



# Escola Básica N.º2 de São Silvestre

## Recreios com Vida



# Jogos e Regulamento

## Objetivos gerais

- Envolver os meninos do Jardim de Infância de Bairro Azul em atividades ao ar livre;
- Criar novos espaços de convívio, partilha e comunicação;
- Promover momentos de prazer e bem-estar no recinto escolar;
- Incluir nos jogos todos os alunos da turma;
- Incentivar outros alunos a realizar jogos (tradicionais) ao ar livre, promovendo convívio saudável.

# Jogo da Argola



**Objetivo do Jogo:** Lançar argolas de forma precisa para que elas se encaixem em alvos específicos, colocados numa superfície plana.

## **Equipamento:**

- Um conjunto de argolas (feitas de plástico).
- Alvos (uma base feita em madeira com pinos).

## **Como Jogar:**

- Os jogadores devem posicionar-se a uma distância pré-determinada dos alvos (de acordo com a sua idade).
- Os jogadores lançam as argolas tentando acertar nos alvos.
- Os pontos são atribuídos com base na precisão dos lançamentos. Acertar no alvo com argolas pequenas - 10 pontos; acertar com argolas grandes - 5 pontos.
- Os jogadores formam 2 equipas. Cada uma participa na sua vez. O jogo pode ser repetido para desempate.

# JOGO DA ARGOLA



# Jogo do Telefone Sem Fio



**Objetivo do Jogo:** Transmitir uma mensagem de uma pessoa para outra, passando a mensagem sussurrando de ouvido para ouvido.

**Número de Jogadores:** O jogo pode ser jogado com qualquer número de participantes, mas geralmente é mais divertido com um maior número de pessoas.

## **Como Jogar:**

- Os jogadores devem formar uma fila ou sentar-se em círculo, de modo que cada jogador esteja ao lado de outro jogador.
- O primeiro jogador pensa numa mensagem curta ou apenas uma palavra e sussurra essa mensagem no ouvido do jogador ao seu lado (tudo depende da idade do jogador).
- O segundo jogador sussurra a mensagem que ouviu no ouvido do próximo jogador, e assim por diante.
- O jogo continua até que a mensagem chegue ao último jogador.
- O último jogador diz em voz alta a mensagem que ouviu. Em seguida, o primeiro jogador revela a mensagem original para comparar com a última mensagem dita em voz alta.

# Jogo do Telefone Sem Fio



## Regras Importantes:

- Os jogadores devem sussurrar a mensagem sem falar em voz alta ou alterar a mensagem de propósito.
- Não é permitido repetir a mensagem para o mesmo jogador se houver confusão sobre o que foi dito.
- Os jogadores não devem revelar a mensagem para outros jogadores durante o jogo.

**Pontuação:** O jogo do telefone sem fio geralmente é jogado apenas por diversão e não requer pontuação formal. No entanto, os jogadores podem decidir atribuir pontos com base na precisão da mensagem transmitida.

