venda nos olhos dos participantes, que com as mãos atrás das costas, dentro do tempo limite (**5 minutos**), tentam tocar nos bolos com o nariz. Um dos membros da equipa fica como orientador, dando indicações ao colega que tenta alcançar o bolo (ex: “direita”, “esquerda”). Não é permitido tentar agarrar os bolos com as mãos sob pena de desclassificação. Contabilizam-se os bolos tocados nos cinco minutos de jogo. Se a equipa terminar antes dos cinco minutos conta o tempo gasto.

Jogo das latas

Aluno responsável: catarina

Material necessário: Latas, bola

Número de jogadores: Dois em equipa

Descrição: São colocadas várias latas em cima de uma mesa, umas em cima das outras. Cada equipa coloca-se a uma distância de 5 metros e com uma bola tenta deitar abaixo o máximo de latas. Cada equipa tem oito oportunidades, quatro para cada um. Cada bola deitada abaixo corresponde a um ponto.

Jogo da carga/rolhas de plástico com palhinhas

Aluno responsável: Afonso

Material necessário: rolhas de plástico, palhinhas

Número de jogadores: Dois em equipa

Descrição: Cada elemento da equipa tem a possibilidade de jogar uma só vez. O objetivo é ir soprando pela palhinha fazendo mover a rolha ao longo de um banco comprido. Se a rolha cair, o participante tem de voltar ao início. É contabilizado o tempo que a equipa gasta a realizar o percurso.