

“Recreios com Vida”

1. Jogo da Sirumba

Como se joga:

O grupo é dividido em duas equipas. Metade ladrões, metade polícias.

Os polícias andam apenas nos corredores e os ladrões têm de saltar de retângulo em retângulo;

Os ladrões têm como objetivo passar pelos retângulos até chegarem ao outro lado do campo (devem saltar de retângulo em retângulo);

O objetivo dos polícias é apanhar os ladrões, tocando-lhes;

O primeiro ladrão a chegar ao outro lado do campo sem ser tocado, grita bem alto “Sirumba” e ganha o jogo;

Cada ladrão que é tocado por um polícia é “preso”, pelo que perde e sai do campo de jogo;

Quem pisar os riscos ou o espaço de campo que não lhe pertence “morre” e sai de jogo;

Se os polícias conseguirem apanhar todos os ladrões, acaba o jogo e invertem-se os papéis.

2. Jogo da macaca

Como se joga:

Cada criança possui um marcador (pedra, etc.) e tenta acertar no número um da macaca, realizando com os pés ou pé coxinho, a sequência do desenho. À vinda e antes de chegar ao número um tem que agarrar o seu marcador (sem pisar nessa “casa”-tem que a saltar) e regressar à posição inicial. Volta a realizar essa sequência até à casa “sol”. Se pisar alguma linha ou não

conseguir acertar com o marcador na casa da sequência onde pretender colocá-lo passa a vez ao jogador seguinte, que realiza as mesmas tarefas.

Ganha quem chegar primeiro ao “sol”.

3. Jogo do Galo

Como se joga:

Os jogadores devem jogar alternadamente, colocando as “peças” uma de cada vez, num espaço que esteja vazio. O objetivo é conseguir três “peças” numa linha horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada.

4. Jogo do Caracol

Como se joga:

É desenhado um caracol no chão, com um número variável de casas. Cada criança tenta arrastar uma malha com o pé, ao pé-coxinho, até alcançar a última casa do caracol, sem que esta saia dos limites do caracol. Se sair dos limites dá a vez a outro jogador, retomando na sua vez seguinte o jogo na casa onde perdeu. O jogador também não pode sair dos limites do caracol.

Ganha a primeira criança a atingir a última casa, cumprindo as regras do jogo.