

## Recreios com Vida – EB Campos da Misericórdia – ano letivo 2023-2024

**Jogo proposto pela escola -“ Sr..... dá-me ..... ?  
( inspirado no jogo “Ó vizinha dá-me lume?”**

**Número de Jogadores: 6 ou mais.**

**Materiais:** arcos ou marcas visuais desenhadas no chão (círculos)

**Descrição:** O jogo faz parte dos jogos ao ar livre.

**Objetivo:** O objetivo é apanhar uma “casa” de outro jogador que terá de ir para o meio.

**Regras:** As regras para jogo são as seguintes:

- Colocam-se arcos de plástico no chão ou desenham-se círculos em número inferior ao número total de jogadores; Os arcos ou círculos devem ser dispostos em roda; Ao centro fica um espaço vazio;
- Cada jogador ocupa “uma casa” á exceção de um que vai para o espaço vazio no meio;
- O jogador que fica no meio dirige-se a uma das “casas “para pedir o que deseja:

Exemplos:

Sr. padeiro, dá-me pão?

Sr<sup>a</sup> professora, dá-me giz?

Sr. pedreiro, dá-me cimento?

Sr. jardineiro, dá-me uma flor?

Sr<sup>a</sup> costureira, dá-me um vestido?

.....

- O morador pode aceder ou não ao pedido; se não quiser dar o que foi pedido, pode indicar outra “casa” para onde o jogador se pode dirigir;
- Enquanto o jogador do meio se dirige para a outra “casa”, os restantes jogadores vão trocando de casa, dando as mãos e trocando simultaneamente;
- Se o jogador do meio conseguir arranjar uma “casa”, troca com o que ficou de fora, passando este a ir “bater às portas de outras casas” para pedir alguma coisa.

### **Jogo do berlinde**

**Número de Jogadores: 2 ou mais.**

**Materiais:** Marcas visuais desenhadas no chão (círculo) numa zona plana; Berlindes grandes (abafadores) e pequenos;

**Descrição:** O jogo do berlinde faz parte dos jogos ao ar livre.

**Objetivo:** O objetivo é conseguir que todos os berlindes saiam de dentro do círculo.

**Regras:** As regras para jogo do berlinde são as seguintes:

- Cada jogador põe igual número de berlindes dentro do círculo;

- Depois de definida a ordem para jogar, os jogadores lançam para o círculo os seus abafadores (berlindes maiores), com o objetivo de fazer sair deles um ou mais berlindes; O ponto de lançamento deve ter uma distância de 3 ou 4 metros em relação ao círculo; Os berlindes que saíram do círculo passam a pertencer a quem conseguiu deslocá-los para fora;
- Quem fizer sair um berlinde tem direito a fazer nova jogada mas o lançamento deve ser feito a partir do lugar onde o abafador parou. Se não conseguir nenhum berlinde, passa a vez ao jogador seguinte.
- Quando um abafador fica em cima da linha do círculo ou dentro deste, o lançamento é nulo, mesmo que tenham saído berlindes. Nesse caso, o jogador para recuperar o seu abafador, tem de acrescentar um certo número de berlindes ao círculo, com o que for previamente combinado.
- Cada jogador, após o primeiro lançamento, atira o seu abafador, do ponto onde este ficou na jogada anterior. O jogo termina quando já não houver berlindes no círculo.

### **Macaquinho do Chinês**

**Número de Jogadores:** 3 ou mais.

**Materiais:** Parede ou muro; marca visual no chão, paralela à parede, distante desta 12 a 15 metros.

**Descrição:** O jogo do macaquinho do chinês faz parte dos jogos ao ar livre.

**Objetivo:** O objetivo é conseguir chegar à parede em primeiro lugar e tocar nela, sem ser visto.

**Regras:** As regras para jogo do “ macaquinho do Chinês” são as seguintes:

- Escolhe-se um dos jogadores para ficar virado para a parede, de costas voltadas para os outros jogadores, enquanto estes se posicionam junto à linha da partida;
- Para iniciar o jogo, o jogador junto à parede deve dizer rapidamente “ 1,2,3, macaquinho do chinês!”, enquanto bate ritmicamente com as palmas das mãos na parede;
- Assim que o jogador junto à parede acaba de dizer a frase, volta-se para os outros jogadores, tentando apanhá-los ainda em movimento. Por isso, estes devem ter muito cuidado, parando assim que a frase termina, pois, se forem vistos a mexerem-se, regressam à linha de partida;
- O jogador junto à parede volta-se de novo para esta e repete a frase, enquanto os outros tentam avançar mais;
- Quando um jogador alcançar a parede ganha e troca de lugar como que estava junto à parede.

### **Cabra- cega**

**Número de Jogadores:** 6 ou mais.

**Materiais:** lenço ou pano

**Descrição:** O jogo da cabra-cega faz parte dos jogos ao ar livre.

**Objetivo:** O objetivo é conseguir apanhar um jogador e adivinhar quem é.

**Regras:** As regras para jogo da “cabra-cega” são as seguintes:

- Escolhe-se um jogador para ser a cabra-cega, vendando-lhe os olhos com um lenço ou pano; os outros jogadores, dando as mãos, formam uma roda envolta da cabra-cega.
- Inicia-se um diálogo (pode variar), que pode ser o seguinte:  
Jogadores – Cabra-cega de onde vens?  
Cabra-cega \_ Venho da serra.  
Jogadores – O que me trazes?  
Cabra-cega – Trago bolinhos de canela.  
Jogador – Dá-me um!  
Cabra-cega – Não dá.
- Dito isto, os jogadores começam a chamar “gulosa” à cabra-cega e fogem, não saindo de uma área inicialmente definida, enquanto a cabra-cega tenta apanhá-los.
- Quando a cabra-cega apanha um jogador, passa a mão pelo rosto e pelos cabelos, tentando adivinhar quem apanhou. Se acertar, o jogador apanhado passa a ser a próxima cabra-cega.

## Jogo do anel

**Número de Jogadores:** 6 ou mais.

**Materiais:** anel e corda

**Descrição:** O jogo do anel faz parte dos jogos ao ar livre.

**Objetivo:** O objetivo é conseguir adivinhar que jogador esconde o anel.

**Regras:** As regras para jogo do anel são as seguintes:

- Pega-se num anel e enfiamos na corda que utilizaremos para realizar o jogo;
- Uma vez passado o anel, unem-se os dois extremos da corda com um nó, de modo a formar um círculo suficientemente grande para que todos os participantes possam pegar nela comodamente com as mãos;
- Sorteia-se que serão jogador que ficará no centro do círculo; Uma vez escolhido este ocupa o seu lugar e tapa os olhos enquanto os restantes fazem deslizar o anel pela corda;
- Depois de fazer o anel deslizar e o ocultar na mão de um dos jogadores, avisa-se o companheiro do centro que pode abrir os olhos;
- O jogador do centro tentará adivinhar quem oculta o anel, quando disser “passem-no”, todos fazem movimentos como se o estivessem a passar de uma mão para a seguinte, contando o compasso até três;
- Este jogador pode ordenar que se passe o anel até três vezes, enquanto vigia para ver quem o tem nesse momento;
- A cada passagem pode tentar adivinhar uma vez quem tem o anel.

- Se não adivinhar perde e dá o lugar a outro jogador.