

REGULAMENTO DOS JOGOS

MACACA

Objetivo: Equilíbrio, resistência e o jogador que possuir mais casas, mais macacas.

Número de jogadores: Dois a quatro jogadores.

Idade: Dos 3 aos 9 anos.

Material necessário: tintas, pedra.

Dificuldade: Média.

Terreno de jogo: Superfície plana. Duração: 2h30m.

Descrição: Desenhar a macaca no solo com um pau ou giz. Numerar as casas de 1 a 9, em que o 9 é o “céu”. Para jogar, a criança atira a pedra para a 1.ª casa. Salta a casa onde está a pedra, desloca se ao pé-coxinho até à última casa e na volta, sempre ao pé coxinho, recolhe a pedra e sai do jogo, saltando essa casa. Nas casas 4 e 5, 7 e 8, os pés devem ser colocados em simultâneo. Volta a lançar a pedra para a casa seguinte, efetuando o mesmo processo até chegar à última casa. O jogador perde a sua vez, se a pedra tocar numa das linhas, se sair para fora da casa ou se não acertar na casa correta. Também perde, se durante o percurso pisar linhas ou, quando no pé coxinho, colocar os dois pés no chão.

CORRIDA DE SACOS

Objetivo: Rapidez, destreza física e competição.

Número de Jogadores: Quatro jogadores, no mínimo (dois em cada equipa).

Material Necessário: Dois sacos de rede.

Dificuldade: Média.

Terreno de Jogo: Recreio da escola.

Duração: Quinze minutos.

Descrição: Demarca-se um percurso no terreno, com um ponto de partida e uma meta. As equipas colocam-se nas suas posições e o primeiro elemento de cada equipa a correr pega no saco e prepara-se para o início do jogo. Depois de os organizadores darem a partida, os primeiros participantes “vestem” os sacos e começam a corrida. Ao chegarem junto dos seus companheiros de equipa, “despem” o saco e passam-no para o próximo participante que vai correr e assim sucessivamente até ao fim do jogo. A equipa que conseguir colocar primeiro todos os jogadores na meta, depois de fazer a corrida dentro dos sacos, é a vencedora.

JOGO DA RAPOSA NA TOCA

Objetivo: Rapidez, destreza física e competição.

Número de Jogadores: 8 jogadores, no mínimo (dois em cada equipa).

Material Necessário: Doze bolas de material sintético, com diâmetro de 15 a 20 cm, do tipo das usadas na ginástica rítmica. Seis lenços ou fitas com 30 cm de comprimento e cores ou números diferentes. Corda ou arco para rodear as bolas no centro do jogo. Seis arcos com diâmetro de 60 a 80 cm. Cronómetro. Cones, para sinalizar a área de jogo.

Dificuldade: Média.

Terreno de Jogo: Espaço exterior da escola em terra batida.

Duração: Quinze minutos.

Descrição: Joga o jogo da «Raposa na toca», durante 30 segundos. No jogo, as «raposas» (alunos) têm como objetivo recolher «alimentos» (bolas) para a sua «toca» (arco) e apanhar «caudas» (lenços). Num espaço amplo e limitado, as «raposas» estão dispostas em círculo e de pé, cada uma dentro da sua «toca», e têm uma «cauda» pendurada (lenço preso, atrás, nas calças ou nos calções). Ao sinal do professor, as «raposas» saem da «toca» e vão apanhar os «alimentos», que estão num arco colocado no centro do campo, para depois os colocarem na sua «toca», podendo apenas transportar um «alimento» de cada vez. Durante o jogo, podem ser apanhados os «alimentos» que estejam dispersos no campo ou dentro das outras «tocas», se as respetivas «raposas» não estiverem no seu interior. As «raposas» só podem tirar uma «cauda» que esteja pendurada nas calças ou nos calções de outra «raposa», ficando com ela na mão. Podem fazê-lo em qualquer local do espaço de jogo, exceto quando as «raposas» estiverem nas suas «tocas». Não é permitido tirar as «caudas» que estejam na mão de outra «raposa». Ao sinal do professor, o jogo termina e as «raposas» voltam à sua «toca», procedendo-se ao apuramento dos resultados: número de «alimentos» (bolas) e à verificação das «caudas» (lenços). Não é permitido qualquer contacto físico.

JOGO DO GALO

Objetivo: Concluir com êxito o preenchimento de uma linha ou coluna da matriz, com 3 símbolos iguais e impedir que o adversário faça o mesmo.

Número de Jogadores: 2 jogadores, no mínimo.

Material Necessário: pneus, relva sintética, tabuleiro em cartão, cápsulas de café, marcador de tinta permanente.

Dificuldade: Média.

Terreno de Jogo: Espaço exterior da escola.

Duração: Sem limite de tempo.

Descrição: O tabuleiro é uma matriz de três linhas por três colunas. Dois jogadores escolhem uma marcação cada um, ou cápsulas vermelhas ou cápsulas verdes. Os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia. O objetivo é conseguir em linha a cor verde ou vermelha, quer horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada. Se os dois jogadores jogarem sempre da melhor forma, o jogo terminará sempre em empate. A lógica do jogo é muito simples, de modo que não é difícil deduzir ou decorar todas as possibilidades para efetuar a melhor jogada – apesar de o número total de possibilidades ser muito grande, a maioria delas é simétrica, além de que as regras são simples.

JOGO DO LABIRINTO

Objetivo: Coordenação e equilíbrio.

Número de jogadores: No mínimo 14 alunos.

Idade: Dos 6 aos 9 anos.

Material necessário: não se aplica.

Dificuldade: Média.

Terreno de jogo: Superfície plana.

Duração: 30 minutos.

Descrição: Os alunos colocam-se em filas de 4 com os braços estendidos a tocarem-se uns nos outros, de forma a construírem um labirinto. A um sinal dado pelo professor, os alunos movem-se para o lado esquerdo ou direito, conforme as indicações, dando movimento ao labirinto. O Fausto coloca-se numa das pontas e a princesa na ponta oposta. O objetivo é apanhar a princesa. Quando apanhar a princesa termina o jogo e trocam-se os papéis dos alunos (Fausto, Princesa e Labirinto).