

**As atividades foram realizadas com os alunos dos 5 anos. Eis algumas das atividades desenvolvidas, sempre com a preocupação de reutilização de material**

#### **Corn hole- uma palete de madeira e tintas**

Os jogadores posicionam-se atrás de uma linha entre 6 e 8 metros da prancha. À vez, as equipas atiram um saco para a prancha. Quando tiverem sido lançados os 8 sacos, a jogada termina e contam-se os pontos. As jogadas sucedem-se até que uma equipa atinja 21 pontos para ganhar.

#### **Caça a bandeiras- madeira reutilizada e cartolina**

Cada equipa fica num lado do campo, dividido ao meio por uma linha. No fundo de cada campo é desenhado um círculo e uma **bandeira**, representando a equipa que é colocada dentro dele. A outra equipa tem que tentar pegar a **bandeira** da outra e trazer para o seu campo. Quem conseguir fazer isso primeiro vence.

#### **Jogo do ovo na colher- colheres e bolas de ping-pong**

**Materiais:** colher e bola de ping-pong, podem substituir os materiais desde que cumpram com as suas funções.

**Jogadores:** número variável. A corrida do ovo na colher precisa de no mínimo dois participantes. Mas o melhor é ser jogado em equipas.

**Jogo:** Defina o ponto de partida e de chegada. Os primeiros participantes da equipa deverão ter as colheres na boca ou na mão com um “ovo” em cada. A largada é dada e todos podem começar o percurso em direção à chegada, onde o “ovo” deve ser entregue ao outro participante, até que se chegue na última pessoa. A equipa que realizar primeiro a tarefa é vencedora. Para tornar mais desafiante, o jogo, podem acrescentar obstáculos no percurso.

#### **Jogo das argolas: madeira reutilizada e argolas de plástico reutilizado**

O objetivo é acertar os pinos coloridos e com pontuação, encaixando nele a argola atirada de uma certa distância, pode jogar vários participantes se revezando, ou para 2 jogadores cada um na sua vez, bom de qualquer modo ganha quem fizer mais pontos.

#### **Jogo do lenço- tecido reutilizado**

As crianças que estão em roda não podem olhar para trás. Num determinado momento, a criança que tem o lenço deixa-o cair discretamente atrás de um colega. Este, ao aperceber-se que tem o lenço atrás de si, deve começar a correr na tentativa de apanhar o colega, o que deverá acontecer antes deste ocupar o lugar vago.

### **Corrida dos sacos- sacos reutilizados**

**Material:** Sacos de serapilheira ou plástico grosso, em número igual ao dos participantes.

**Jogadores:** número variável.

**Jogo:** é marcado um percurso no chão com uma linha de partida e uma meta. Todos os concorrentes se colocam atrás da linha de partida. Ao sinal de partida, cada um entra para dentro do seu saco, segura as abas com as mãos e desloca-se em direção à meta. Ganha aquele que chegar primeiro. Variantes: Equipas de três jogadores, colocando-se dois, lado a lado, o terceiro enfia as pernas nos sacos onde os outros já se encontram metidos (um em cada saco), abraçando-os. As restantes regras são iguais às da corrida individual. Todos estes jogos são passíveis de sofrerem adaptações, consoante o material que temos disponível, o terreno a utilizar; o número de jogadores e a própria imaginação das crianças que é sempre de explorar.

### **Cabo de guerra- corda**

**Material:** 1 corda e 1 lenço (deverá estar atado a meio da corda).

**Jogadores:** 2 equipas com o mesmo número de jogadores cada uma.

**Jogo:** num terreno plano e livre de obstáculos, duas equipas com forças equivalentes, seguram, uma de cada lado e à mesma distância do lenço, uma corda. Entre as equipas, antes de começar o jogo, traça-se ao meio uma linha no chão. O jogo consiste em cada equipa puxar a corda para o seu lado, ganhando aquela que conseguir arrastar a outra até o primeiro jogador ultrapassar a marca no chão. É também atribuída a derrota a uma equipa se os seus elementos caírem ou largarem a corda. Não é permitido enrolar a corda no corpo ou fazer buracos no solo para fincar os pés.