



### **Macaca**

**Material:** espaço amplo, desenho de macaca, uma pedra lisa ou outro objeto semelhante.

**Jogadores:** número variável.

**Jogo:** Para jogar, a criança atira a peça para a primeira casa e desloca-se até lá ao pé-coxinho apanhando a mesma e voltando para trás;

Efetua o mesmo processo até chegar ao último patamar;

Na casa 4 e 5 e 7 e 8 os dois pés devem ser colocados em simultâneo;

Depois de saltar as últimas casas é necessário efetuar o percurso contrário.



### **Jogo do Galo**

**Material:** espaço amplo, desenho do jogo do galo e uma 6 peças, 3 diferentes para cada jogador.

**Jogadores:** 2 de cada vez

**Jogo:** Os jogadores devem jogar alternadamente, desenhando um símbolo de cada vez, num espaço que esteja vazio. O objetivo é conseguir três círculos ou três xis em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada.



### **Jogo de coordenação motora**

**Material:** espaço amplo, desenho de círculos com pés pintados no chão e bolas coloridas em redor do círculo

**Jogadores:** 5 de cada vez

**Jogo:** há 1 jogador no centro que dá as indicações de qual pé (dt ou esq, mas para alunos mais novos a indicação é pé verde/pé vermelho) deverão colocar e em qual bola colorida desenhada no chão. Os alunos que não acertarem na indicação ou que perderem o equilíbrio perdem e saem do seu círculo (pode ser substituído por outro alunos que esteja à espera). Ganha quem for o último a conseguir os objetivos.