

Jogos de sempre

1. Introdução

O projeto "Jogos de Sempre" tem como objetivo promover a interação entre os alunos por meio de brincadeiras antigas que fizeram parte da infância dos pais e avós. A iniciativa visa resgatar a cultura lúdica tradicional, incentivando a socialização e o desenvolvimento motor das crianças.

2. Objetivos

- Resgatar e valorizar os jogos tradicionais.
- Proporcionar momentos de lazer e interação entre os alunos.
- Estimular o respeito às regras e ao próximo por meio das brincadeiras.
- Incentivar a prática de atividades ao ar livre.

3. Jogos

- Jogo do pião
- Jogo da macaca
- Jogo do lenço
- Jogo do elástico
- Corrida de sacos
- Jogo corda
- Jogo da cabra-cega
- Jogo das latas
- Jogo da mata
- Jogo do anel
- Jogo das pedrinhas

- Jogo do macaquinho do chinês
- Jogo do bom barqueiro
- Jogo do peixinho
- Jogo do arco
- Dança

4. Metodologia

O projeto será desenvolvido durante o horário do recreio, com a participação espontânea dos alunos e dinamização dos técnicos do NIAAF. Cada dia da semana será dedicado a um jogo tradicional, de forma rotativa, permitindo que todas as crianças tenham a oportunidade de participar.

5. Recursos Necessários

- Giz para desenhar a macaca
- Pião
- Lenço para o jogo do lenço
- Sacos para corrida de sacos
- Corda
- Elástico
- Latas
- Arco
- Coluna

6. Avaliação

A avaliação será feita através da observação da participação e do envolvimento dos alunos. Além disso, serão recolhidos relatos das crianças sobre as suas experiências e perceções em relação às brincadeiras.

7. Conclusão

O projeto "Jogos de Sempre" contribuirá para a valorização da cultura lúdica popular, além de fortalecer os laços sociais entre os alunos. A iniciativa poderá ser ampliada e incorporada como uma atividade permanente na escola, enriquecendo o ambiente escolar com momentos de diversão e aprendizagem.

8. Cronograma

O projeto será implementado ao longo do 2º e 3º período, com avaliações para ajustes e melhorias.

9. Responsáveis

Equipa de técnicos do NIAAF.



Planificação semanal

Dia da Semana	Jogos
Segunda-feira	-
Terça-feira	Dança
Quarta-feira	Jogo corda
Quinta-feira	Jogo do arco
Sexta-feira	Jogo do peixinho





Jogos	Instruções
Dança	<ul style="list-style-type: none">Colocar música e incentivar os alunos a fazer coreografias
Jogo da corda	<ul style="list-style-type: none">Equipas: Formam-se duas equipas com o mesmo número de jogadores.Material: Uma corda forte e resistente, com um lenço ou marca no centro.Campo: No chão, marca-se uma linha central, que serve como referência.Posicionamento: Cada equipa segura uma extremidade da corda e se posiciona em lados opostos da linha.Objetivo: As equipas puxam a corda com força para tentar fazer com que a marca central cruze a linha do adversário.Vitória: A equipa que conseguir puxar os adversários para o seu lado da linha vence a partida
Jogo do arco	<ul style="list-style-type: none">Duas equipas de número igual de mãos dadasO primeiro jogador das equipas tentam passar o arco para o próximo jogador, sempre com as mãos dadas.Os devem manter as mãos dadas o tempo todo durante o jogo, e o movimento deve ser coordenado entre todos os participantes para passar o arco corretamente. <p>Regras do Jogo:</p> <ul style="list-style-type: none">Não soltar as mãos: O principal desafio é que ninguém pode soltar as mãos durante o jogo. Se alguém soltar a mão de outro jogador, a equipa perde o ponto ou tem que recomeçar.Rapidez e coordenação: A equipa que conseguir passar o arco mais rápido sem soltar as mãos ou cometer erros vence.
O jogo do peixinho	<ul style="list-style-type: none">Um jogador é o "peixinho", os outros jogadores são os "pescadores" e fazem uma roda e escolhem um número em segredo.O peixinho passa no meio da roda enquanto os pescadores contam até ao número que acordaram.Ao chegar ao número que acordaram, os pescadores baixam-se e tentam que o peixinho fique "pescado"Sempre que o peixinho fique "pescado", muda de peixinho.