

Recreios com Vida

BRIGADA RESPONSÁVEL: Teresa Patrão, Gabriel Santos e Alexandre Domingues

CORRIDA DE SACOS

Material: 3 sacos de serapilheira ou plástico grosso, 3 pinos e 1 corda.

Jogadores: número variável (3 equipas).

Jogo: é colocado um pino a uma determinada distância. As equipas colocam-se atrás da linha de partida. Ao sinal de partida, o primeiro concorrente de cada equipa entra para dentro do saco, segura as abas com as mãos e desloca-se em direção ao pino, contornando-o e regressando à linha de partida, dando o saco ao seguinte colega de equipa. Ganha a equipa que rodar todos os elementos primeiro.

CORRIDA DO “OVO” NA COLHER

Materiais: 1 colher para cada participante, 3 bolas de ping-pong.

Jogadores: número variável (3 equipas).

Jogo: é dada uma colher a cada participante e é colocado um pino a uma determinada distância. As equipas colocam-se atrás da linha de partida. Ao sinal de partida, o primeiro concorrente de cada equipa coloca a colher na boca, equilibra o “ovo” na colher e desloca-se em direção ao pino, contornando-o e regressando à linha de partida, dando o “ovo” ao seguinte colega de equipa. Ganha a equipa que rodar todos os elementos primeiro.

GAVIÃO

Material: participantes e 4 pinos.

Jogadores: número variável.

Jogo: O Gavião estará no centro do campo de jogo e perguntará “quem tem medo do Gavião?”. Os restantes jogadores colocam-se numa extremidade do campo de jogo e responderão “Eu não!”. O Gavião retorquirá “Podem passar!”. O objetivo dos jogadores é atravessar o campo (e, portanto, o Gavião) de um lado para o outro sem ser apanhado pelo mesmo. O último jogador, que não foi apanhado, vence.

CABRA CEGA

Material: 1 venda para os olhos.

Jogadores: número variável.

Jogo: Escolhe-se um jogador para ser a cabra cega e venda-se os olhos dele com uma venda. De seguida, os restantes jogadores rodam a cabra cega enquanto entram no seguinte diálogo:

Jogadores: “Cabra cega, de onde vens?”

Cabra cega: Escolhe um país para dar resposta.

Jogadores: “O que trazes para comer?”

Cabra cega: “Pão.”

Jogadores: “O que trazes para beber?”

Cabra cega: “Vinho.”

Jogadores: “Dás-me um bocadinho?”

Cabra cega: “Não!”

Jogadores: “Dás-me um bocadão?”

Cabra cega: “Não!”

Jogadores: “Então vais levar um empurrão!”

De seguida, a cabra cega tenta apanhar os outros elementos e descobrir o nome de quem apanhou.

DANÇA DAS CADEIRAS

Material: cadeiras (menos 1 do que o número de participantes), 1 coluna e 1 telemóvel.

Jogadores: número variável.

Jogo: O jogo consiste em fazer uma roda de cadeiras. Os jogadores dispõem-se à volta das cadeiras. Coloca-se música a tocar enquanto as pessoas circulam à volta das cadeiras. Quando a música parar, todos se devem sentar numa cadeira. Quem não se conseguir sentar é eliminado e tira-se mais uma cadeira. Ganha o jogador que se sentar na última cadeira.

MACAQUINHO DO CHINÊS

Material: participantes.

Jogadores: número variável.

Jogo: O macaquinho está voltado de costas para os jogadores e faz a contagem “1, 2, 3, Macaquinho do Chinês”. Enquanto isso, os jogadores devem correr na sua direção e ficar em estátua quando a contagem acabar. O macaquinho deve fazer caretas à frente de cada jogador. Quem se rir perde. Vence o jogador que chegar primeiro ao pé do macaquinho sem ele o ver.