



Guião dos jogos

Contexto

Ensinar a brincar e, ao mesmo tempo, desenvolver capacidades essenciais na infância. Recuperar jogos que os pais e avós jogavam e promover brincadeiras saudáveis e que põem as crianças mais ativas fisicamente.

Regras/Descrição/Jogadores

-Jogo do galo: 2 jogadores

Cada jogador joga na sua vez o símbolo que escolheu. Ganha quem conseguir colocar primeiro três símbolos iguais na vertical, na horizontal ou na diagonal.

Material: Símbolos de cartão

- Jogo do ouri: 2 jogadores

Cada jogador tem um lado da caixa de ovos, que corresponde a 6 buracos. Cada buraco tem 4 feijões. Os jogadores vão movendo os feijões e quando param num buraco com duas ou três sementes podem capturá-las. Ganha o jogador que capturar primeiro 25 sementes (feijões).

Material: Caixas de ovos e sementes (feijões)

- Jogo do elástico: vários jogadores (2 têm que ficar a segurar o elástico).

Cada jogador deve efetuar uma sequência de movimentos sem pisar o elástico. Este vai subindo do tornozelo para o joelho e até à anca.

Material: elásticos

- **Saltar à corda:** 1 jogador se saltar individualmente ou vários jogadores (2 têm que dar à corda).

Cada jogador deve realizar o maior número de saltos sem tocar na corda.

Material: cordas

-**Peixinho vaivém:** 2 jogadores

Cada jogador deve abrir as pernas que segura, sempre que o peixinho se aproximar para o mandar de volta para o outro jogador.

Material: Peixinho de garrafa

-**Anéis nos meus dedos:** vários jogadores

Cada jogador, de uma distância combinada, atira um círculo e tenta acertar nos tubos de modo a que enfie neles e fique lá. Ganha quem enfiar mais círculos. Os círculos valem pontos (a combinar).

Material: caixa com tubos e círculos de cartão

- **Nautilus:** vários jogadores

Cada jogador tenta acertar num buraco feito num cartão com uma bola feita de meia. Se a bola entrar ganha pontos. Ganha quem fizer mais pontos.

Material: cartão com buraco e meias com forma de bolas

Local: Recreio da Escola Básica da Mata