

Dia Eco Escolas – 21 de março de 2024

A RODA DO LENÇO

- Os jogadores devem posicionar-se em roda, com as mãos atrás das costas (podem estar de pé ou sentados).
- Escolhe-se um jogador para ficar de fora da roda com um lençinho na mão.
- Enquanto se canta a lenga-lenga, o jogador com o lençinho caminha do lado de fora da roda e os outros jogadores não podem olhar para trás quando o lençinho passa por trás deles.
- Quando o lençinho for largado atrás de um jogador, este deve apanhar o lençinho e correr na mesma direção atrás do fugitivo.
- Se for apanhado vai para o “Choco” (centro da roda)
- Se não for apanhado, ocupa o lugar vago do que apanhou o lençinho.
- Se um jogador não vir o lençinho atrás de si, assim que o colega chegar der uma volta completa até ao seu local mandando para o “Choco”.

“O lençinho vai na mão.

Ele vai cair ao chão

Quem olhar para trás

Leva um grande bofetão.”



Dia Eco Escolas – 21 de março de 2024

CORRIDA DE SACOS

- Marca-se um percurso no terreno, com um ponto de Partida e uma Meta.
- Fazem-se equipas com o mesmo número de jogadores.
- O primeiro corredor de cada equipa coloca-se atrás da linha da Partida com o saco na mão
- Depois de o Árbitro dar a Partida, os corredores “vestem” os sacos e começam a corrida no percurso definido.
- 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 último corredor.
- A equipa que conseguir colocar primeiro todos os jogadores na Meta, depois de fazer a corrida dentro dos sacos, é a vencedora.



Dia Eco Escolas – 21 de março de 2024

TIRO ÀS LATAS

- Colocam-se 6 latas em cima da mesa em pirâmide.
- O jogador coloca-se atrás da linha a 5 passos de distância com uma bola na mão
- Cada jogador tem três tentativas para derrubar o maior número de latas possível.
- Vence o que conseguir mais latas derrubadas com menos bolas.



Dia Eco Escolas – 21 de março de 2024

JOGO DA MALHA

- Fazem-se equipas de dois jogadores.
- Colocam-se dois pinos a alguma distância um do outro e dão-se duas malhas a um jogador de cada equipa.
- Cada jogador, com os pés atrás do pino, lança a sua malha alternadamente com as do adversário.
- Depois de lançadas as 4 malhas, os pares que não estão a jogar fazem o papel de árbitro para verificar a posição em que as malhas se encontram.
- A distribuição dos pontos é feita do seguinte modo:
 - malha mais próxima do pino- 1 pontos;
 - malha que derruba o pino – 5 pontos
- O jogo termina quando um par chega aos 30 pontos



Dia Eco Escolas – 21 de março de 2024

CABRA-CEGA

- Escolhe-se uma pessoa para ser Cabra-cega e vendam-se-lhe os olhos com um lenço.
- Os outros jogadores formam um círculo de mãos dadas.
- No início do jogo, a Cabra-cega dá voltas sobre si própria enquanto todos cantam:

*“Cabra-cega, donde vens?
De Castela.
O que trazes pra comer?
Pão de canela.
Dás-me um bocadinho?
Não, é para mim e para ela....”*

- Todos os jogadores devem ficar imóveis e silenciosos para não serem identificados pela Cabra-cega.
- Apenas a Cabra-cega pode mover-se pela roda e dizer o nome do jogador que encontrou, tentando identificá-lo através de apalpação.
- Não identificando corretamente a pessoa que encontrou, deverá voltar ao centro do círculo e voltar a tentar.
- Quando um dos jogadores é identificado, passa a ser a Cabra-cega.



Dia Eco Escolas – 21 de março de 2024

O GATO E O RATO

- Escolhe-se um Gato, para apanhar, e um Rato para fugir
- Os jogadores formam uma roda de mãos dadas e o Gato e o Rato posicionam-se em lados opostos fora dessa roda.
- Os jogadores perguntam: QUE HORAS SÃO?
- O Rato responde X HORAS e todos os jogadores começam a contar em voz alta o número indicado pelo Rato, enquanto o Gato persegue, a passo, o Rato (UM...DOIS...)
- Chegando à hora certa, os jogadores levantam os braços (formando as portas) por onde o Gato deverá perseguir o Rato, respeitando as portas por onde ele entra e sai.
- Quando o Rato for apanhado, ou se o Gato falhar uma porta, troca-se de par e começa de novo...



Dia Eco Escolas – 21 de março de 2024

A BARRA DO LENÇO

- Fazem-se duas equipas de igual número de jogadores.
- Traçam-se três linhas no chão para dividir o campo de jogo em duas partes iguais.
- Na linha central fica um Árbitro com o lenço pendurado.
- A cada membro das equipas atribui-se um número, em segredo.
- O Árbitro que fica com o lenço chama bem alto um número e, quem tiver esse número, terá de correr até ao lenço, tentar agarrá-lo e fugir sem ser tocado (perde UM ponto)
- Se fugir para o seu lugar sem que o jogador adversário o apanhe, ganha UM ponto; se fugir para o campo adversário ganha DOIS pontos.
- O Árbitro também pode gritar “Fogo” ou “Água”
- Quando disser “Fogo” todos os jogadores de ambas as equipas devem ir a correr tentar tirar o lenço e voltar para o seu lugar inicial;
- Quando disser “Água”, nenhum dos jogadores deve sair do lugar.
- Vence a equipa que conseguir mais pontos



CORRIDA DO OVO NA COLHER

- As equipas compostas por números pares de elementos ficam alinhadas em dois lados opostos do terreno, atrás de uma linha traçada no chão.
- Um jogador de cada equipa começa o jogo colocando na sua boca uma colher com o ovo e tenta levá-lo até ao seu parceiro de equipa que se encontra do outro lado, tentando equilibrar o ovo sem o deixar cair.
- Os braços devem posicionar-se ao longo do corpo ou atrás das costas, não sendo permitido tocar na colher ou no ovo com as mãos, sob pena de desclassificação.
- Quando chegar junto do parceiro de equipa, entrega-lhe a colher com o ovo.
- Por sua vez, o parceiro tem de fazer o percurso de volta, e assim sucessivamente, até terem concluído o percurso.
- Se o ovo cair ao chão, o jogador volta ao ponto de partida.
- Se algum dos membros da equipa adversária dificultar ou atrapalhar os outros participantes, é desclassificado.
- Ganha a primeira equipa que conseguir terminar a tarefa.

JOGO DA MACACA

- Desenhar a macaca no solo com um pau ou giz e numerar as casas de 1 a 9, em que o 9 é o “Céu”.
- O primeiro jogador lança o seixo na casa número 1.
 - Se o seixo tocar no risco ou sair fora, perde a vez e passa ao jogador seguinte.
 - Se o seixo ficar dentro da casa, o jogador percorre ao pé-coxinho todas as casas exceto aquela onde o seixo se encontra. Quando chegar à casa anterior àquela que tem o seixo, tem de apanhá-lo, equilibrando-se num só pé.
 - O jogador volta a jogar o seixo para a casa número 2, e assim sucessivamente, de casa em casa.
 - Quando falhar, passa a vez a outro jogador e na próxima jogada começa da casa onde perdeu.
- Acabando o percurso de 1 a 9, faz-se o inverso, ou seja, do ”céu” (casa 9) até à casa número 1.
- Quando este percurso estiver completo, o jogador deverá saltar ao pé-coxinho de olhos vendados, sem o seixo, perguntando aos restantes: “Queimei?”...Se o jogador pisar a linha, diz-se “Queimaste”. Caso contrário, continua a jogar.
- Depois deste percurso, o jogador vai até ao “Céu” e, de costas, atira o seixo para a macaca; se acertar no interior de uma das casas, coloca aí o seu nome e uma cruz.
- O jogo termina quando todas as casas estiverem assinaladas, isto é, “está feita a macaca”.
- Ganha o jogador que tiver mais casas.

Dia Eco Escolas – 21 de março de 2024

JOGO DO PIÃO

- Desenhar um círculo no chão plano.
- Os jogadores lançam ao mesmo tempo os seus piões para dentro do círculo.
- O objetivo é manter o pião a girar o maior tempo possível
- Se um pião sair do círculo, o jogador é eliminado.
- Os jogadores podem eliminar os adversários com os seus piões, desviando-os para fora do círculo.
- O último pião em movimento é o vencedor.



Dia Eco Escolas – 21 de março de 2024

TRAÇÃO DA CORDA

- Ata-se um lenço no meio da corda e desenha-se um traço no meio do terreno de jogo.
- Colocam-se os jogadores de ambas as equipas (com forças equivalentes) nas extremidades da corda.
- O lenço deverá ficar na direção do traço desenhado no solo.
- Iniciado o jogo, cada equipa puxa a corda para o seu lado, ganhando aquela que conseguir puxar a outra equipa até o primeiro jogador ultrapassar o traço do chão.
- É também atribuída a derrota a uma equipa se os seus elementos caírem ou largarem a corda.
- Não é permitido enrolar a corda no corpo ou fazer buracos no solo para fincar os pés.



Dia Eco Escolas – 21 de março de 2024

SALTAR À CORDA

- Escolhem-se dois jogadores para dar à corda.
- À vez, cada jogador tenta realizar o maior número de saltos sem tocar na corda.
- Quem falhar, sai do jogo
- O jogo termina quando o jogador tiver realizado o maior número de saltos sem tocar na corda.

VARIANTE

Ursa entra no jogo

Ursa levanta a saia

Ursa põe a mão na cabeça

Ursa põe a mão no chão

Ursa dá uma reviravolta

Ursa sai do jogo



Dia Eco Escolas – 21 de março de 2024

TIRO ÀS LATAS

- Colocam-se 6 latas em cima da mesa em pirâmide.
- O jogador coloca-se atrás de uma linha a 5 passos de distância com uma bola na mão
- Cada jogador tem três tentativas para derrubar o maior número de latas possível.
- Vence o que conseguir mais latas derrubadas com menos bolas.

