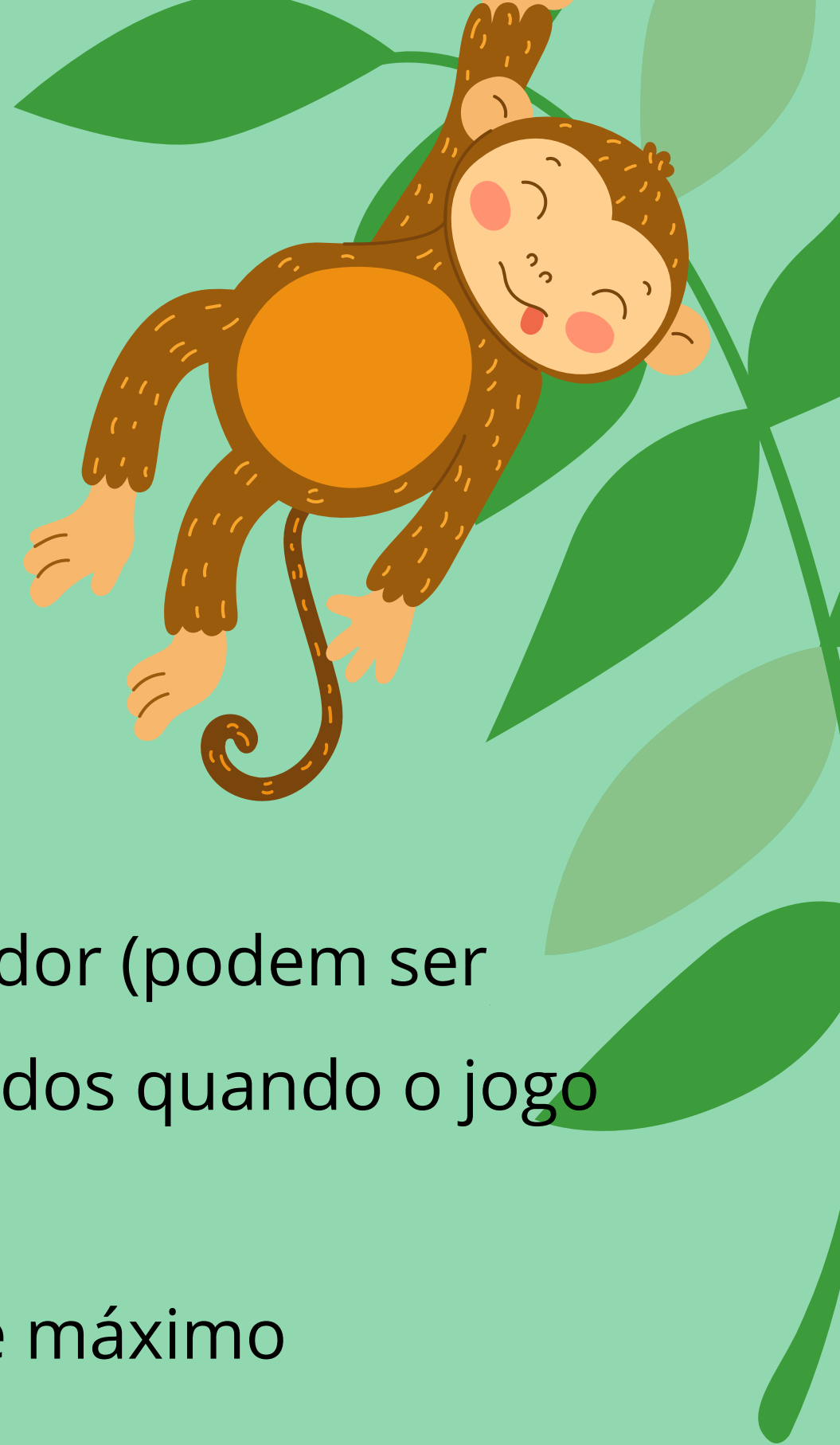


Jogo da Macaca



Material necessário: seixos para servir de marcador (podem ser requisitados a um professor e deverão ser devolvidos quando o jogo terminar).

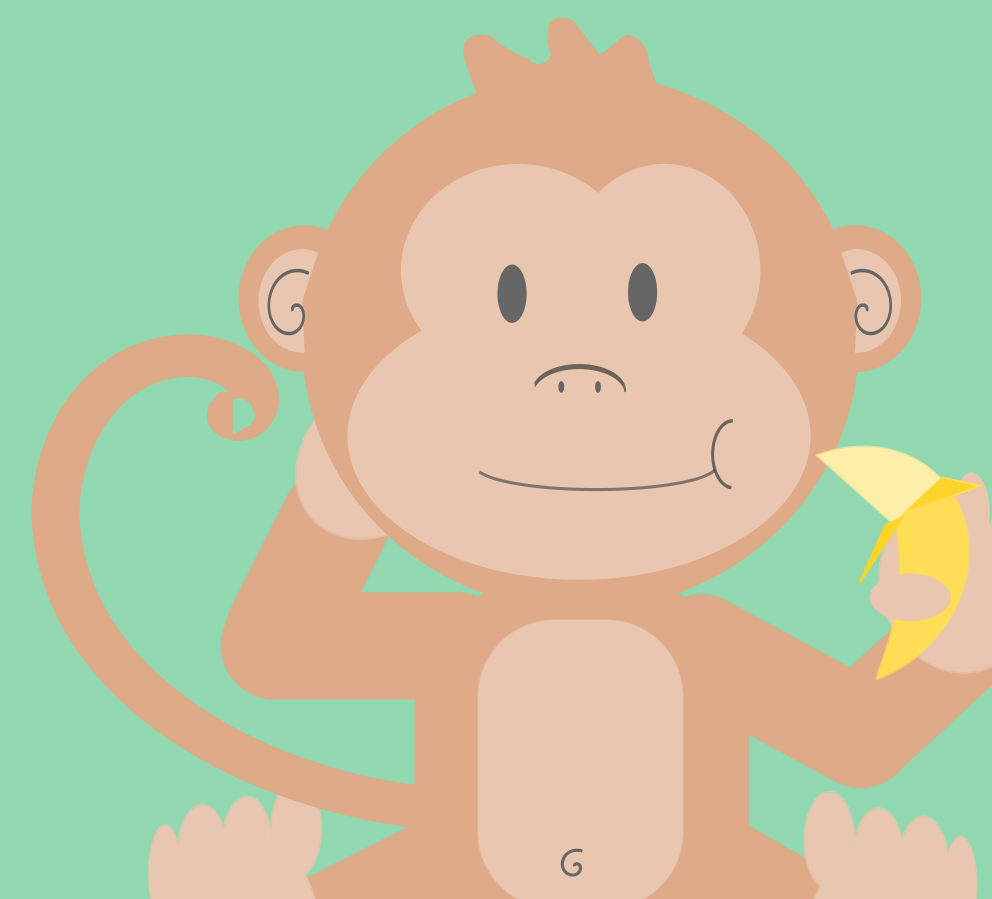
Número de participantes: mínimo 2 e sem limite máximo (recomendamos um máximo de 10)

Escalão etário recomendado: 5 aos 12 anos

Regras do jogo: O jogo já se encontra desenhado no chão. Cada criança deve possuir um seixo (marcador) e tenta acertar na casa número um da macaca, realizando com os pés a sequência do desenho do chão. À vinda e antes de chegar ao número um tem de agarrar o seixo (sem pisar nessa casa, salta por cima dela) e regressa à posição inicial. Volta a realizar essa sequência até à casa “sol”. Se pisar alguma linha ou não conseguir acertar no marcador, passa a vez ao jogador seguinte e volta para o fim da fila.

Objetivo: Chegar primeiro à casa “sol”.

No final ganha quem fizer mais macacas.



Jogo 3 em linha

Material necessário: Tampas para servirem de peças (3 por jogador, podem ser requisitadas a um professor e deverão ser devolvidas quando o jogo terminar)

Número de participantes: 2

Escalão etário recomendado: 5 aos 18 anos

Regras do jogo: Cada jogador deve ter 3 peças de cores diferentes das do seu adversário.

Em cada jogada, cada adversário coloca a sua peça, estrategicamente, em cada casa.

Após terem sido colocadas 3 peças por jogador, cada jogador pode mover, à vez, as peças até o primeiro participante conseguir ter as suas 3 peças alinhadas, seja na horizontal, na vertical ou na diagonal.

Objetivo: Chegar a sequência de 3 peças em linha, na vertical, na horizontal ou na diagonal.

Twister

Material necessário: Roleta com as respectivas indicações (pode ser requisitada a um professor e deverá ser devolvida quando o jogo terminar)

Número de participantes: mínimo 2, máximo 5

Escalão etário recomendado: 5 aos 18 anos

Regras do jogo: Escolhe-se um jogador como chefe dos comandos, este deverá fazer girar a roleta e dar as indicações, de forma ordenada, aos jogadores.

Somente uma mão ou um pé pode ocupar um círculo de cada vez.

Uma vez que os pés e as mãos estejam colocados nos círculos, eles não podem ser movidos ou levantados sem uma nova indicação dada pelo chefe de comandos após girar a roleta.

Quem tirar a mão ou o pé do círculo ou cair no chão é eliminado.

Objetivo: Ser o último a cair ou a tirar os pés/mãos dos círculos.