

# Recreios com vida

**Elementos da Brigada responsável:** Francisco Barroso, Maria Leonor Belchior, Camila Fortes, Ana Clara Silva, Catarina Matos e Maria Ramos.

## Guia dos jogos realizados

### Circuito de pneus reutilizados

**Material:** pneus de carro.

**Jogadores:** Número de jogadores variado. Podem participar todos os que quiserem brincar.

**Jogo:** Realizar o circuito de pneus que se encontra no recreio saltando de pneu para pneu sem cair e sem se esquecer de saltar para nenhum. O circuito pode ser realizado e organizado de várias formas, visto que os pneus não se encontram fixos ao chão do recreio, podendo assim colocar-se de várias formas.

### Jogo “O lencinho vai na mão”

**Material:** Um lenço.

**Jogadores:** Número de jogadores variado. Podem participar todos os que quiserem brincar.

**Jogo:** Os alunos fazem uma roda, ficando um fora da mesma com o lenço na mão.

As crianças que estão na roda cantam a canção “O Lencinho vai na mão” e o que está em pé vai andando ou correndo à volta da roda e deixa cair o lenço atrás de um dos colegas. Esse colega levanta-se e tenta apanhar o que deixou o lenço cair, enquanto ele foge e tenta chegar ao lugar que ficou vago para se sentar.

Se a criança que estava a fugir for apanhada tem de ir para o centro da roda, enquanto o colega deixa cair o lenço atrás de outro.

### **Jogo da barra do lenço**

**Material:** Um lenço.

**Jogadores:** Número de jogadores variado. Podem participar todos os que quiserem brincar.

**Jogo:** Escolher a criança que vai ficar com o lenço e que vai dar as indicações aos restantes.

Dividir os restantes jogadores em equipas com o mesmo número de participantes onde cada um escolhe um número. As equipas posicionam-se frente a frente, à mesma distância do portador do lenço.

A criança que tem o lenço chama os jogadores (podendo ser chamados um ou mais jogadores de cada vez) pelos seus números e estes têm de correr na direção do lenço para tentar agarrá-lo e voltar com ele para junto dos restantes membros da sua equipa ou, de preferência, na direção da equipa adversária, sem ser apanhado pelos jogadores desta.

Se conseguir voltar para a sua equipa, o jogador ganha um ponto, se conseguir atingir a linha limite do campo adversário, ganha dois pontos.

Se o jogador for tocado na posse do lenço pelo jogador da equipa adversária é a equipa deste que ganha um ponto.

O jogo termina quando todos os elementos das equipas tiverem participado, com o portador do lenço a gritar “Fogo”.

Ganha a equipa que somar mais pontos em função do tempo que for determinado para o jogo.