

Recreios com Vida

No âmbito do projeto *Eco-Escolas* a turma do 9.º B decidiu que iria concretizar a iniciativa “Recreios com vida”. O projeto consiste na dinamização de jogos e atividades lúdicas no recreio da escola e tem os seguintes objetivos:

- Promover o enriquecimento de atividades no recinto escolar;
- Procurar envolver diferentes alunos da escola, implementando uma prática inclusiva;
- Sublinhar a importância da preservação dos jogos tradicionais;
- Motivar a escola a desenvolver estratégias para a inclusão de todos os alunos e para a prevenção do bullying;
- Proporcionar novos espaços de partilha, convívio, comunicação;
- Deverão ter uma ação periódica;
- Agilizar as condições materiais para a realização dos jogos (ex: bolas, cordas, etc);
- Divulgar/promover a existência das atividades.

Segue-se a descrição de cada um dos jogos que será realizada:

➤ **JOGO DO LENÇINHO**

Material: um lenço

Número de participantes:

- mínimo: 4
- máximo: sem limite

Capacidades a desenvolver:

- Coordenativas: agilidade e velocidade
- Cognitivas: concentração e foco

DESCRIÇÃO DO JOGO

Os jogadores devem fazer uma roda, com as mãos atrás das costas (podendo estar em pé ou sentadas).

Enquanto todos cantam a lengalenga um dos jogadores corre em volta da roda com o lenço na mão (os jogadores não podem olhar para trás). Num determinado momento o jogador larga o lenço discretamente atrás de outro jogador. Quando o jogador se aperceber que tem o lenço atrás de si deve começar a correr atrás do outro jogador em volta da roda na tentativa de o apanhar antes de este se sentar o lugar vago.

Se o jogador que deixou cair o lenço for apanhada deverá ir para o meio da roda e ficar de cócoras.

➤ **JOGO DOS NÚMEROS**

Material: nenhum

Número de participantes:

- mínimo: 3
- máximo: sem limite

Capacidades a desenvolver:

- Cognitivas: concentração e atenção

DESCRIÇÃO DO JOGO

O objetivo do jogo é que o grupo diga todos os números separadamente até o máximo que conseguirem. Por exemplo uma pessoa vai dizer o número um e depois alguém diz o número dois e assim sucessivamente. A dificuldade deste jogo reside no facto de nenhum jogador dizer o mesmo número ao mesmo tempo que um outro membro, mas sem qualquer indicação de quem diz o próximo número.

PONTUAÇÃO DO JOGO

Não existe, pois é um jogo de grupo e não há adversários. Consiste apenas em divertir e adquirir e/ou desenvolver competências.

➤ **JOGO DO ZIP ZAP ZUM**

Material: nenhum

Número de participantes:

- mínimo: 3
- máximo: sem limite

Capacidades a desenvolver:

- Coordenativas: coordenação motora
- Cognitivas: concentração e atenção

DESCRIÇÃO DO JOGO

Uma pessoa inicia o jogo dizendo Zip e, simultaneamente, os seus braços fazem o movimento de baixo para cima. Ao fazer este movimento, a pessoa quando ela fizer este movimento ela vai ter de apontar para um outro jogador. Esse jogador tem de dizer Zap e mover os braços de cima para baixo. Neste momento os jogadores que estão à direita e à esquerda do jogador referido no passo anterior, vão ter de dizer Zum e, simultaneamente movem os braços em cima para baixo na diagonal. De seguida, a pessoa que foi apontada por quem disse o Zap tem de dizer Zip e assim sucessivamente até que alguém erre o nome ou os braços, sendo desqualificado. Ao longo do jogo deverá acelerar-se para que o jogo fique sucessivamente mais difícil, mas também mais divertido.

PONTUAÇÃO DO JOGO

Quando sobrarem duas pessoas, essas serão as vencedoras.

➤ **JOGO DO ESTICA**

Material: 3 cordas

Número de participantes:

- mínimo: 4
- máximo: sem limite

Capacidades a desenvolver:

- Coordenativas: coordenação motora, equilíbrio e lateralidade

DESCRIÇÃO DO JOGO

O professor coloca três cordas à distância aproximada de dois passos entre cada uma delas.

Os jogadores formam uma fila atrás de um pino, quinze a vinte metros da primeira corda. O objetivo do jogo é conseguir passar/saltar as três cordas apenas com um apoio entre cada uma (com uma corrida inicial de balanço). No fim de cada o último colega da fila determina o afastamento da última corda, de acordo com o local onde colocou o seu pé no último apoio.

Quando um jogador não conseguir passar/saltar as três cordas desta forma, deve sair do jogo.

PONTUAÇÃO DO JOGO

O jogador que conseguir manter-se em jogo mais tempo será o vencedor.

➤ **JOGO DO ADIVINHA**

Material: nenhum

Número de participantes:

- mínimo: 4
- máximo: sem limite

Capacidades a desenvolver:

- Cognitivas: atenção e memorização

DESCRIÇÃO DO JOGO

O professor escolhe uma criança, esta deverá sair da sala ou pelo menos afastar-se do grupo para que os outros possam escolher entre eles alguém que será descrito por eles através de perguntas que a criança que saiu vai fazer. As respostas têm de ser dadas de acordo com as características físicas, com a personalidade, como a criança se apresenta no convívio com o grupo, etc. A criança está com a função de adivinhar poderá fazer cinco perguntas, porém só terá uma oportunidade para acertar o nome da pessoa.

PONTUAÇÃO DO JOGO

Se a criança acertar no colega escolhido ele será o próximo a sair do jogo. Se não acertar volta a repetir-se o jogo.

A iniciativa foi concretizada várias vezes ao longo do ano letivo e os objetivos amplamente alcançados.

**Ser *ECO* é ter uma *Terra* feliz,
vamos todos cuidar da felicidade da *HUMANIDADE*.**