

Recreios com Vida

Guião de Jogos

Jogo do Galo Desportivo

Jogo desenvolvido pelo 1º G

Material: 6 peças, 3 de cada cor (pacotes de sumo reutilizados) e jogo pintado no chão.

Jogadores: no mínimo 3 jogadores por equipa.

Objetivo: Fazer três em linha com 3 peças iguais.

Regras: São constituídas duas equipas em que cada elemento joga à vez, em formato estafeta.

Cada elemento da equipa coloca a sua peça com o objetivo de construir uma linha com 3 peças iguais. A linha de peças iguais pode ser construída na vertical, na horizontal ou na diagonal;

O jogador deve jogar tendo em conta que deve completar a linha e/ou bloquear para impedir que a equipa adversária complete a sua linha. Se nas primeiras três jogadas não conseguirem fazer três em linha, vão alterando a posição das peças até que uma das equipas ganhe.

CiberMente: jogos da programação

Jogo criado pelo 3ºM

Jogo 1

Material: 2 dados

Jogadores: vários pares de jogadores

Este jogo é jogado a pares. Cada elemento do par lança um dado para descobrir a coordenada que lhe saiu. Depois um dos elementos dá instruções e o outro elemento cumpre o que lhe é indicado, até chegar à coordenada que saiu no lançamento dos dados. Repetem o processo do lançamento dos dados e trocam de papéis. O jogo passa para o par seguinte.

Jogo 2

Jogadores: mínimo 2 jogadores, máximo 36

Os jogadores posicionam-se numa das quadrículas à sua escolha. O jogo inicia com um dos jogadores do lado a fora, que deve selecionar uma coordenada e dar indicações ao colega até à casa de saída(F1). O jogador que sai escolhe uma nova coordenada e dá indicações ao colega que está nessa coordenada até à casa de saída (F1).

O processo repete-se até saírem todos os jogadores.

Jogo 3

Material: 24 cartões grandes com imagens de elementos da natureza;24 cartões pequenos com imagens de elementos da natureza

Jogadores: 24 jogadores

Os cartões grandes são distribuídos pelas quadrículas.

O jogo inicia com um jogador a retirar um cartão da caixa. Observa a imagem que saiu e no verso do cartão deve registar as indicações para realizar o percurso até à referida imagem. Após o registo deve executar o percurso. Se o percurso estiver correto deve ficar com os cartões que têm as imagens e ganha 10 pontos. Se o percurso que registou estiver incorreto deixa ficar o cartão no chão e o cartão pequeno deve ser apagado e colocado novamente na caixa. Nesta situação não ganha pontos.

O jogo termina quando todos os cartões forem recolhidos e ganha quem conseguiu recolher mais cartões (10 pontos por cada imagem).



1º G / 3º M

EB Veiga Ferreira

2024